

КАК РАБОТАЮТ НАД СЦЕНАРИЕМ В ЮЖНОЙ КАЛИФОРНИИ

Дэвид Говард
Эдвард Мабли

Дэвид Говард — сценарист, «скрипт-доктор», консультант, работающий в Голливуде, в Европе, основатель Высших курсов сценарного мастерства в Школе кино и телевидения Университета Южной Калифорнии. Помимо работы в университете он выступает с лекциями и преподает в других учреждениях США и Европы.

Эдвард Мабли работал режиссером на радио и телевидении и преподавал в Новой школе социальных исследований в Нью-Йорке. Умер в 1984 году.

ОСНОВНАЯ ИДЕЯ

Суть мастерства киносценариста заключается в том, чтобы интересно изложить интересную историю об интересных героях. Для этого мало придумать захватывающий сюжет, необходимо владеть приемами и инструментами, которые помогают строить повествование по законам драмы. Они не гарантируют, что получится хороший сценарий, но пренебрежение ими наверняка означает провал.

Основные элементы «интересной истории»:

1. Она о ком-то, кому можно сопереживать.
2. Есть что-то, совершенно необходимое главному герою.
3. Его цель труднодостижима, но реальна.
4. История изложена так, чтобы зритель ощутил сопричастность.
5. У истории есть достойный финал.

Если нам не удастся показать, что героев радует или мучает, каковы их тайные желания, стремления и страхи, сюжет станет поверхностным и скучным. Но как это показать? Первое, что приходит в голову, — диалоги. Но в кино самое верное — показать все через действия. Если один герой клянется другому в вечной любви и преданности, а в это время прячет за спиной огромный нож, чему мы поверим — его словам или действиям? На деле именно сопоставление диалога и действий, которые часто не совпадают по смыслу, дает нам наиболее полное представление о внутреннем мире человека.

Если младенца, который едва научился ползать, положить на край утеса, наше сердце будет замирать, даже если мы ничего не знаем о ребенке. Более высокий уровень драматизма зависит от того, насколько герои нам небезразличны. Если мы знаем, что некто страдает клаустрофобией, можно создать захватывающую сцену, просто заперев его в чулане. А если ему необходимо забраться в чулан ради чего-то важного, драматизм возрастает в геометрической прогрессии. Самое эффективное — комбинировать внешнюю и внутреннюю драму.

Три правила выбора цели

1. Главная цель должна быть одна. Несколько целей рассеивают зрительский интерес. Желания прочих героев не должны заслонять историю протагониста.
2. Цель предполагает препятствия, провоцирующие конфликт. История, в которой достижение цели встречает активное сопротивление, оказывает куда большее воздействие на зрителя, чем та, где для ее достижения нет преград.
3. Природа цели определяет отношение аудитории к протагонисту. Если ее достижение требует героизма, протагонист достоин восхищения; если же цель идеалистическая и непрактичная — нам любопытно; если природа цели низменна — главный герой вызывает презрение и ненависть и т.д.

Худшее, что может сделать учебник по сценарному мастерству, — это внушить будущему автору слепую веру в набор готовых правил и рецептов. Тем не менее, существуют приемы и инструменты, позволяющие удерживать зрительское внимание. И пока не придумано ничего лучшего трехактной структуры, она по-прежнему удобнее любой другой для восприятия киноповествования зрителем. Чтобы писать хорошие сценарии, надо понимать принципы драматургии, владеть приемами и одновременно сохранять творческую свободу.

В центре интересной истории всегда стоит герой, которому зрители сопереживают. Он должен действовать — это главный закон драмы. У героя хорошей истории всегда есть цель, страстное желание сделать что-то конкретное — спасти чью-то жизнь, выиграть гонки, избежать армейской службы или написать картину. Без этой страсти нет настоящего героя. Но если ее достижение не составляет труда, зрителям не интересно. Герой должен преодолевать препятствия на пути к заветной цели.

У хорошей истории всегда есть начало, середина и конец, т.е. она состоит из трех актов. Сценарий можно разделить и на пять, и на семь частей, но суть от этого не меняется, речь все равно идет о трех актах, которые внутри дробятся на более мелкие части. Первый акт вводит зрителя в мир героев и в суть истории, второй (обычно он вдвое длиннее первого или третьего) — показывает развитие ситуации до высшей точки конфликта и максимального обострения проблем, в третьем конфликт разрешается.

В основе хорошей истории всегда лежит драматический конфликт. Герой (протагонист) отчаянно чего-то хочет, но на пути заветной цели возникают препятствия, борьба с ними и составляет суть конфликта. Противостоящая сила может предстать в образе «плохого парня» (антагониста), такого как робот-убийца в «Терминаторе» или сестра Рэтчед в «Пролетая над гнездом кукушки», но ею может быть также «акула», как в «Челюстях». В этом случае речь идет о внешнем конфликте. Антагонист может быть и внутренним — например, сомнения в душе героя — как в случае «Гамлета». Зачастую в хорошо написанных историях есть оба типа конфликта.

Структурное единство частей целого подразумевает, что если какую-либо из частей переместить либо убрать, то целое будет нарушено и развалится на части, поскольку то, чье наличие или отсутствие не несет видимой разницы для целого, не является органичной частью целого.

Аристотель

Добиться того, чтобы зритель сопереживал героям и ждал, чем же все закончится, помогает прием «надежда против страха». Зритель сочувствует герою, знает, что может что-то случиться, и проявляет заинтересованность в том или ином варианте исхода, оставаясь в убеждении, что возможны оба варианта.

Сюжет может строиться только вокруг цели протагониста. Если протагонист сам не знает, чего хочет, или хочет этого недостаточно сильно, то наш интерес падает. Что бы мы испытывали к Гамлету, если бы по ходу пьесы он сообразил, что путь, на который он встал, слишком опасный, или решил все забыть и простить?

Движущая сила истории — это конфликт. Разумеется, он не всегда подразумевает крики, драку или пальбу. В знаменитой сцене из фильма «Пять легких пьес» герой просто хочет заказать себе тост, и ему противостоит официантка, которая не уступает, потому что «таковы правила». Препятствий может быть несколько, они могут возникать одно за другим. Ромео и Джульетта не могут открыто заявить о своих чувствах из-за вражды семей, но им мешают и другие

препятствия: Ромео отправлен в изгнание за убийство Тибальта; родители Джульетты, не зная о чувствах дочери, желают выдать ее замуж за Париса; брату Лоренцо не удастся сообщить Ромео, что Джульетта выпила напиток; Джульетта, очнувшись, видит, что Ромео покончил с собой.

Чтобы начать рассказывать историю, надо ввести зрителей в курс дела. Протагонист, его задачи по достижению цели, препятствия — все это должно быть описано, чтобы началась история. Завязка пьесы «Ромео и Джульетта» в том, что семьи Капулетти и Монтеки много лет враждуют между собой. А начать действие Шекспир предпочел с уличной потасовки, посвящающей зрителя в то, что семьи враждуют.

При традиционной трехактной структуре основное напряжение ведет к высшей кульминационной точке второго акта. За ней должно создаваться новое напряжение, которое можно описать одним простым вопросом «Что же будет?», — вот оно уже приведет к развязке всей истории. Кульминация — точка наивысшего напряжения, к которой вело все происходившее до него. Развязка — момент, после которого зрителю позволено расслабиться: все уже позади, все разрешилось.

Опытный сценарист начинает с того, что создает персонажей и ситуации, потом обдумывает кульминацию и разрешение. Во всех лучших историях присутствует также «тема», а именно, тот аспект «дилеммы человеческих отношений», который автор выбрал для рассмотрения. Если вкратце, тема — это точка зрения автора на подаваемый материал. Но подход, идущий от **темы**, неизбежно ведет к появлению клише и безжизненных героев. Получается ровно то, что бывает с идеологически заряженным кино, поскольку ответы на все вопросы драмы подчинены тезису, который автор желает доказать.

Кроме главного героя, в истории есть другие персонажи. Конфликт целей разных персонажей ведет напрямую к синтезу сцен сюжетной линии истории. Автор должен позволить персонажам последовательно пробовать разные способы достижения своих целей, тогда в итоге он получит сюжет.

Когда понятны главный герой и основной конфликт, можно приступать к изложению истории, т.е. непосредственно писать сцены. Чтобы

Правила экспозиции

1. Исключайте элементы экспозиции там, где в этом нет необходимости: например, если что-то и так выяснится по мере развития сюжета.
2. Нагружайте экспозицией сцены, где присутствует конфликт и по мере возможности юмор.
3. Растягивайте экспозицию на максимально возможное число сцен.
4. Выдавайте информацию пипеткой, а не половником.

сделать интересной каждую сцену, автор использует такие инструменты, как скрытая ирония, откровение и признание, эффект неожиданности, саспенс. «Откровением» называется момент, когда зритель узнает то, чего не знают другие герои на экране. Далее рассказчику необходимо создать момент признания, когда персонаж узнает то, что уже известно зрителю. Сам факт, что зрителю известно то, чего не знают герои фильма, рождает у него чувство сопричастности. Представьте, как изменилось бы наше восприятие, не зная мы о том, что Джульетта жива тогда, когда Ромео находит ее «мертвой».

Чтобы усилить впечатления зрителя от важнейших, ключевых событий сюжета, используются сцены подготовки и последствий. В фильме «Амадей», когда молодой священник впервые появляется в сумасшедшем доме, где содержится Сальери, следует сцена подготовки к эпизодам безумия, когда он начнет опрашивать пациента. Той же цели служит «закладка», т.е. вброс некоей информации, которую зритель запомнит и свяжет с последующей сценой. Ружье, которое висит на стене, — это закладка, а выстрел, прогремевший через несколько сцен, — ее обыгрывание.

Автору нужно, чтобы зритель надеялся на то, что случится одно, и боялся, как бы не случилось другое, этому служит прием «анонсирование», т.е. намек на некие события, которые могут произойти. Если в самом начале истории мать и дочь отправляются на примерку свадебного платья дочери, то мы подозреваем, что одним из будущих событий станет свадьба. Хороший рассказчик воспользуется всеми возможностями приоткрыть зрителю дверцу в будущее: дать ему надежду, внушить опасение или заставить предвкушать.

Любая хорошая история опирается на некий каркас. Начинать писать, не зная общего направления, — значит пробираться сквозь дебри, причем шансы, что выберешься, ничтожны. Самый простой план сценария должен содержать следующие сведения: кто является главным героем и чего он хочет; кто еще является центральными героями и чего хотят они; вчерне список всех основных эпизодов и разделение на акты; формулировки основного конфликта, его кульминации и разрешения.

Вопросы, которые помогают убедиться, что сцена получилась

1. Ясно ли зрителю, чья это сцена и чего хочет герой?
2. В чем конфликт сцены?
3. Где и когда она происходит? Может ли смена времени или места послужить ее усилению?
4. Какие герои участвуют в начале сцены, появляются в середине и сколько остается в конце?
5. Вводится ли в сцене новый герой фильма? Если да, то запоминается ли его появление?
6. Где были герои до начала сцены и куда направятся после ее окончания?
7. Сколько времени прошло от предыдущей сцены? Все ли переходы во времени достоверны?
8. Есть ли переход от предыдущей сцены, и будет ли переход к следующей?
9. Является ли она сценой приготовления или сценой последствий? Нужно ли написать такую?
10. Контрастирует ли данная сцена с предыдущей? Будет ли контрастировать с последующей? Это, опять же, относится не ко всякой сцене.
11. Соответствуют ли действия участников сцены их «сквозным линиям»?
12. Являются ли действия героев ясными и мотивированными? Раскрывают ли они внутреннюю сущность героя, движут ли они историю?
13. Есть ли в сцене скрытая ирония?
14. Соблюдено ли единство действия?
15. Соотносится ли тема сцены с главной темой сюжета?
16. Достаточно ли сложны препятствия? Или они чересчур трудны?
17. Кажутся ли события достоверными?
18. Если в сцене что-то пойдет так или не так, как герой ожидал, поймет ли это зритель? В какой момент он это поймет? Поймут ли это герои?
19. Соответствуют ли реплики героев характеру произносящего?
20. Выявляется ли внутренняя сущность героев их действиями?
21. Используются ли элементы будущего? Необходимы ли они? Тормозит сцена действие истории или ускоряет его?
22. Есть ли в изложении сцены визуальные или текстовые подсказки для тех, кто будет ее снимать?
23. «Принадлежит» ли сцена излагаемой истории? Нужна ли она в фильме?

В любой истории, даже если она не относится к жанру фантастики, могут возникнуть моменты, которые кажутся зрителю «невероятными», и сценарист обязан предусмотреть момент, когда зритель в них «поверит». Например, можно сделать

СТОИТ ЗАДУМАТЬСЯ

- Что представляет собой главный герой: чем он занимается, о чем мечтает, каким было его детство, как он выглядит, что у него на душе, что в нем особенного?
- Почему он очень хочет достичь цели, предусмотренной сюжетом?
- Какие отношения связывают героя с другими персонажами?
- Что движет другими персонажами и в первую очередь антагонистом главного героя, если он есть?
- Насколько та или иная сцена необходима для развития сюжета?

так, чтобы один из ключевых героев озвучил недоверие зрителя. В фильме «Назад в будущее» протагонист не сразу верит в машину времени, однако, когда она переносит его во времени, он начинает верить, а вслед за ним и мы. Самые слабые сцены в киносценарии — те, в которых создание драматического эффекта возложено исключительно на диалог. Однако хороший диалог раскрывает характер героя и способствует продвижению истории. Реплики должны характеризовать говорящего и быть яркими, отражать мотивацию героя и отношения с другими персонажами, способствовать развитию сюжета и быть понятными. Хорошая реплика, меткая фраза могут произвести на аудиторию сильное впечатление. Но избыток диалогов делает сценарий затянутым.

После того, как сценарий написан, наступает время, чтобы его переписать. Практически все хорошие сценарии переписаны не раз и не два. Но для того, чтобы к этому приступить, необходимо проанализировать свою работу.

Посмотрим, как это это делается, на примере фильма «В джазе только девушки».

- **Герой и цель.** Читатель может предположить, что эта история о Джо и Джерри. Они оба скрываются от гангстеров, оба изображают женщин, у каждого завязывается роман, основанный на маскарде. Но главный герой — это тот человек, который делает выбор, принимает решения и влияет на повороты сюжета. С самого начала приятели следуют решениям, которые принимает именно Джо. Джерри соглашается сразу или после протестов, но в итоге их действия — это всегда результат выбора Джо. Иными словами, эта история о Джо.

- **Препятствия.** Оба героя узнаны гангстерами, у них нет за душой ни гроша, нет работы,

и они застряли в Чикаго. Когда друзья решают переодеться в женщин и присоединиться к оркестру, часть этих проблем решается, но на их место приходят другие, главная из которых состоит в том, что двум мужчинам приходится находиться в женском коллективе продолжительный период времени. Это обстоятельство усложняется влечением Джо к Душечке и ухаживаниями Осгуда за Дафной. В конце концов оба комплекса препятствий соединяются: гангстеры узнают Джо и Джерри, когда героям только-только удается вжиться в свои женские роли.

- **Предпосылка и начало.** Предпосылка фильма состоит в том, что три разные группы лиц вступают в конфликт друг с другом. Джо и Джерри на мели и впервые за долгое время нашли работу, хоть и сомнительную. Коломбо, которому принадлежит подпольный бар, имеет зуб на предателя Чарли Зубочистку. Оркестру Красотки Сью срочно требуются саксофон и контрабас, в противном случае от нее уйдет хороший заказ на гастроли во Флориде. Совпадение этих элементов провоцирует дальнейшее развитие сюжета.

- **Основное напряжение, кульминация и развязка.** Напряжение в фильме обеспечивает непредсказуемость судьбы героев: удастся ли им спастись от гибели, переодевшись женщинами? И оно ощущается с тех пор, как Джо звонит агенту и, представившись Жозефиной, соглашается на работу в оркестре Красотки Сью. Кульминация следует незамедлительно после того, как две второстепенных линии достигают апогея: Джуниор/Джо проводит ночь с Душечкой на яхте, а Дафна/Джерри — на свидании с Осгудом. На следующее же утро Коломбо и его люди приезжают в отель во Флориде и узнают двух свидетелей. Герои снова оказываются в опасности. Разрешение наступает, когда «дамочки» ускользают от гангстеров и сбегают со своими «возлюбленными» — Душечкой и Осгудом.

- **Тема.** В хорошем фильме, даже если это остросюжетная комедия, всегда есть центральная тема, связывающая все элементы в одно целое. В картине «В джазе только девушки» главная тема — перевоплощение, обман. Джо и Джерри притворяются женщинами, но они

Требования, которые предъявляются к диалогу

1. Актеры должны легко произносить их, не спотыкаясь и не путаясь.
2. Длинные монологи должны развиваться по нарастающей, самая основная идея или же самый хлесткий образ должны быть в конце. Самое убедительное место монолога — финал, второе по убедительности — начало.
3. Конкретный образ всегда лучше абстрактного. Использование в актерских репликах визуальных образов помогает лучше раскрыть характер героев.

не единственные обманщики: Душечка притворяется девушкой из богатой семьи, когда знакомится с Джуниором, ребята Коломбо притворяются юристами, окончившими Гарвард, а Маленький Бонапарт — другом Коломбо. Осгуд — персонаж, который представляет собой великолепный контраст со всеми остальными. Он единственный не скрывает своих намерений и без тени сомнения принимает чужие слабости и обман.

• **Единство происходящего.** Оно вытекает из стремления Джо оградить себя и друга от преследования Коломбо и его людей. И хотя главная сюжетная линия отступает на время на второй план, она никогда не исчезает полностью.

• **Экспозиция.** Перестрелка между полицией и преступниками в самом начале задает тон всем последующим событиям и открывает центральную тему — все в этой картине не то, чем кажется на первый взгляд.

Есть в этой истории и еще одна экспозиция, которую создает другой персонаж. Душечка рассказывает Жозефине о своей слабости к саксофонистам.

• **Создание образов.** Джо — волокита, мужчина, который привык добиваться всего обаянием, а не трудом, улыбкой, а не талантом. Джерри — весельчак, который умеет находить приятные стороны во всем, что бы с ним ни случилось. Душечка — женщина, которая чувствует себя неудачницей. Поскольку это история о двух мужчинах, переодетых женщинами, было важно позаботиться о том, чтобы дать представление об их сексуальности с самого начала. В случае с Джерри, которого ждет роман с женщиной, акцентировать внимание на этом, особенно важно. Каждый персонаж действует в соответствии со своими внутренними стремлениями и целями; это создает сюжетные повороты и обеспечивает развитие истории все то время, пока главная проблема героев кажется на время решенной.

• **Скрытая ирония.** Любое взаимодействие героев с Душечкой, Осгудом или другими членами оркестра пропитано иронией, потому что мы знаем о Джо и Джерри правду, а другие персонажи — нет. Ирония есть и в сцене, когда Душечка, знакомясь с Джуниором, лжет о себе, мы-то знаем не только то, что она лжет, но и то, что Джо тоже

знает о ее обмане. Ирония заставляет нас улыбнуться, когда Осгуд страстно пытается завоевать Дафну, и зритель не может не хохотать, когда слышит полную юмора заключительную фразу: «Ну, у каждого свои недостатки».

• **Подготовка и последствия.** Великолепный пример нагнетания нужной атмосферы перед сценой — ночь, которую Джо проводит с Душечкой, а Джерри — с Осгудом. Все начинается еще во время концерта, когда Осгуд флиртует с Дафной и присылает ей букет. Музыка и атмосфера этой сцены создают нужное настроение для следующих комедийных событий. Исход — возвращение персонажей по домам. Дафна танцует, а Джо весь светится, довольный ночью с Душечкой. Впечатление от триумфа Джо умножается, когда к ним приходит Душечка и рассказывает о чудесном свидании.

• **Закладка и ее использование.** Мастерский прием использования диалогов, где есть наживка, — момент в поезде, когда Джерри увлечен Душечкой, и Джо в попытке вразумить друга советует ему почаще повторять себе: «Я девушка, я девушка...» Мы возвращаемся к этим словам снова, когда Джерри, сидя на полке в окружении женщин, судорожно повторяет их. А уже в третьем акте фильма повторяется то же, но в видеоизмененной форме: Дафна приняла предложение Осгуда, и теперь Джерри повторяет себе: «Я мужчина, я мужчина...»

• **Элементы будущего.** Предсказание на будущее мы впервые встречаем, когда Красотка Сью обсуждает с агентом гастролью во Флориду, но тот факт, что оркестру нужны именно женщины-музыканты, умалчивается. Джо и Джерри узнают, что работа исключительно для музыкантов женского пола, и Джерри говорит: «Возьмем напрокат платья, достанем парики...» Джо не хочет и слышать об этом, так что зритель и не думает, что это предсказание будущего, но позже Джо меняет свое мнение, и план Джерри воплощается. Эта сцена предлагает зрителю прокрутить в голове варианты развития сюжета.

• **Правдоподобие.** Этот фильм сложно назвать реалистичным, мы видим художественно преобразенную версию реального мира. И это ощущение создается в самого начала. Мы видим

СТОИТ СДЕЛАТЬ

- Придумать героя, фабулу, кульминацию и развязку.
- Написать сценарий.
- Проанализировать написанное с точки зрения законов драмы.
- Проверить все причинно-следственные связи — нет ли натяжек в развитии событий.
- Переписать сценарий.

мужчин в катафалке, которые с первой секунды вызывают у нас подозрение. «Похоронная процессия» оборачивается полицейской облавой и перестрелкой, и мы уже видим в этом фарс, а когда из гроба струями льется спиртное из простреленных бутылок, у зрителя не остается сомнений, что перед ним комически измененная версия реальности. И как только правила этой вселенной установлены, все развивается в согласии с ними.

- **Действие и занятие.** Игра Джо и Джерри в баре, когда они впервые нам представлены, — лишь занятие, в котором нет какой-либо подоплеки. А вот на репетиции в поезде, когда Красотка Сью требует от них быть поживее, игра переходит в разряд действия, ведь теперь им нужно завоевать ее расположение. В поезде Дафна приглашает Душечку на свою полку и предлагает выпить — это чистое действие, имеющее под собой мотив. Когда же оно перерастает в неожиданную вечеринку — это простое занятие для всех девушек и серьезное препятствие для Дафны.

- **Диалоги.** Фильм изобилует искрометными диалогами. Зачастую чьи-то слова — прекрасная характеристика персонажа. Вопрос Осгуда якобы об игре на контрабасе: «А какую технику вы предпочитаете: пощипывание или поглаживание?» — и ответ Дафны: «По большей части я просто бью наотмашь», — диалог с подтекстом, их слова здесь нельзя воспринимать буквально.

- **Визуальные приемы.** Золотое правило комедий — снимать все общим планом. Полиция обнаружила подпольный бар, и всех работников и посетителей загружают в полицейские фургоны. Это масштабное действие снято общим планом: направление потока людей акцентируется одним пьяным посетителем, требующим «еще кофе», которого шатает из стороны в сторону. Джо и Джерри на заднем плане, пользуясь суматохой, удирают по пожарной лестнице.

- **Драматические сцены.** Разговор Дафны и Душечки наедине на верхней полке поезда — первоклассная драматическая сцена. Мы понимаем, что Дафну привлекает Душечка, а та ночью будит Дафну, чтобы ее поблагодарить, но в это время просыпается и Красотка Сью, и Душечка вынуждена спрятаться на полке у Дафны. Но Джерри — мужчина и увлечен Душечкой, все это наполняет сцену иронией. Моментальное завершение сцены наступает, когда остальные девушки тоже залезают на полку и рушат все надежды Джерри. Начинается другая сцена.

В каком бы жанре ни была написана история, главное в мастерстве сценариста — поведать зрителю увлекательные истории и добиться наибольшего впечатления. Принципы создания сценариев и фильмов, описанные подробно в этой книге, одинаково применимы к любым жанрам.

ПЯТЬ ОСНОВНЫХ МЫСЛЕЙ

1. В хорошем сценарии всегда есть герой, который вызывает интерес. Если зрители не будут ему сопереживать, сценарий обречен на неудачу.
 2. Герой должен действовать. Зрительский интерес зависит от силы желания и решимости главного героя достичь своей цели.
 3. Интересно наблюдать за героем, который преодолевает препятствия на пути к цели. Препятствия могут быть внешними, в том числе сосредоточенными в образе антагониста, или внутренними, порожденными характером главного героя. В зависимости от этого речь идет о внешнем или внутреннем конфликте.
 4. У произведения должны быть начало, середина и конец. В первом акте автор вводит зрителей в суть дела. Во втором идет развитие конфликта, герой преодолевает препятствия на пути к заветной цели, к концу второго акт напряжение достигает своего апогея. Третий акт — это разрешение конфликта и развязка.
 5. У автора в запасе целый арсенал инструментов для удержания зрительского внимания. Он может обманывать зрителя, управлять его ожиданиями, давать подсказки, чтобы усиливать чувство сопричастности, играть с иронией и подтекстом и таким образом делать повествование захватывающим.
-