



# ОСНОВЫ КИНОСЦЕНАРИЯ

Метод выстраивания сюжетной  
линии с помощью карточек





**Цель:** В этой лекции мы будем осваивать метод выстраивания предварительной сюжетной линии сценария с помощью каталожных карточек по рекомендациям Сида Филда.

## Основные идеи

### 1. Да будут вам в помощь каталожные карточки Сида Филда!

Признаюсь честно: до встречи с книгой «КИНОСЦЕНАРИЙ: основы написания» я ни разу не практиковала выстраивание сюжета с помощью карточек. Нет, я иногда пользуюсь подручными средствами: разлиновываю листы бумаги, черчу разные схемы, вокруг моего стола всегда несколько магнитных досок, не говоря уже о бесконечных стикерах, на которых я что-то пишу, куда-то клею... Впрочем, как каждый сценарист, а особенно – сюжетолинейщик. Но, столкнувшись впервые с «каталожными карточками» Филда, я впала в некий ступор. Что? Так просто? Куда еще проще? Нельзя же вот так приравнять процесс рождения объекта искусства – к постройке домика Лего из заранее просчитанного количества кубиков. Нет, не может быть... И вот теперь у меня всегда под рукой (и на рабочем столе, и в сумке, где бы я ни находилась) полный набор пустых карточек, поигрывая которыми, я напоминаю себе карточного манипулятора. Придумать хороший сюжет, сложить в правильном порядке все его элементы, выстроить железную схему развития – это самый трудный и, одновременно, самый восхитительный опыт в работе сценариста. И да будут вам в помощь каталожные карточки Сида Филда! Рекомендую либо купить такие, либо нарезать себе из плотной бумаги – сегодня же. Обязательно! Карточки могут быть любого удобного для вас размера, но все же лучше – 3 на 5 дюймов, или приблизительно 7,5 см на 12,5 см. Для карточки лучше брать достаточно плотную бумагу.

### 2.. Итак, вы строите свой сценарий из отдельных единиц действия – первого, второго и третьего актов.

Что вам нужно сделать?

Возьмите пачку своих карточек. Изложите на каждой карточке идею сцены или последовательности сцен и добавьте несколько (не больше пяти-шести) слов краткого описания, призванных помочь вам в писательском труде.

Теперь очень важная информация, попробуйте принять ее априори и не противиться.

На первые 30 страниц сценария вы должны потратить 14 карточек. Если карточек оказалось больше, то это, скорее всего, означает, что у вас слишком много материала для первого акта. Если карточек меньше четырнадцати, то материала мало и в завязку нужно добавить еще несколько сцен.

14 карточек? Почему 14? Сценаристы, обычно, не верят никому, особенно, когда дело касается их драгоценного детища, сценария. Не поверив Филду относительно 14 карточек, я взяла наш сценарий фильма «Тот, кто нежнее», который мы выстраивали без всяких карточек и уж вовсе не держали в голове цифру 14, и стала считать сцены первого акта. И вот что получилось. Номер сцены я буду заменять номером карточки, чтобы вы начали привыкать к этой системе.

### 3. Разбор по карточкам сцен фильма «Тот, кто нежнее».



Карточка №1: неизвестные арабские шейхи приезжают в каньон.

Карточка №2: Данеш висит на балконе Миры, просит ее руки и прыгает вниз.

Карточка №3: со сломанной ногой Данеш попадает в больницу и знакомится с таинственным стариком.

Карточка №4: влюбленный Гоша приносит переводчице Алене цветы, она их выбрасывает.

Карточка №5: в палату к старику приходят арабы и рассказывают о смерти брата, а старик после этого специально проигрывает Данешу шкатулку.

Карточка №6: некий Фархад начинает слежку за Аленой, забирает у нее из сумочки подброшенный диктофон.

Карточка №7: в больнице появляются сестры старика, он дает им напутствие и предупреждает, что от него придет человек.



Карточка №8: ночью длинноволосый незнакомец убивает в больнице старика.

Карточка №9: в отеле собирается банда Рамазана, а в лифте убивают пришедших к старику арабов.

Карточка №10: мирное утро в доме Данеша, за завтраком Данеш слышит по телевизору новость об убийстве старика.

Карточка №11: Данеш приходит в агентство переводчиков, чтобы найти Алену, и узнает о пропаже девушки.

Карточка №12: Данеш идет в дом сестер убитого старика, и они отдают ему таинственный камень.

Карточка №13: (флэшбэк): рассказ старика о родовой тамге на фоне погони в каньоне в 1935 году.

Карточка №14: бабушка Данеша, куря трубку, выносит вердикт: ее внук обязан пойти в каньон, и точка!

#### 4. Все! Ровно 14 сцен, и заканчивается первый акт, завязка действия.

Потому что уже в следующей, 15 сцене – Данеш покидает город (сюжет кардинально меняется) и едет в поезде в таинственный каньон навстречу своим странным приключениям. То есть начинается – конфликт с бандитами, который растянется на весь второй акт. Ну а первый акт фильма «Тот, кто нежнее» занял 27 минут 07 секунд, что также абсолютно укладывается в трехактную парадигму Сида Филда. Что произошло? Как это вышло? Почему в нашем первом акте получилось ровно 14 сцен, хотя в то время я даже не слышала о Сиде Филде? Не 13, не 15, а именно 14 сцен?

Повторяю, я ничего не знала о 14 сценах Сида Филда в первом акте. Я противилась его странному утверждению о необходимости работы именно с 14 не вполне понятными мне карточками. Но, тем не менее, в моем собственном сценарии первый акт оказался состоящим именно из 14 сцен.

#### 5. Тот же самый разбор первого акта на примере фильма «Тельма и Луиза» проводит и Сид Филд.

Надеюсь, фильм «Тельма и Луиза» вы уже посмотрели, поскольку мы говорили о нем в предыдущих лекциях. Но даже если вы его не видели, то поймете по описанию сцен – как развивается сюжет.

«Если бы мы конструировали первый акт в фильме «Тельма и Луиза», – говорит Сид Филд. – То на карточках он выглядел бы следующим образом.

Карточка №1: Луиза находится на работе в кафе.

Карточка №2: Луиза звонит Тельме.

Карточка №3: Тельма разговаривает со своим мужем Деррилом, но не говорит ему о своей поездке.

Карточка №4: Тельма и Луиза собирают вещи в дорогу.

Карточка №5: Луиза забирает Тельму.

Карточка №6: Они едут в горы.

Карточка №7: Тельма хочет остановиться в кантри-клубе.

Карточка №8: Они едят и пьют в клубе «Серебряная пуля».

Карточка №9: Харлан «клеит» Тельму.

Карточка №10: Они пьют и разговаривают.

Карточка №11: Харлан и Тельма танцуют, она чувствует себя плохо.

Карточка №12: Харлан выводит Тельму наружу.

Карточка №13: Харлан пытается изнасиловать Тельму.

Карточка №14: Луиза убивает Харлана.



Все! Первый акт завершен. Потому что теперь, после убийства, меняется все – и цель поездки, и драматургическое предназначение героинь, и весь сюжет основательно разворачивается со стрелки «прогулка в горы» на стрелку «побег в Мексику».

#### 6. Построение сценария и написание сценария.

Дальше Сид Филд поясняет:

Важно понять, что построение сценария отличается от написания сценария. Это два разных процесса. Вот почему я говорю, что одна карточка должна соответствовать одной сцене, хотя при написании сценария это правило может и не соблюдаться.



Предположим, что ваш персонаж чувствует боли в груди, и история приводит его в больницу. В этом случае вы возьмете одну карточку и напишете на ней: «Ложится в больницу». Но когда вы начнете использовать эту карточку для написания реального сценария, то из нее, как в «Соучастнике», может вырасти целая последовательность: ваш персонаж прибывает в больницу; его осматривают врачи; они берут анализы; он проходит различные медицинские тесты, делает рентген, электрокардиограмму, электроэнцефалограмму; к нему приходит друг или родственник и т.п. Его могут поместить в общую палату или отдельную комнату, ему может не понравиться врач; врачи могут обсуждать его состояние с родственниками; в конце концов, вашего героя могут даже поместить в реанимацию. И все это содержится в нескольких словах, написанных на карточке: «Ложится в больницу».

То есть из одной карточки может получиться несколько сцен, но меня все же больше привлекает расклад: одна карточка, одна сцена.

## **7. Сид Филд предлагает использовать по 14 карточек примерно на каждые 30 страниц сценария.**

Общий расклад такой: 14 карточек для первого акта, 14 карточек для первой половины второго акта, 14 карточек для второй половины второго акта и 14 карточек для третьего акта.

Что-то есть в этом магическое, вам не кажется? Или – это своеобразное «золотое сечение» в драматургии, прослеженное Филдом на примере сотен и сотен прочитанных им сценариев? В любом случае, эта «штука» работает, и работает неплохо. Поэтому нужно просто брать ее на вооружение и уже потом, после выхода фильма по вашему сценарию на экраны – анализировать и высчитывать правила и алгоритмы.

Сид Филд говорит примерно так же:

«Почему именно 14 карточек? Потому что проверено: это работает. На протяжении многих лет обучая тысячи студентов и здесь, и за рубежом, я обнаружил, что я могу сказать, достаточно ли материала подготовил автор для первого акта, по тому, сколько заготовлено на него карточек. Странно, но это так. Если автор сделал 15–16 карточек, то я могу сразу сказать, что акт перегружен и в нем слишком много материала. Если же карточек 12 или 13, то я могу предположить, что материала мало и автор должен добавить несколько сцен, чтобы оживить характеры и сюжет, сделать их более глубокими и объемными. Бывает, что авторы сначала используют 11–12 карточек, а затем говорят мне, что при написании сценария они добавляют еще несколько сцен. Иногда такой подход работает, но чаще всего – нет.

## **8. Карточки становятся психологическим руководством при создании сцен.**

Это не закон. Это просто одна из тех странных закономерностей, которые я обнаружил в ходе преподавания и написания сценариев. Карточки действительно становятся своего рода психологическим руководством по созданию сцен и их последовательностей, необходимых для построения сюжета. Иногда я пользуюсь разноцветными карточками – голубыми для первого акта, зелеными – для второго, желтыми – для третьего.

А вот это – тоже интересный момент для меня. Поскольку, прокладывая сюжетные линии в долгоиграющих сериалах, я часто пользуюсь именно цветовыми обозначениями персонажей и их «волн» (об этом я уже рассказывала в одной из лекций). В этой связи расскажу еще об одной особенности работы сценаристов, в частности – сторилайнеров, прокладчиков сюжетов. Бесконечно работая с текстами, без перерыва глядя на экран монитора или вчитываясь в написанное на карточках, вы будете перегружены словесной информацией. В какой-то момент напряженной работы (либо в аврал или на подходе дедлайна) – вы можете впасть в состояние, когда совсем перестанете ориентироваться в шквале сюжетных нагромождений. Иногда случается такое, что сценаристы забывают, как пишутся слова или буквы, все это издержки профессии, это нормально. Вот здесь цветовые маяки могут быстро вернуть вас в реальность. Я бы брала для третьего акта – цвет карточек поярче (Филд говорит о голубом, зеленом и желтом, чтобы на них хорошо читался написанный текст, и вы опять же не напрягали глаза). Но я настаиваю для третьего акта на красном или розовом, чтобы при различных перестановках видеть: «Ага! Что делает эта «красная» сцена из развязки – в самом начале сценария? Ошибка!» Одним словом, каждый придумывает себе такие условия работы, которые помогают – максимально. Но суть от этого не меняется. Я всеми руками голосую за 14 карточек для первого акта, 28 для второго и опять же 14 для третьего. И предлагаю вам согласиться со мной и Сидом Филдом. А, впрочем, все – на ваше усмотрение. Двигаемся дальше. Потому что карточки





– это просто метод. Просто выложив карточки, сюжет не построить.

## 9. Принцип действия и противодействия.

Сид Филд часто упоминает о третьем законе Ньютона: «Для каждого действия есть равное и противоположно направленное противодействие». Данный принцип, лежащий в основе понимания физической природы вещей, очень прост, хотя и открыт только 400 лет назад. Этот же принцип работает и при построении сценария. Во-первых, вы должны уяснить себе драматургическое предназначение главного героя. Что ваш главный герой хочет выиграть, получить или чего достичь в ходе развития сценария? Этот вопрос можно поставить по отношению к каждой сцене. Только определив драматургическое предназначение персонажа, вы сможете создавать ему препятствия на пути достижения цели. То есть, выстраивать «противодействие».

Повторяю: любая драма – это конфликт. Без конфликта нет действия. Без действия нет персонажа. Без персонажа нет сюжета. А без сюжета у вас не получится сценарий.

Фильм на самом деле есть поведение, то есть то, что человек делает, и не всегда важно, что он говорит или кем является. Кто по профессии Фара? Повар. О чем он все время говорит? О том, что он толстый и ничего не может. Ноет, одним словом. Но давайте посмотрим, что он делает? Встает с инвалидного кресла, вспоминает тайный ход и бежит по нему, пробивает плечом кирпичную стену, набирает код, перечисляет огромные деньги и спасает жизнь сыну Незнакомки, покупает собственный самолет, женится на Анджеле, перестраивает кафе «Ласточка» и становится хозяином жизни.



Неплохо для жирного, ноющего повара, как вы считаете? И все это только потому, что кино – это действия героя.

## 10. Мы живем в мире действий и реакций на эти действия.

Вы – за рулем автомобиля (действие). Кто-то вас «подрезает», проскакивает перед вами. Что вы сделаете (какая будет реакция)? Как обычно, разразитесь проклятиями? С негодованием просигналите? Попробуете «подрезать» того водителя или зайти ему «в хвост»? Или вздрогнете, что-то пробормочете себе под нос и нажмете на газ? Все это – реакции на действия водителя, который вас «подрезал». Действие и реакция на него, противодействие ему – это закон вселенной. Если персонаж в вашем сценарии предпринимает какое-либо действие, то должно возникнуть какое-то обстоятельство или кто-то должен прореагировать на его действие таким образом, чтобы на это последовала реакция вашего персонажа. Таким образом, возникнет новое действие, на которое последует новая реакция и так дальше.

## 11. Попробуйте поиграть с карточками.

Вот здесь я предлагаю начинающим сценаристам, пребывающим в растерянности перед началом работы над сценарием – просто поиграть с карточками. Ну просто поиграйте, не бойтесь. На карточках одного цвета напишите какие-то действия ваших героев, а на карточках другого цвета – противодействия на действия ваших героев. Пока не очень интересно. Ничего. Теперь попробуйте по наитию раскидать эти карточки по линии вашего сюжета. Что неинтересно – сразу отбросьте. Просто порвите карточки, и все. А вот интересное – оставьте. А теперь поставьте рядом с «интересной» карточкой еще две. Пустые. Слева и справа. До и после. Подумайте и напишите прямо на пустой карточке – чтобы вы хотели увидеть непосредственно перед «интересным» действием героя? А что – после? А теперь посмотрите на карточку «противодействия» этому интересному действию. Что там происходит? Изменилось ли противодействие от того, что вы добавили еще пару сцен к действию? Возможно, после этого маленького упражнения вас озарит сразу, вы разбросаете свои карточки и броситесь писать сценарий. Отлично! А, может, вас так увлечет это выстраивание событий, что вы легко – прямо на карточках – построите свой сюжет от начала и до конца.

## 12. Суть персонажа в действии, он должен действовать сам.

Но Сид Филд знает все подводные камни работы с начинающими сценаристами:

Многие начинающие и неопытные сценаристы стараются сами придумать все, что происходит с их персонажами, и в результате герои постоянно реагируют на их манипуляции вместо того, чтобы выполнять свое драматургическое предназначение. В таких случаях главный герой практически исчезает со страниц сценария, и для сценаристов это становится серьезной проблемой. Суть персонажа – в действии, персонаж должен сам действовать, а не только реагировать на действия других. Повторяю: важно, что человек делает, а не то, что он говорит или кто он есть. Это нужно уяснить сразу, с первой страницы, с первого слова.

Действие – это то, что делают герои; противодействие, реакция – это то, что случается с ними.

При неправильном построении сценария появляется соблазн ускорить действие добавлением к сюжетной линии новых персонажей и новых событий.

### 13. Не старайтесь перегружать начало сценария в погоне за вниманием читателя.

В своей практике я часто наблюдаю следующее: начинающие сценаристы страшно боятся «не успеть влюбить» читателя в свой сценарий в течение первых десяти страниц текста. Они боятся и торопятся. Они паникуют, что могут показаться скучными, что читатель не дойдет «до самого главного». Поэтому начинается бешеное украшательство первого акта всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Сид Филд также отмечает это в своих наблюдениях:

«Недавно я читал сценарий, - пишет Филд. - В котором на первых десяти страницах появилось 15 персонажей! Я так и не понял, о ком и о чем эта история. Она разворачивалась на поверхности действия, не проникая в глубину, не затрагивая слои текстур. И это делало сценарий надуманным, банальным и предсказуемым».

### 14. Да, петлю захвата внимания сделать необходимо. Но это должна быть – одна, мощная, крепкая петля.

Если вы покажете мирный город и пассажирский самолет, летящий над ним.



А потом покажете, что двигатель самолета заглох – этого будет вполне достаточно, чтобы в следующем кадре спокойно показать маленького жучка, мирно ползущего по травинке или спящую на лугу девушку. Но если к заглохшему двигателю вы добавите прорывающуюся платину, зашкаливший на красной отметке сейсмометр и введете в город толпу зомби – то вы похороните в зрителе любые эмоции, кроме недоумения или раздражения. Опытный сценарист не боится тихих, простых сцен.

Тихими простыми сценами он может создавать самые невероятные по мощи своего воздействия эпизоды.

Но вернемся к карточкам. Сид Филд советует:

«Сцена за сценой пройдите по карточкам, как по детским кубикам с буквами. Повторите эту процедуру несколько раз. И вскоре перед вами начнет вырисовываться определенное действие в развитии. Постепенно привыкайте к сюжетной линии. Не бойтесь играть с карточками. Попробуйте перетасовать их в другом порядке и посмотреть, не стало ли изложение от этого лучше. Вы не привязаны к определенному порядку; расставляйте и меняйте карточки в соответствии с вашими целями и потребностями. Эти карточки – ваши. Завершив создание карточек для первого акта, расположите их в правильном порядке и закрепите на доске для напоминаний, на стене или на полу. Повторите ту же процедуру со вторым и третьим актами. Доверьтесь сюжету, пусть он направляет вас».

### 15. Не бойтесь ошибаться!

Сколько времени нужно потратить на карточки? Несколько дней, но не более недели. Мне на заполнение всех карточек (это слова Сида Филда) требуется один-два дня. Я посвящаю день, или около четырех часов, первому акту и еще день – второму и третьему. После этого я закрепляю карточки. Теперь можно приступить к работе. Я провожу несколько дней, снова и снова рассматривая карточки, знакомясь с историей, развитием событий, персонажами, пока мне не становится комфортно. При этом я каждый день



провожу с карточками от двух до четырех часов. Я снова и снова прохожусь по сюжету, акт за актом, сцена за сценой, тасую карты, пытаюсь где-то что-то подправить или передвинуть одну сцену из первого акта во второй, а другую – из второго в первый.

Карточки – очень гибкая система, позволяющая вам делать все что заблагорассудится, – и, главное, она работает!

**Основные термины:** предварительная сюжетная линия, каталожные карточки, волны персонажей, сторилайнер, дедлайн, драматургическое предназначение, противодействие, конфликт, действие героя, петля захвата внимания.

### Список рекомендуемой дополнительной литературы

1. Роберт Макки «История на миллион долларов»
2. Линда Сегер «Как хороший сценарий сделать великим»
3. Блейк Снайдер «Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства»
4. Александр Митта «Кино между адом и раем»
5. Скип Пресс «Как пишут и продают сценарии в США»
6. Уильям Индик «Психология для сценаристов»