

Глава 5

# СОЗДАВАЯ ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

**П**ри большом везении мы встречаем на своем пути гуру. Такие люди обладают более обширным багажом знаний, опыта и мудрости, чем мы, и удивительным образом они готовы этим делиться. Первым гуру, которого я встретил в своей профессиональной области, был Майк Чеда. И вот уже 20 лет он продолжает поражать меня своим талантом определять, понимать и устранять проблемы в любом сценарии.

Во время нашего с Майком знакомства он занимал пост директора по развитию в Barry & Enright. Затем он работал в том же качестве в компании Disney и был вице-президентом по развитию в HBO и Once Upon a Time Productions\*. За долгие годы Майк успел потрудиться над сотнями кинофильмов и телевизионных проектов — зачастую от первоначальной концепции до выхода на экран. Однако он не только занимал руководящие должности в этих и других компаниях, он к тому же и сам успешный сценарист (думаю, другим исполнительным продюсерам тоже не помешало бы попробовать самим взяться за перо). В числе его фильмов — «Фактор холода» с Кьюбой Гудингом-младшим и Скитом Ульрихом в главных ролях.

В каком бы качестве ни выступал Майк Чеда — руководителя, писателя или продюсера, — уже практически ходят легенды о том, что сценарий, к которому он прикасается, сам становится легендой. На его счету много

---

\* Barry & Enright Productions — американская компания по производству телевизионных программ и фильмов. Была основана в 1947 году Джеком Берри и Дэном Энрайтом. HBO — американский кабельный телевизионный канал. Входит в корпорацию Time Warner. Once Upon a Time Productions — американская компания, создающая интерактивные программы, объясняющие важность чтения.  
*Прим. перев.*

побед, например, его заслуга в том, что на экраны все-таки вышел фильм «Ближайший родственник» с Патриком Суэйзи. Студия купила независимый сценарий, причем сумма сделки была цифрой с шестью нулями, и несмотря на это в сценарии имелись проблемы, требующие решения до того, как фильм запустят в производство. И кто же, как вы думаете, решил их? Верно, Майк. Он даже показал мне место, где ему в голову пришла блестящая идея. Однажды в Лос-Анджелесе мы вышли с ним на улицу, чтобы сделать перерыв в работе над одной историей, которая никак нам не давалась. Мы были в полном отчаянии и не представляли, как нам с ней справиться. Прогуливаясь, мы шли по Сенчури-сити, и вдруг Майк замер на том самом месте оживленной улицы, которое стало для него счастливым.

С видом Джейкоба Броновски\* он поведал мне о том, что на такой же прогулке, когда его голова была забита разными вариантами, как спасти сценарий фильма «Ближайший родственник», но ни один из них не годился, на этом самом месте на него вдруг снизошло озарение. «Меня словно ударило током — “ковбои и индейцы”!» И действительно, когда он предложил эту простую концепцию продюсерам, стало понятно, в каком направлении двигаться при переработке сценария. Подобных моментов за долгие годы работы у Майка было множество. Словно какой-нибудь физик, положивший жизнь на изучение теории струн\*\*, Майк постоянно работает над совершенствованием своих профессиональных навыков. Часто его методы кажутся странными, но практически всегда они работают.

Так что когда недавно я встретился с Майком, я не упустил шанса спросить, что нового он придумал. Он достал из своей наплечной сумки альбом для рисования и с ликующим видом протянул мне его. Листы скреплялись спиралью, и если альбом раскрыть, то две половинки образовывали

---

\* Джейкоб Броновски (1908–1974) — британский математик, биолог и историк науки. Наиболее известен как ведущий и автор документального сериала производства BBC «Восхождение человека». *Прим. перев.*

\*\* Теория струн — направление теоретической физики, изучающее динамику и взаимодействия не точечных частиц, а одномерных протяженных объектов, так называемых квантовых струн. *Прим. перев.*

большое свободное пространство. Там, через обе страницы, он начертил три прямые горизонтальные линии, разделившие это пространство на четыре ряда. В середине каждого из четырех рядов крепились бумажные квадраты — эпизоды в очередном сценарии, над которыми он в тот момент работал.

«Она складная». — На лице Майка бродила улыбка сумасшедшего ученого.

«Это же доска», — дошло до меня.

И мы оба склонили головы в знак уважения перед доской.

## Повелитель доски

После бумаги, ручки и ноутбука доска — это, наверное, один из самых необходимых любому сценаристу предметов, который всегда должен быть под рукой. Вот уже много лет каждый раз, когда я захожу в чей-то офис и вижу доску на стене, я невольно улыбаюсь, уж я-то знаю, что это такое и какую головную боль обозначает. Доски бывают всех цветов и размеров: черные, где пишут мелом, из пробкового дерева, к которым крепят карточки канцелярскими кнопками, и даже вырванные из маленького блокнота листы, приклеенные скотчем на стену номера в отеле, когда вы пытаетесь работать над сценарием в поездке. Доска — универсальный инструмент. Тем не менее ни на одном из известных мне курсов по кинодраматургии я ни разу не слышал, чтобы рассказывали об этой удивительно полезной штуке.

Ну да бог с ними, с курсами, давайте поговорим о доске!

Первую доску я увидел на стене в кабинете Майка Чеды в Barry & Enright двадцать лет назад. Тогда я уже зарабатывал кое-какие деньги написанием сценариев, но еще никогда до того момента я не сталкивался с этим инструментом сценариста и понятия не имел, как доска вообще может пригодиться. Обычно сценарист просто садится за стол и начинает писать, выстраивая сцену за сценой, разве не так? Он просто выплескивает на бумагу свои мысли, верно?

Я, по крайней мере, именно так и делал.

Однако благодаря «повелителю доски» Майку Чедде я узнал не только о важности предварительного планирования структуры сценария, в чем доска очень помогает, но также о том, как использовать доску, чтобы значительно улучшить результаты работы. С тех пор я пользуюсь ею довольно часто. В моем случае это большая пробковая доска, которую я могу повесить на стену и долго-долго на нее смотреть. Мне доставляет удовольствие, взяв пачку карточек с эпизодами конкретного сценария и коробку канцелярских кнопок, прикреплять эти карточки на доску, а затем перемещать их куда душе угодно. У меня накопилось много пачек с подобными карточками, перевязанными резинками, рассортированными по проектам — уже написанные сценарии и только намечающиеся. Чтобы восстановить в памяти любой из этих сценариев, мне остается только взять пачку с нужными карточками, развесить их на доске, сообразить, на чем я остановился, — и решить, не пора ли обратиться за помощью к Майку.

Доска позволяет вам «увидеть» фильм еще до того, как вы начнете писать сценарий. Это хороший способ проверить разные сцены, сюжетные повороты, идеи, какие-то диалоги и ритм истории, а также понять, насколько они удачны. Строго говоря, это не написание сценария, и ваш идеальный план с шансами еще полетит в тартарары, когда вы на самом деле возьметесь за перо, но тем не менее ваша история уже на доске, где вы можете поработать над перипетиями сюжета еще до того, как начнете писать. Это способ визуализировать фильм с хорошей структурой. Единственный из известных мне инструментов, который поможет вам создать идеальный сценарий.

Плюсы доски в том, что:

- она дает тактильные ощущения;
- на нее уходит масса времени!

Работать с доской — это вам не на ноутбуке печатать, где, кроме компьютера, больше ничего не требуется. Здесь нужны ручки, карточки, кнопки — и вы можете все увидеть, потрогать, со всем поиграть.

Кстати, я уже говорил, сколько времени все занимает?

Сначала вы полдня проведете в магазине, выбирая доску нужного размера. Следующее утро потратите на размышления, куда ее повесить. А с карточками вы можете вообще не расставаться. Суете пачку карточек себе в карман, отправляетесь в ближайшую кофейню, достаете пачку, снимаете с нее резинку и сидите часами, тасуя свою колоду, раскладывая эпизоды, обдумывая последовательность, выискивая неудачные моменты. Это же здорово!

А самое лучшее в описанном мною процессе, что пока вы проделываете всю ту работу, которая может показаться нелепой и отнимает у вас столько времени, ваша история постепенно укладывается у вас в подсознании совсем по-другому. Придумали отличный диалог? Запишите его на карточку и прикрепите ее на доску, в то место, где предположительно должен состояться диалог. Есть мысль добавить сцену погони? Сделайте карточки и взгляните, что получится.

Кроме того, вы создаете для себя зону, свободную от психологического давления! Больше никаких пустых страниц. Это всего лишь маленькие кусочки бумаги. Разве так сложно заполнить обычную карточку?

Все замечательно, наверняка сейчас думаете вы, но какое отношение это имеет *лично ко мне*?

Что ж, давайте поговорим о вас и о вашей доске.

## Первые карточки

Итак, вы приобрели доску желаемого цвета и размера. Повесьте ее на стену и взгляните на нее. Пусто, не так ли? Теперь возьмите три длинные полоски малярного скотча и наклейте их на доску так, чтобы получились четыре ряда. Для этого вы можете воспользоваться и простым маркером. В любом случае, у вас должно получиться что-то похожее на нашу схему.

ПЕРВЫЙ АКТ (с. 1–25)
ВТОРОЙ АКТ (с. 25–55)
ВТОРОЙ АКТ (с. 55–85)
ТРЕТИЙ АКТ (с. 85–110)

*Первый ряд — это первый акт (с. 1–25). Второй ряд представляет первую половину второго акта до центрального момента (с. 25–55). Третий ряд — это часть от центрального момента до перехода к третьему акту (с. 55–85). Наконец, четвертый ряд — третий акт до заключительной сцены (с. 85–110)*

Все довольно просто, не так ли? Да, именно так. В этом вся суть. После пары неудач вы вполне освоитесь с доской. Вскоре вы, как опытный автогонщик на знакомой трассе, сможете с удовольствием и почти с закрытыми глазами проходить все воображаемые повороты, прямые участки и развилки.

Вы очень быстро обнаружите, что конец каждого ряда является условным шарниром вашей истории. Переход ко второму акту, центральный пункт, переход к третьему акту — это всё поворотные моменты вашего сюжета, каждый из них находится в конце первого, второго и третьего ряда соответственно. Подобная структура вполне отражает мое представление об идеальном сценарии. И если вы согласны с утверждением Сида Филда, что каждый поворот закручивает сюжет в новом направлении, то теперь вы можете увидеть, где именно происходят эти повороты.

Сейчас передо мной хрустящая, новенькая колода пустых карточек. (До чего же приятно снимать целлофановую упаковку!) Также у меня под рукой пригоршня цветных карандашей (это не фильм Клинта Иствуда\*) и коробка разноцветных канцелярских кнопок — я готов прикрепить на доску свою самую первую карточку. Чтобы еще потянуть время,

\* Отсылка к кинокартине «За пригоршню долларов» (1964) — классическому художественному фильму Серджио Леоне, первому «спагетти-вестерну» из так называемой долларовой трилогии. Главную роль исполняет Клинт Иствуд. *Прим. перев.*



я обычно каллиграфическим почерком вывожу название фильма на одной из карточек, прикрепляю ее в самом верху доски и делаю пару шагов назад, чтобы полюбоваться. Через несколько недель или месяцев доска покроется прикрепленными к ней листками бумаги, стрелками, цветными метками и зашифрованными сообщениями. Но сейчас она девственно чиста.

Наслаждайтесь этим, пока можете, друзья мои. Что ж, пора начинать.

Конечно, вы можете писать на этих карточках все, что вашей душе угодно, но изначально они служат для обозначения сцен. К моменту завершения работы их у вас будет 40, пересчитайте еще раз — четыре десятка и ни карточкой больше. Но сейчас, на подготовительном этапе, можно немного расслабиться. Используйте их столько, сколько хотите. А если вдруг карточки закончатся, вам придется снова идти в канцелярский магазин и потратить еще немного времени — так что вперед!

Нет ничего сложного в том, как должны выглядеть 40 ваших карточек в конце работы. Каждая карточка обозначает одну сцену. Так что решите, где она происходит. В помещении или вне его? Может быть, это последовательность сцен, например погоня, которая охватывает несколько мест? Если вы определились, смело пишите маркером: «ИНТЕРЬЕР. КВАРТИРА ДЖО — ДЕНЬ». На каждой карточке также должно содержаться лаконичное и простое описание основного действия сцены: «Мэри сообщает Джону, что собирается подать на развод». Более подробную информацию можно будет добавить позже. На данный момент ваша обычная сцена выглядит следующим образом.

ИНТЕРЬЕР. КВАРТИРА ДЖО — ДЕНЬ.

Мэри сообщает Джону, что собирается подать на развод

+/-

><

В любом литературном начинании первыми на доске должны оказаться карточки с вашими самыми яркими идеями и сценами — теми, которые, по вашему мнению, непременно должны войти в фильм. Это то, ради чего вы вообще затеяли всю историю с написанием сценария. Для меня такими чаще всего становятся комедийные эпизоды, сцена, в которой зрители знакомятся с главным героем, и еще, может быть, финал. Итак, запишите все свои идеи на отдельных карточках и прикрепите их на доску там, где этим эпизодам полагается быть по сюжету. Возможно, со временем вы переместите их или уберете вовсе, но как же чертовски приятно сейчас сбросить с плеч груз этих сцен. Все! Карточки на месте.

Давайте посмотрим, что получилось.

Перед вами — огромное пустое пространство. Интересно, вы все еще жалеете, что не начали писать сразу? Все ваши замечательные идеи, которые так и просились на бумагу, больше не кажутся такими уж значимыми. Поутих энтузиазм и по поводу самой истории, когда идеи записаны на карточки и висят на доске. Блестящее начало фильма, сцена погони в середине или драматический поворот в конце, которые в вашем воображении казались такими впечатляющими, выглядят совсем иначе, будучи разложены на доске. Там они — всего лишь малая часть единого целого. И нужно серьезно потрудиться, если вы хотите, чтобы все эти замечательные сцены были воплощены в жизнь и получили право на существование. Сейчас начинается самое сложное.

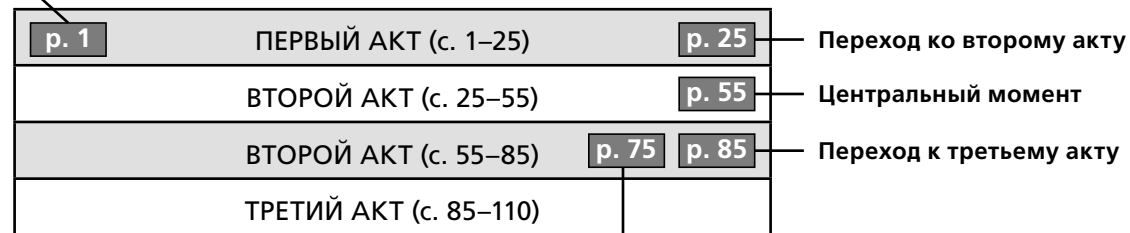
## Основные повороты

Следующие на очереди карточки — это главные моменты вашей истории: поворотная точка, переход к третьему акту, переход ко второму акту. Поскольку вы уже знакомы со структурой сценария, нет нужды рассказывать вам о важности данных пунктов. И хотя к этому можно прийти и совсем другим путем, лично я всегда стараюсь определить поворотные пункты в первую очередь.

Начинаю я с поворотной точки. Как уже говорилось в предыдущей главе, это «подъем» или «провал». На 55-й странице ваш герой (или героиня) переживают минуты головокружительной иллюзорной победы или такого же головокружительного иллюзорного провала. Установление на доске места поворотной точки в большинстве случаев поможет вам определиться с дальнейшим направлением работы — без этого решения никак нельзя продвинуться вперед. Многие также могут сразу прикрепить на доску карточку с переходом ко второму акту. У вас в воображении уже готовы установочные сцены, приключение или, по крайней мере, его начало, но что же дальше? Это зависит от поворотной точки. Вот почему так важно определить ее и поставить на законное место.

После того как вы разобрались с поворотной точкой, не так уж сложно перейти к сюжетной точке «Все потеряно». Это ее противоположность. Попробуйте взять «вершину» или «провал» центрального момента и перевернуть его на 180 градусов. Может уйти порядочно времени, прежде чем вам это удастся, но надо постараться. После того как вы определились с местоположением на доске двух вышеназванных пунктов, найти место для перехода к третьему акту обычно не составляет труда. Теперь ваша доска начинает наполняться жизнью. Она должна выглядеть примерно так.

Открывающая  
сцена



«Все потеряно»

## Перегруженные сцены и «черные дыры»

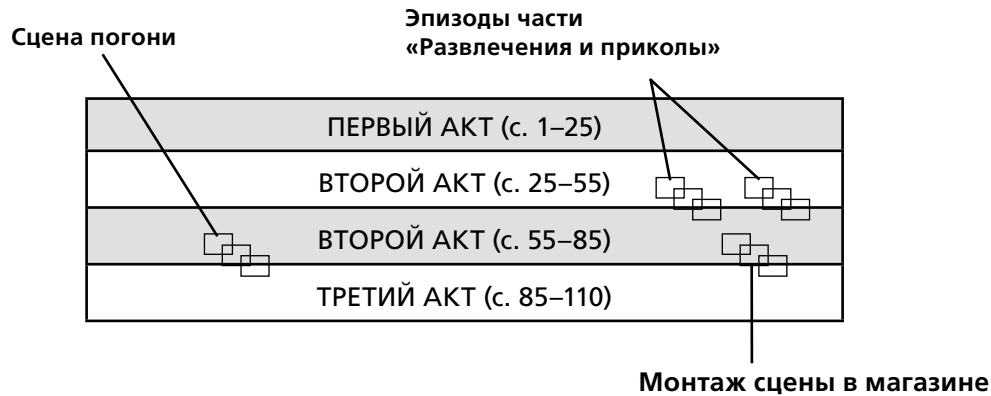
Моя самая большая проблема состоит в том, что я могу начать записывать на карточки не только фактические эпизоды истории, но и много что еще. Это особенно актуально в самом начале пути, когда я выстраиваю установочные сцены и действие первого акта. Я выделяю три-четыре карточки на первые 10 страниц, то есть у меня должно получиться три или четыре сцены, которые подводят меня к катализатору. Однако очень часто все заканчивается тем, что передо мной лежат семь или восемь карточек, на которых написано что-то вроде: «герой — заключенный, обвиненный по ошибке» или «герой — музыкант, играющий на саксофоне». Это не сцены, это предыстория. В конце концов все они будут сведены к одной-единственной — «Встреча с героем», — и она действительно окажется сценой, во время которой главный герой войдет в комнату и впервые появится перед зрителями.

Как отмечалось в предыдущей главе, предыстория, особенности характера протагониста, место и время действия нуждаются в подробном описании. Все ваши великие идеи будут облечены в форму карточек и накопятся у вас на столе в беспорядочном нагромождении, как «БМВ» на трассе 405\* в час пик. Не стоит переживать, в конце концов вы все сможете сократить. Главное — дать этому выход. Сейчас позвольте себе пробовать все что угодно, придумывать самые невероятные вещи и размещать на доске, чтобы понять, как это будет выглядеть.

Путаница может случиться у вас, когда вы размещаете на доске последовательности сцен. Однако, хотя, например, «погоня» состоит из нескольких сцен, которые могут происходить и в помещении, и на улице, фактически это одна сюжетная точка. Так что обычно получается, что у вас на руках оказывается последовательность сцен из пяти, шести или семи карточек, которые в итоге должны свестись к одной. Пока же это выглядит примерно так.

---

\* Трасса 405 считается главной транспортной артерией, соединяющий западный Лос-Анджелес с долиной Сан-Фернандо. По статистике, за июльский уик-энд по лос-анджелесскому участку трассы 405, проходящему через центр города, проезжает полмиллиона машин. *Прим. перев.*



Еще один большой плюс работы с доской заключается в том, что все проблемные места сценария («черные дыры» в структуре, потеря связи между эпизодами и другие провалы) оказываются перед вами как на ладони. Все, что вам остается, — смотреть на доску и горько плакать. Уж поверьте мне, эти «черные дыры» просто сидят там и насмеваются над вами, час за часом, день за днем. «Что случилось, Блейк? Не можешь справиться? У кого-то проблема с сюжетом?» По крайней мере, вы знаете о проблемном месте и о том, как заполнить «черную дыру». На каждый ряд у вас должно быть отведено 9–10 карточек. Так что вперед, добавляйте что-нибудь в это пустое место и решайте проблему.

## Всегда легкий третий акт

Самое забавное, когда вы выстраиваете структуру данной части сценария при помощи карточек, — это то, что первоначально третий акт почти всегда получается очень легковесным.

Обычно он состоит всего из двух карточек. На одной написано: «Герой наконец понимает, что ему нужно делать», а на другой: «Решающая битва».

Вот что убивает меня всякий раз, когда я это вижу.

И все время откладываешь, вместо того чтобы исправить такое положение вещей.

Впрочем, не надо бояться.

В конце концов и здесь все получится. У вас возникнет множество интересных идей, и третий акт тоже постепенно наполнится жизнью. Если этого не произойдет, вернитесь к первому акту и еще раз проверьте свои установочные сцены и «шесть вещей, которые нужно исправить». Наступает ли их развязка в третьем акте?

Если нет, исправьте это.

Как насчет вашей второстепенной сюжетной линии? Будь там рассказ о настоящей любви или тематический центр вашей картины, так или иначе эта история тоже должна иметь развязку. Фактически чем больше задумываешься о том, как связать воедино все потерянные сюжетные нити, все побочные истории, повторяющиеся образы, темы и другие элементы, тем острее осознаёшь, сколько «неоплаченных счетов» накопилось к третьему акту и что все их нужно закрыть. А когда же еще этим заниматься? (Не собираетесь же вы, в самом деле, раздавать либретто вашего фильма в кинотеатрах?)

И как обстоят дела с плохими парнями? Вы разобрались со всеми мелкими сошками, прежде чем взяться за главного злодея? Все ли негодяи понесли заслуженное наказание? Изменился ли мир благодаря поступкам главного героя? Бьюсь об заклад, скоро пространство вашего третьего акта будет переполнено карточками с идеями финальных сцен. Ограничьтесь девятью или десятью из них.

Этого будет достаточно. Гарантирую.

## Маркировка цветом

А сейчас я расскажу вам о действительно крутой штуке. На нее уходит куча времени, но она очень важна. Нужно наглядно увидеть, как развиваются истории разных персонажей, как они переплетаются между собой, чтобы успешно проработать эти вопросы. Здесь вам пригодятся цветные карандаши. Раскрасьте каждую историю в свой цвет. Например, для карточек

с историей Мэг используйте зеленый цвет, а для карточек с историей Тома — красный. Когда вы разместите их все на доске, вам моментально станет ясно, как пересекаются между собой истории и нуждаются ли они в какой-то доработке. Вот один из примеров того, когда вам было бы очень сложно справиться с рабочей задачей без доски. Глядя на все эти цветные карточки, вы понимаете, каким ночным кошмаром обернулась бы для вас попытка разобраться в сюжетных хитросплетениях, если бы вы просто писали как обычно. Сценарий — это прежде всего структура. Точный механизм швейцарских часов в переложении на эмоции. Вид ваших разноцветных историй, переплетенных вместе, позволяет вам понять, насколько важной частью рабочего процесса является этап предварительной подготовки. Тем не менее маркировку цветом допускается использовать и в других случаях. Например, таким образом можно выделить:

- сюжетные пункты, которые раскрывают и усиливают тему, а также повторяющиеся образы;
- сюжетные линии второстепенных героев;
- третью, четвертую и прочие побочные сюжетные линии.

Когда ваши разноцветные карточки займут свои места на доске, можно отойти назад и оценить гениальность созданного дизайна.

Все описанное направлено, разумеется, на то, чтобы существенно сэкономить ваше время. Что может быть хуже попыток решить все эти вопросы в самый разгар творческого процесса написания сценария? Согласитесь, проще видеть и перемещать карточки на доске, чем двигать и менять куски текста, которые уже стали дороги вашему сердцу. Чтобы сделать творческий процесс приятным, его нужно правильно организовать.

## Разбор полетов

Сорок штук. Примерно столько карточек должно быть у вас на доске, когда вы закончите работу. То есть около 10 карточек на ряд. Если у вас 50 карточек или 20, значит, у вас проблемы.

Скорее всего, карточек все-таки окажется больше, чем нужно. Самое время воспользоваться ластиком. Внимательно проанализируйте каждый эпизод, чтобы понять, можно ли конкретное действие или намерение совместить с другой сценой или убрать вовсе. Как я уже говорил, у меня тоже есть проблемные области. Самая серьезная из них — установочная часть. Временами в первом ряду у меня скапливается до 20 карточек. Мне всегда кажется, что до зрителя нужно донести так много информации, что я невольно перегибаю палку. Однако затем я начинаю думать, какие из этих эпизодов можно совместить друг с другом, а без каких я и вовсе обойдусь. Если я честен сам с собой, если отдам себе отчет, что не умру, если уберу некоторые эпизоды, дело начинает спориться. И вскоре в первом ряду у меня остается всего девять карточек.

Это оптимальное количество.

Обычно у меня также бывает довольно много последовательностей сцен, например погони или действия, которые происходят в нескольких местах. Это не страшно и легко исправимо. Просто напишите «Погоня» на каждой из таких карточек независимо от их количества и считайте их одним эпизодом. Как правило, это все, что требуется, чтобы продолжить развитие сюжета.

В тех частях сценария, где я, наоборот, сталкиваюсь с проблемой недостатка карточек, например в части «Плохие парни наступают», обычно я даю себе небольшое послабление. В некоторых местах, где у меня пока нет всех необходимых ответов, я даже время от времени оставляю пропуски в надежде, что в процессе работы свершится чудо и ответы появятся сами собой. Однако в глубине души я всегда знаю, что рано или поздно мне все равно придется вернуться к этим пунктам. Благодаря предварительной работе я могу видеть, где именно находятся проблемные места.

**+/- и ><**

Итак, сейчас у вас на доске 40 карточек, вы полагаете, что знаете, как будет развиваться ваша история, и, скорее всего, считаете, что успешно



справились с подготовительным этапом. К сожалению, пока не совсем. Есть еще два очень важных момента, которые вы должны указать на каждой карточке, прежде чем вы приступите непосредственно к написанию сценария.

Первый — это символы +/- . Второй — символы >< .

Такие две пары символов вы должны написать внизу каждой карточки, выделив их цветом, который вы еще не использовали. Примерно так.

**ИНТЕРЬЕР. КОФЕЙНЯ. ДЕНЬ**

Боб настаивает, чтобы Хелен открыла ему свой секрет.

+/- Сначала Боб полон надежды, но в конце разочарован

>< Боб хочет узнать секрет, Хелен не может ничего ему рассказать

Знаки +/- отражают изменение эмоционального фона в сцене. Отнеситесь к каждому эпизоду как к мини-фильму, в котором есть начало, середина и конец. В любой сцене должно происходить что-то, вызывающее кардинальное изменение эмоционального фона от + к - или от - к +, совсем как в открывающей и заключительной сценах фильма. Вы даже представить себе не можете, насколько полезен этот прием: он помогает вам найти все слабые эпизоды, в которые необходимо добавить конкретное действие. Например, в начале сцены ваш герой выглядит довольным и самоуверенным. Он — адвокат, и только что он выиграл крупное дело. Входит его жена и сообщает, что теперь, когда он завершил это дело, она подает на развод. Очевидно, что эмоциональный настрой со знаком + у нашего героя в начале сцены меняется на прямо противоположный.

Хотите верить, хотите нет, но подобное изменение эмоционального настроения должно происходить в каждой сцене. Если у вас этого нет, значит, у вас нет ясного видения, о чем сцена. Не стоит начинать писать сценарий,

пока вы с помощью знаков +/- не укажете изменение эмоционального фона на каждой из 40 карточек. Если где-то это вызывает затруднения, можете смело выбрасывать карточку. Скорее всего, она не нужна. Многие, подобно Роберту Макки, считают, что «плюсы» и «минусы» должны стоять рядом: +/-, -/+, +/-, -/+, +/-, образуя непрерывную волну эмоциональных подъемов и спадов. Лично мне это кажется чрезмерно сложным. Достаточно знать, что в каждой сцене должны происходить какие-то изменения, и суметь это показать.

Вторая пара символов, ><, обозначает конфликт. Чтобы понять, что такое «конфликт», я всегда представляю себе следующую сцену. Зажигается свет, в комнату с противоположных сторон заходят двое. Они встречаются на середине и пытаются протолкнуться к двери напротив. Каждый из героев оказался в комнате со своей целью и встретил на пути препятствие. Вот он, конфликт. Вы должны держать его в голове, когда придумываете каждую сцену, и не важно, будет ли он физическим, или вербальным, или примет обличье парня, которому срочно нужно в туалет, или выразится в чем-то еще. Вы можете применить здесь даже те базовые пары — «человек против человека», «человек против природы», «человек против общества», — о которых узнали еще из университетского курса английской литературы.

Когда начинается каждая новая сцена, вы должны знать, в чем заключается ее конфликт и кто выступает противоборствующими сторонами. У каждого персонажа есть собственные задачи. В чем они заключаются? Как они могут вступать в противоречие с интересами других персонажей? Пара символов >< в нижней части каждой карточки должна сопровождаться пояснением: стороны конфликта в каждой сцене, суть конфликта, победитель. Если конфликт возникает сразу у большого числа героев или если предметов спора несколько, значит, у вас очень запутанный конфликт. Скорее всего, и вся сцена получилась у вас туманной. Придерживайтесь правила: одна сцена — один конфликт. Этого более чем достаточно. И помните: крупный или незначительный, физический или психологический, но он непременно должен быть в каждой вашей сцене. Если конфликта нет, вам придется его придумать.

Причина, по которой конфликт так важен, что должен присутствовать в каждой сцене, заключается опять-таки в базовых шаблонах нашего мышления. В рамках этих шаблонов, если в каждой сцене вашего фильма есть конфликт, вы гарантированно удержите внимание аудитории. Почему? Потому что людям нравится наблюдать за конфликтами. Это вызывает интерес. Как вы думаете, почему рестлинг\* — самая долгоиграющая драма на телевидении? Потому что это самое базовое развлечение из всех, которые только могут быть: *смерть!* Два человека пытаются убить друг друга. Почему в большинстве фильмов присутствует любовная история? Опять-таки, потому что этот конфликт вечен, как сама жизнь, и он такой увлекательный: *секс!* Двое людей пытаются соблазнить друг друга. По сути своей, каждая сцена вашего фильма должна быть настолько же базовой, чтобы привлечь и удержать внимание аудитории. Если у вас в вашей сцене нет противоборствующих сторон, у вас пока еще нет и самой сцены. Так что...

Найдите конфликт. Или измените всю сцену. Или выбросьте ее совсем. И если вам придется так поступить, не стоит убиваться, это всего лишь карточка.

## Готовы приступить к главному

К завершению данного рабочего этапа у вас должно быть по девять карточек в каждом ряду. Стоп! Это же в сумме 36 карточек. Все верно, четыре дополнительные карточки я оставляю на ваше усмотрение для тех сцен, без которых, я знаю, вы просто жить не можете. Поместите их, куда вашей душе угодно, — нет нужды в такой педантичности. Но всего карточек должно быть не больше 40 — это все, что вам нужно.

---

\* Рестлинг (англ. wrestling) — вид развлекательного постановочного действия, сочетающего атлетические навыки, боевые искусства и театральное мастерство. Сценарии в рестлинге развиваются в ходе шоу, организованных различными компаниями. В постановочных боях *определяются чемпионы, претенденты, решаются вопросы закулисья*. Прим. перев.

Ваша цель заключается не в том, чтобы у вас получилась самая идеальная доска со структурой сценария всех времен и народов. Несомненно, очень забавно играть с карточками, фантазировать насчет развития сюжета, но в определенный момент вы должны остановиться и спросить себя: «Чем в итоге я занимаюсь — доской или сценарием?» Если у вас идеальная доска или вы тратите слишком много времени, чтобы она такой стала, значит, вы уже не занимаетесь подготовкой к основной работе, а просто тянете время. Пора заканчивать. Лично я всегда приступаю непосредственно к написанию сценария в тот момент, когда приближаюсь к завершению работы над доской, пока она не стала идеальной. Это как с желе — разливать его по формочкам нужно до того, как оно застынет. Если я начинаю слишком уж увлекаться своими карточками и цветными кнопками, я понимаю — пора остановиться.

Мне всегда помогает то, что я стараюсь придерживаться определенного темпа. Мне нужно разложить все по полочкам, прежде чем я приступлю к написанию сценария. Как только мои 40 карточек с эпизодами готовы, включая проставленные символы +/- и ><, я понимаю, что сделал все возможное в плане подготовки. Теперь я готов отложить в сторону все карточки, кнопки, ручки... и начать печатать. (Неожиданно осознаешь, как это здорово — печатать!)

Работа с доской, безусловно, важна. Но она — только один из приемов, который я использую, чтобы мысленно поупражняться в выстраивании структуры, ритма, сцен и их последовательностей. Это позволяет мне играть с элементами сценария, но ни к чему меня не обязывает. Я всегда должен быть готов отказаться от всего, когда начнется процесс написания сценария. Сколько раз случалось так, что, принявшись писать, я отбрасывал в сторону все разработанные концепции? Сколько раз я влюблялся во второстепенного персонажа и неожиданно для себя самого делал его главным героем — при том что у меня доске он даже не упоминался? Сказать по правде, такое случалось довольно часто. Доска только готовит для вас поле битвы, позволяет проверить ваши гипотезы, отшлифовать одни идеи и отбраковать другие.

## Заключение по теме

Открою вам маленький секрет: когда вы уже пребываете в процессе написания сценария, доска не имеет никакого значения. Но я очень хочу, чтобы то, что я пытался до вас донести, осталось в вашей памяти и вы придерживались этих советов. А именно: переход ко второму акту должен располагаться на странице 25, центральному моменту и сцене «Все потеряно» следует уделить особое внимание, конфликт необходим в каждой сцене. Даже если это все, что вам удастся вспомнить, когда вы потеряетесь в хитросплетениях собственного сюжета, выпутаться вам в таком случае будет намного проще. Подобные островки в океане неопределенности необходимо держать в поле зрения, когда вы только начинаете писать.

Единственная цель всех этих приемов — помочь вам добраться до конца.

Прелесть удобного инструмента на стене в вашем рабочем кабинете состоит в том, что если вы действительно запутаетесь в сюжете и не сумеете придумать, что делать дальше, вы всегда сможете вернуться к доске и встать на верный путь. *Самое ужасное, что случается при написании сценария, — это не довести дело до конца.* Поверьте, еще никто не сумел продать сценарий, написанный только наполовину. А предварительная работа с доской — лучшая гарантия, что с вами такого не случится.

## Мое секретное оружие

Когда я в тупике, я всегда звоню Майку Чеде.

«Ма-а-айки, — жалобно тяну я. — я понятия не имею, что должно происходить в сцене «Плохие парни наступают». Можешь взглянуть?» После этого я отправляю свой манускрипт по электронной почте Майку, а сам иду на обед в роскошный ресторан в «Сансет-Плаза», будучи полностью уверен, что *кто-то* занят моим проектом — хотя и не я сам. Майк — единственный из всех моих голливудских знакомых, кто действительно читает те материалы, которые ему присылают, и, более того, знает,

как их исправить! Он всегда пишет подробные комментарии к прочитанному. К тому же он — настоящая ходячая энциклопедия, и мне это очень нравится, потому что всегда стараешься соответствовать его уровню. Но вы понимаете, что у вас настоящие проблемы, если, в прекрасном расположении духа вернувшись после обеда в роскошном ресторане, где вы флиртовали с хорошенькой официанткой, звоните Майку и первое, что от него слышите: «Ты что, шутишь?»

Если у вас возникнет желание связаться с Майком Чедой, чтобы получить совет по поводу вашего сценария, можете писать ему на электронный адрес, который вы найдете на его сайте [www.mikecheda.com](http://www.mikecheda.com). За 500 долларов Майк прочитает и проанализирует ваш сценарий. Это очень выгодное предложение. Я всегда говорил ему, что надо поднять цену до 5000 долларов за сценарий. В статье про Майка, опубликованной в *Creative Screenwriting Magazine*, его назвали «Доктором Филом\* кинодраматургии». Это мягко сказано. Для меня он навсегда останется человеком, который научил меня всему, что я знаю.

Бесплатно.

---

\* Филип «Фил» Макгроу (род. 1950) — американский психолог, писатель, ведущий еженедельной телевизионной программы «Доктор Фил» с аудиторией в несколько миллионов человек. *Прим. перев.*

## Выводы

Итак, теперь вы знаете о вашем фильме все, что нужно, чтобы наконец приступить к написанию сценария. Если у вас хватило терпения отложить на время свою идею и проделать все те шаги, которые я вам посоветовал, значит, вы готовы к основному этапу работы. Тогда вперед.

Волнуетесь?

А как же! Однако давайте все-таки еще раз убедимся, что вы действительно готовы пуститься в свое большое плавание.

1. У вас есть гениальная идея для фильма — просто потрясающая! Вы придумали убойное название и такой же убойный логлайн. Вы проверили свой логлайн на друзьях и незнакомых людях, и все они в один голос заявили, что уже с нетерпением ждут появления вашего фильма на экране!
2. Вы проделали домашнюю работу в том, что касается жанра. Определили, к какому жанру, вероятнее всего, принадлежит ваш фильм, и посмотрели все относящиеся к нему голливудские картины за последние 20 лет. Вы точно знаете, где создатели этих фильмов допустили ошибки, что у них, наоборот, получилось, но главное — как вашему фильму удастся продвинуться на один шаг вперед и стать таким же... но другим. Вы убеждены, что у вас получится что-то новое!!
3. Вы нашли идеального главного героя для вашей истории. Это персонаж, который создаст самый острый конфликт, которому в эмоциональном отношении предстоит пройти самый долгий путь и который больше всего понравится зрительской аудитории. У вашего героя есть базовая цель и на его пути встречается очень плохой парень, пытающийся помешать ему достичь этой цели!!!
4. Наконец, вы выстроили ваш фильм в соответствии с тем структурным планом, который я вам предложил, визуализировали все эпизоды при помощи доски, перепробовали многие идеи, темы и сюжетные линии и свели все к 40 фактическим сценам, указав для каждой из них изменение эмоционального фона (+/-) и присутствующий конфликт (><)!!!

Боже, да вы точно готовы! Чего же вы ждете?

Пока вы отправляетесь в свое большое творческое плавание, чтобы написать сценарий, я буду ждать вас на берегу и всеми силами поддерживать. Я стану тем, кто наполняет кислородом ваш баллон, пока вы, как заправский ныряльщик, погружаетесь в глубины своего подсознания. Не забудьте, что подобной поддержкой от ваших друзей и близких вы должны заручиться и в реальной жизни. Потому что, когда вы с головой уходите в свою историю и начинаете проживать жизни вымышленных персонажей, вы должны быть уверены, что ваши близкие поддерживают вас и оберегают. Этот глубинный творческий мир полон чудес и странностей! Вы будете удивлены, с какими задачами вы, оказывается, можете справиться и какой огромный опыт приобрести. Но проявите осторожность — это также и очень опасный мир: вас будут терзать сомнения и беспокойство, вы начнете видеть плохое даже там, где его нет. Чтобы добраться до конца, нужно здесь, на суше, иметь опору и поддержку.

Независимо от того, как складываются ваши жизненные обстоятельства, мы ждем вас на берегу и желаем удачи. Мы, ваши коллеги-сценаристы, доподлинно знаем, через что вам придется пройти, советуем отбросить сомнения и желаем победить и сорвать большой куш. Сейчас, когда вы ныряете в неизвестность, готовый ко всему дальнейшему, насколько это возможно, мы говорим вам: «Удачной охоты!» А пока мы ждем вашего возвращения, чтобы скоротать время, давайте поговорим о забавном в кинодраматургии.

Удачи и счастливого пути, сценарист!

## Практические задания

1. Возьмите один из фильмов в жанре вашего сценария, который вы посмотрели, и распишите его структуру на карточках. Разместите эти карточки на доске или, если вы еще не посетили канцелярский магазин, попробуйте сделать переносной вариант доски.



2. Возьмите несколько сцен из ваших любимых фильмов и проанализируйте их с точки зрения изменения эмоционального фона (+/-). Как эта сцена начинается? Как она заканчивается? Происходит ли изменение знака настроения на противоположный?
3. Теперь возьмите те же самые сцены и проанализируйте их на наличие конфликта (><). Кто или что является противоборствующими сторонами конфликта? Кто побеждает? Отличаются ли ваши любимые сцены в этих фильмах самым острым конфликтом? Лучше ли они, чем более спокойные?

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, рецензии  
и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

