

Що таке кіносценарій?

— Припустімо, що ви сидите в своєму кабінеті ... Аж тут у кімнату заходить гарненька стенографістка, яку ви вже бачили до того, і ви спостерігаєте за нею... знічев'я. Вона ... Знімає чорні рукавички, відкриває сумочку й вивалює її вміст на стіл ... У неї всього-на-всього два дайми та один нікель... та картонна коробка сірників. Вона залишає нікель на столі, а дайми кладе в сумочку, підносить чорні рукавички до грубки, відкриває дверцята й кидає рукавички всередину ... і саме тут дзвонить телефон. Дівчина знімає слухавку, говорить «алло!», слухає і кидає у відповідь: «В житті не мала чорних рукавичок». Вішає слухавку, знову стає на коліна і як тільки чиркає сірником, ви несподівано оглядаєтеся довкола й помічаєте, що в кімнаті є ще один чоловік, який спостерігає за кожним рухом дівчини ...

— Продовжуйте, — мовив Бокслі посміхаючись. — Що було далі?

— Не знаю, — відповів Стар. — Я просто малював вам кіно.

«Кохання останнього магната»²

Френсіс Скотт Фіцджеральд

Влітку 1937 року Френсіс Скотт Фіцджеральд — вічно п'яний, по вуха в боргах, занурений у задушливий колодязь відчаю — переїхав до Голлівуду в пошуках нових починань... він сподівався винайти себе наново, пишучи для кіно. Найвидатніший романіст Америки — автор «Великого Гетсбі», «Ніч лагідна», «По цей бік раю» та незавершеного «Кохання останнього магната» — «шукав спокути», як висловився один з його друзів.

Протягом двох з половиною років, які Френсіс провів у Голлівуді, він ставився до написання сценаріїв «дуже серйозно», свідчить один з найавторитетніших знавців письменника: «Серце розривається, коли бачиш, скільки зусиль він доклав до цього». Фіцджеральд підходив до кожного

2 Процитовано за виданням Кохання останнього магната: ван / Френсіс Скотт Фіцджеральд; пер. з англ., післям. та прим. І. В. Ільїна та О. А. Кальниченка; худож.-оформлювач О. А. Гугалова. — Харків: Фоліо, 2017. — 188 с.

сценарію як до роману, і подекуди писав довгі передісторії для кожного з основних героїв, перш ніж записати на папері хоч одне слово діалогу.

Попри всю титанічну роботу, яку письменник вкладав у кожне завдання, він так і не знайшов відповідь на запитання, яким був одержимий: «Що робить сценарій хорошим?». Біллі Вайлдер якось порівнював Фіцджеральда з «великим скульптором, якого найняли виконати сантехнічну роботу. Він просто не вмів з'єднувати труби так, щоб вода текла».

Протягом усіх своїх голлівудських років письменник завжди намагався знайти «баланс» між сказаними словами й побаченими картинами. За цей час його ім'я лише один раз було зазначено в титрах — йдеться про екранізацію роману Еріха Марії Ремарка «Три товариші» (з Робертом Тейлором і Маргарет Саллаван у головних ролях), але врешті-решт Джозеф Л. Манкевич переписав цей сценарій. Працював він і над адаптацією кількох інших творів — чого вартий один тільки катастрофічний тиждень роботи над «Звіяними вітром» (Фіцджеральду заборонили використовувати слова, яких не було в романі Маргарет Мітчелл). Але після «Трьох товаришів» усі його проекти виявилися повністю провальними. Один із них, сценарій для Джоан Кроуфорд під назвою «Невірність», так і залишився недописаним, бо фільм скасували через те, що він порушував тему подружньої зради. Фіцджеральд помер у 1941 році, працюючи над своїм останнім, незавершеним романом «Кохання останнього магната».

Він помер, вважаючи себе невдахою.

Мене завжди інтригував шлях Френсіса Скотта Фіцджеральда. Найбільше імпонує те, що він постійно шукав *відповідь* на питання, що робить сценарій хорошим. Надзвичайно несприятливі життєві обставини: психічна хвороба дружини Зельди, нескінченні борги, безладний спосіб життя, надмірне вживання алкоголю — все це підживлювало невпевненість автора на шляху сценарного ремесла. Адже не сумнівайтесь: написання сценаріїв — це ремесло, якого можна навчитися. Незважаючи на те, що Фіцджеральд працював напрочуд наполегливо, був дисциплінованим і відповідальним, йому не вдалося досягти результатів, яких він так відчайдушно прагнув.

Чому?

Я не думаю, що є якась одна відповідь. Але після прочитання книг, статей та листів Фіцджеральда того періоду стає зрозуміло, що він ніколи не мав чіткого уявлення, *що таке* сценарій; він завжди розмірковував, чи «правильно він це робить», чи існують певні правила, яких він повинен дотримуватися, щоб написати успішний сценарій.

Коли я навчався в Каліфорнійському університеті в Берклі за спеціальністю «англійська література», нам дали завдання прочитати перше і друге видання книжки «Ніч лагідна». Це історія про психіатра, що одружується з однією зі своїх пацієток, яка, потроху одужуючи, виснажує його

життєві сили, аж поки він перетворюється на «відпрацьований матеріал». Цю книгу (останню, яку Фіцджеральд дописав до кінця) вважали технічно недосконалою, і вона не мала комерційного успіху.

У першому виданні роману перший том написано від імені Розмарі Гойт — молодій актриси, яка ділиться своїми спостереженнями про знайомство з колом, що оточує Діка та Ніколь Дайверів. Розмарі перебуває на пляжі мису Антіб на Лазурному березі Франції, спостерігаючи за подружжям Дайверів, які насолоджуються прогулянкою по піску. Спостерігаючи за ними, вона бачить двох красивих людей, які, принаймні з її точки зору, мають все, що потрібно для життя. Вона вважає їх ідеальною парою. Багаті, красиві, розумні, вони виглядають як втілення того, чого кожен і кожна хочуть для себе. Але другий том зосереджується на житті Діка і Ніколь, і ми дізнаємося, що те, що ми бачили очима Розмарі, було лише зовнішньою оболонкою, яку вони демонстрували світові... насправді це не було правдою. У Дайверів є серйозні проблеми, які виснажують їх емоційно та духовно, і зрештою руйнують.

Коли вийшло перше видання «Ніч лагідна», продажі були поганими: Фіцджеральд подумав, що він, мабуть, забагато пив і, можливо, у нього око замилилося. З досвіду роботи в Голлівуді він дійшов висновку, що представив своїх головних героїв надто пізно. «Великою помилкою, — писав Фіцджеральд про «Ніч лагідна» своєму редактору Максвеллу Перкінсу, — є те, що *справжній* початок (молодий психіатр у Швейцарії) захований в середині книги». Він вирішив, що коли друкуватиметься друге видання, то поміняє місцями перший і другий томи: відкриє роман Діком Дайвером у Швейцарії під час війни, щоб зразу розкрити таємницю знайомства та одруження Дайверів. Тож Фіцджеральд розпочав роман, зосередившись на головному герої, Діку Дайвері. Але це не спрацювало — автор був розчарований. Книга так і не мала фінансового успіху аж до того часу, коли через багато років публіка нарешті визнала геніальність Фіцджеральда.

Мене вражає те, чого *не побачив* Фіцджеральд: його перший розділ, присвячений тому, як Розмарі роздивляється Дайверів, більше схожий на кіно, аніж на роман. Це чудовий кінематографічний початок, який представляє персонажів такими, якими їх бачать інші, як вступний кадр. У першому виданні Фіцджеральд показав нам, як ця зразкова пара виглядала для світу: красиві, багаті — здається, що у них є все. Звичайно, те, як ми виглядаємо для зовнішнього світу, дуже відрізняється від того, ким ми є насправді за зачиненими дверима. На мою особисту думку, саме невпевненість Фіцджеральда у власній сценарній майстерності підштовхнула його до зміни цього чудового початку.

Френсіс Скотт Фіцджеральд був митцем, який буквально опинився між двома світами — між своїм письменницьким генієм з одного боку і невпевненістю в собі та нездатністю виразити цей геній у формі сценарію.

Сценаристика — це окреме ремесло, окреме мистецтво. За роки життя я прочитав тисячі й тисячі сценаріїв... І я завжди звертаю увагу на певні речі. По-перше, як текст виглядає на сторінці? Чи багато там білого простору — чи то абзаци щільні, занадто насичені, а діалоги задовгі? Або ж навпаки: описи сцени надто скупі, а діалоги надто розріджені? І це ще до того, як я прочитаю хоч одне слово; це лише те, як воно «виглядає» на сторінці. Ви здивуєтеся, скільки рішень у Голлівуді ухвалюють за зовнішнім виглядом сценарію — ви можете сказати, чи його написали професіонали, чи ті, хто ще тільки прагне майстерності.

Сценарії пишуть усі: від офіціантки у вашому улюбленому барі чи ресторані до водія лімузина, лікарки, адвоката чи баристи, що подає лате з білим шоколадом у місцевій кав'ярні. Минулого року в Гільдії сценаристів Америки, на Заході та Сході, було зареєстровано понад сімдесят п'ять тисяч сценаріїв, і з них, можливо, чотириста чи п'ятсот були екранізовані.

Що робить один кіносценарій кращим за інший? Відповідей, звісно, багато, адже кожен сценарій унікальний. Але якщо ви збираєтеся сісти й витратити від пів року до року на написання, вам треба знати, що таке сценарій — *яка його природа*.

То що ж таке кіносценарій? Чи втілює він загальні обриси майбутнього фільму? План або схему? Чи, можливо, це серія зображень, сцен і переходів, нанизаних разом із діалогами та описами, як перлини на нитку? А може, це просто мапа ландшафту, побаченого уві сні?

Ну, з одного боку, сценарій — це не роман, а з іншого — це точно не театральна п'єса. Якщо ви подивитесь на роман і спробуєте визначити його фундаментальну природу, то побачите, що драматична дія, сюжетна лінія, зазвичай відбувається в голові головного героя. Ми бачимо, як розгортається сюжетна лінія очима персонажа, з його чи її точки зору. Ми втаємничені в думки, почуття, емоції, слова, дії, спогади, мрії, сподівання, амбіції, погляди тощо. Персонаж і читацтво переживають події разом, розділяючи драматизм та емоції історії. Ми знаємо, як він чи вона діє, відчуває, реагує і міркує. Якщо з'являються інші персонажі й вводяться в сюжетну лінію дії, то історія охоплює і їхню точку зору, але основний напрям сюжетної лінії завжди повертається до головного героя. Головний герой — це той, про кого історія. У романі дія відбувається в голові персонажа, в його чи її свідомості, в межах *уявного ландшафту* драматичної дії.

П'єса — це інше. Драматична дія, або сюжетна лінія, здійснюється на сцені, під аркою авансцени, а аудиторія стає четвертою стіною, підглядаючи й підслуховуючи життя персонажів: що вони думають, відчувають

і говорять. Люди на сцені розповідають про свої надії і мрії, минуле і плани на майбутнє, обговорюють свої потреби і бажання, страхи і конфлікти. У цьому випадку дія п'єси відбувається в межах *мови* драматичної дії; вона втілена у вимовлених словах, які описують почуття, дії та емоції.

Кіносценарій — знов інше. Кіно — інше. Фільм — це візуальний медіум, який інсценізує основну сюжетну лінію; він оперує картинками, образами, шматками й фрагментами сюжету. Ми *бачимо*, як цокає годинник, як відчиняється вікно, а людина вдалині, перехилившись через балкон, курить; на задньому плані ми чуємо телефонний дзвінок, плач дитини, гавкіт собаки, поки спостерігаємо, як двоє людей сміються, коли їхня машина від'їжджає від бордюру. «Просто малювати картинки». Природа кіносценарію пов'язана з картинками, і якби ми хотіли дати йому визначення, то могли б сказати, що кіносценарій — *це історія, розказана за допомогою картинок, діалогів та описів і поміщена в контекст драматичної структури*.

Це його сутність, так само як камінь є твердим, а вода — мокрою.

Оскільки сценарій — це історія, розказана за допомогою картинок, ми можемо запитати себе: що спільного у всіх історій? Вони мають початок, середину і кінець — не обов'язково саме в такому порядку, як каже Жан-Люк Годар. Кіносценарії мають базову лінійну структуру, яка утворює *форму* сценарію, адже вона тримає до купи всі окремі елементи, або частини, сюжетної лінії.

Щоб зрозуміти принцип структури, важливо почати з самого цього слова. Корінь слова «структура», від латинського *struere*, має два значення. Перше означає «будувати» або «складати щось разом», наприклад будівлю чи автомобіль. Друге значення — «взаємозв'язок між частинами й цілим».

Частини й ціле. Це важливий розподіл. Який зв'язок між частинами й цілим? Як відокремити одне від іншого? Якщо взяти, скажімо, гру в шахи, то сама гра — це ціле, що складається з чотирьох частин: (1) *фігури* — ферзь, король, коні, пішаки, слони тощо; (2) *гравець (гравці)*, тому що хтось повинен грати в шахи або проти іншої людини, або проти комп'ютера; (3) *дошка*, тому що не можна грати в шахи без дошки, і (4) *правила*, бо, якщо грати не за правилами, то це вже будуть не шахи. Ці чотири частини — фігури, гравець (гравці), дошка і правила — інтегровані в єдине ціле, і результатом є гра в шахи. Саме взаємозв'язок між цими частинами й цілим робить усе це грою.

Такий самий зв'язок існує і в історії. Історія — це ціле, а елементи, з яких вона складається (дія, персонажі, конфлікти, сцени, сюжетні лінії, діалоги, дії, I, II та III акти, зав'язки, епізоди, події, музика, локації тощо) — це частини. І саме зв'язок між частинами та цілим утворює історію.

Хороша структура — це як взаємозв'язок між кубиком льоду і водою. Кубик льоду має певну кристалічну структуру, а вода має певну молекулярну

структуру. Але коли кубик льоду тоне у воді, як ви відокремите молекули льоду від молекул води? Структура — це як гравітація, це клей, який тримає історію до купи... це основа, фундамент, хребет, скелет історії. І саме цей зв'язок між частинами й цілим утримує сценарій разом. Це те, що робить його тим, чим він є.

Це *парадигма* драматичної структури.

Парадигма — це модель, приклад або концептуальна схема. Парадигма столу, наприклад — це стільниця на чотирьох ніжках. В межах парадигми ми можемо мати низький стіл, високий стіл, вузький стіл або широкий стіл; ми можемо мати круглий стіл, квадратний стіл, прямокутний стіл або восьмикутний стіл; ми можемо мати скляний стіл, дерев'яний стіл, пластиковий стіл, кований стіл або що, і парадигма не змінюється — вона залишається тим, чим вона є, стільницею на чотирьох ніжках. Так само як валіза залишається валізою: не має значення, наскільки вона велика чи маленька, або якої форми — вона є тим, чим є.

Якби ми захотіли взяти сценарій і повісити його на стіну, як картину, він би виглядав так:



Це *парадигма* сценарію. Розберемо її пункт за пунктом:

АКТ I — ЗАВ'ЯЗКА

Якщо сценарій — це історія, розказана за допомогою картинок, то що спільного у всіх історій? Початок, середина і кінець, хоча, як уже згадувалося, не обов'язково в такому порядку; це історія, розказана в картинках, діалогах та описах, і поміщена в контекст драматичної структури.

Арістотель говорив про три єдності драматичного твору: час, місце і дія. Звичайний голлівудський фільм триває приблизно дві години, або 120 хвилин. Іноземні фільми переважно трохи коротші, хоча це змінюється в міру того, як кінематографічна мова стає міжнародною. Отже, в більшості випадків фільми тривають приблизно дві години, плюс-мінус кілька хвилин.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Це стандартна тривалість, і сьогодні, коли в Голлівуді укладають контракт між режисером і продюсерською компанією, в ньому зазначається, що фільм не повинен бути довшим за 2 години 8 хвилин. Це приблизно 128 сторінок сценарію. Чому? Тому що це практичне рішення, яке еволюціонувало протягом багатьох років. На момент написання цього тексту зйомки голлівудського студійного фільму коштують приблизно від 10 000 до 12 000 доларів за хвилину (і з кожним роком ця цифра зростає). По-друге, двогодинна стрічка має безсумнівну перевагу в кінотеатрах просто тому, що ви можете отримати більше переглядів за день. Більше показів — більше проданих квитків; більше кінотеатрів — більше показів, а це означає, що заробиться більше грошей. Зрештою, кіно — це шоу-бізнес, а оскільки вартість кіновиробництва дуже висока і вона зростає з розвитком технологій, сьогодні це більше бізнес, ніж шоу.

Ось як це працює: одна сторінка сценарію — приблизно одна хвилина екранного часу. Не має значення, чи сценарій складається лише з дії, чи з діалогів, чи з будь-якої їх комбінації — зазвичай сторінка сценарію дорівнює хвилині екранного часу. Це гарне емпіричне правило, якого варто дотримуватися. Звісно, бувають винятки. Сценарій «Володаря перснів: Братство персня» налічує лише 118 сторінок, але фільм триває понад три години.

Акт I — початок — є одиницею драматичної дії довжиною приблизно двадцять-тридцять сторінок, яка тримається до купи драматичним контекстом, відомим як *Зав'язка*. *Контекст* — це простір, який тримає елементи до купи: в цьому випадку він тримає в собі змістове наповнення. Наприклад, простір всередині склянки — це контекст; він тримає до купи всяке наповнення: воду, пиво, молоко, каву, чай чи сік. Якщо ми захочемо пофантазувати, у склянці можуть бути родзинки, сухарі, горіхи, виноград тощо — але простір усередині не зміниться. Отже, *контекст* — це те, що *тримає до купи зміст*.

У цій одиниці драматичної дії (Акті I) кіносценаристи *зав'язують* історію, представляють персонажів, формулюють *драматургічний задум* (про що ця історія), ілюструють ситуацію (обставини, за яких відбувається дія) і створюють стосунки між головним героєм чи героїнею та іншими персонажами, які населяють ландшафт художнього світу. У вас як авторів є лише близько десяти хвилин, щоб все це зробити — бо протягом них глядачі зазвичай вже встигають свідомо або несвідомо визначитися, подобається їм фільм чи ні. Якщо глядачі не розуміють, що відбувається, а початок стрічки розпливчастий або нудний, їхня концентрація та увага послаблюються — вони скучують.

Перевірте самі. Наступного разу, коли підете в кіно, виконайте невелику вправу: з'ясуйте, скільки часу вам потрібно, щоб вирішити, подобається вам фільм чи ні. Хорошим показником є те, що ви починаєте думати,

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

чи не взяти би щось із буфету, або починаєте соватися на своєму місці... Якщо це трапляється, то, найімовірніше, творці кіно вас як глядача чи глядачку втратили. Десять хвилин — це десять сторінок сценарію. Я не можу не підкреслити, що ця перша десятисторінкова одиниця драматичної дії є найважливішою частиною кіносценарію.

В «Красі по-американськи» (Алан Болл) після короткої вступної відеосцени з донькою Джейн (Тора Берч) та її хлопцем Рікі (Вес Бентлі) ми бачимо вулицю, на якій живе Лестер Бернем (Кевін Спейсі), і чуємо його перші слова за кадром: «Мене звати Лестер Бернем. Мені сорок два роки. Менш ніж за рік я помру ... У певному сенсі я вже мертвий». Далі ми бачимо, як Лестер починає свій день. Він прокидається і дрючить (за словами Лестера, це кульмінаційний момент його дня), а потім ми бачимо стосунки героя з сім'єю. Усе це зав'язується й розгортається протягом перших кількох сторінок, і ми дізнаємося: «Мої дружина і дочка думають, що я повний невдаха, і вони мають рацію ... Я щось втратив. Не знаю, що саме — щось ... Таке відчуття, що мене приспали ... Але, знаєте, ніколи не пізно повернути втрачене». І це дає нам змогу зрозуміти, про що йдеться в історії: Лестер повертає собі життя, яке він втратив або від якого відмовився, і знову стає цілісною та повноцінною особистістю. Вже з перших сторінок сценарію ми знаємо головного героя, драматургічний задум та ситуацію.

У «Китайському кварталі» (Роберт Таун) на першій сторінці ми дізнаємося, що Джейк Гітес (Джек Ніколсон), головний герой, є нечистим на руку приватним детективом, який спеціалізується на «прихованих розслідуваннях». Ми бачимо це, коли він показує Керлі (Берт Янг) фотографії його дружини, яка займається сексом у парку. Ми також бачимо, що Гітес має певний хист до такого типу розслідувань. Кількома сторінками пізніше ми знайомимося з місіс Малрей (Даян Ледд), яка хоче найняти Джейка Гітеса, щоб дізнатися, «з ким у мого чоловіка інтрижка». Це драматургічний задум фільму, адже пошук відповіді на це питання — те, що затягує нас в історію. Драматургічний задум — це те, про що йдеться в сценарії: він забезпечує драматургічний поштовх, який веде історію до завершення.

У «Володарі перснів: Братство персня» (Френ Волш, Філіппа Боєнс і Пітер Джексон, за книгою Дж. Р. Р. Толкіна) ми на перших шести сторінках знайомимося з історією персня та дізнаємося про його магнетичне тяжіння. Це прекрасний початок, який зав'язує всі три історії. Зав'язка також триває, коли Гандальф прибуває до Ширу. Ми зустрічаємо Фродо (Елайджа Вуд), Більбо Бегінза (Ен Голм), Сема (Шон Астін) та інших, бачимо, як вони живуть і як натрапляють на перстень. Ми також отримуємо загальний огляд Середзем'я. Цей початок слугує зав'язкою для решти подій, включно з двома сиквелами — «Дві вежі» та «Повернення короля».

У «Свідку» (Ерл Воллес і Вільям Келлі) перші десять сторінок розкривають світ амішів в окрузі Ланкастер, штат Пенсильванія. Сценарій починається з похорону чоловіка Рейчел (Келлі Макгілліс), потім ми слідуємо за нею до Філадельфії, де її дитина стає свідком вбивства поліціанта під прикриттям, що, своєю чергою, веде до її стосунків з головним героєм, Джоном Буком (Гаррісон Форд), іншим поліціантом. Весь перший акт покликаний розкрити драматургічний задум та ситуацію та встановити стосунки між амішкою і суворим філадельфійським копом.

Акт II — КОНФЛІКТ

Акт II — це частина драматичної дії довжиною близько шістдесяти сторінок, яка починається з кінця Акту I (десь від сторінки 20 до 30), триває до кінця Акту II (приблизно до сторінки 85–90) і пов'язана з драматичним контекстом, відомим під назвою *Конфлікт*. Протягом цього другого акту головний герой чи героїня нашттовується на перешкоду за перешкодою, які заважають задовольнити драматичну потребу, що визначається як *те, що персонажка або персонаж хоче виграти, здобути, отримати або досягти впродовж кіносценарію*. Якщо ви знаєте драматичну потребу вашого героя чи героїні, ви можете створити перешкоди на шляху до цього, і тоді ваша історія оповідає про те, як персонаж або персонажка долає перешкоду за перешкодою, щоб досягти своєї драматичної потреби.

У фільмі «Холодна гора» Інман (Джуд Лоу) намагається подолати понад дві сотні миль, щоб повернутися додому, на Холодну гору. Ця драматична потреба є як внутрішньою, так і зовнішньою: Інман прагне повернутися до місця у своєму серці, яке існувало до війни... але Холодна гора — це й фізичне місце, де він жив і виріс, а також місце, де живе його кохана, Ада (Ніколь Кідман). Бажання героя — його драматична потреба повернутися додому — нашттовується на перешкоду за перешкодою, і все ж він всі їх долає, наприкінці зазнаючи поразки. Буквально весь фільм — про подолання перешкод війни та внутрішню волю до виживання.

У детективній історії «Китайський квартал» Акт II розповідає про зіткнення Джейка Гіттеса з людьми, які намагаються перешкодити йому з'ясувати, хто відповідальний за вбивство Голліса Малрея і хто стоїть за зловживаннями у водному господарстві міста. Перешкоди, з якими стикається і які долає Гіттес, диктують драматичну дію історії. А тепер звернімося до фільму «Втікач». Уся історія живиться драматичною потребою головного героя притягнути до відповідальності вбивцю своєї дружини. В Акті II ваш персонаж чи персонажка повинні боротися, долаючи перешкоди, які ви перед ними ставите. Що спонукає цю людину рухатися вперед протягом всієї дії? Чого хоче ваш головний герой чи героїня? Яка в них драматична потреба?

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

У «Володарі перснів: Дві вежі» весь фільм — це історія боротьби Фродо, Сема та Братства, які долають перешкоду за перешкодою, що призводить до вирішальної битви у Гельмовій западині.

Вся драма — це конфлікт. Без конфлікту немає дії, без дії немає персонажа, без персонажа немає історії, а без історії немає сценарію.

АКТ III — РОЗВ'ЯЗКА

Акт III — це частина драматичної дії довжиною приблизно двадцять-тридцять сторінок, яка починається з кінця Акту II, приблизно зі сторінок 85–90, і закінчується в кінці сценарію. Він пов'язаний з драматичним контекстом, відомим під назвою *Розв'язка*. Думаю, важливо пам'ятати, що розв'язка не означає кінець; розв'язка означає рішення. Яка розв'язка у вашому сценарії? Ваш головний герой живе чи помирає? Досягає успіху чи зазнає поразки? Одружується чи ні? Перемагає в перегонях чи ні? Виграє вибори чи ні? Втікає безпечно чи ні? Покидає свого чоловіка чи ні? Повертається додому благополучно чи ні? Акт III — це та одиниця дії, яка *розв'язує* історію. Це не фінал; фінал — це конкретна сцена, кадр або епізод, що завершує сценарій.

Початок, середина і кінець; Акт I, Акт II, Акт III. *Зав'язка, конфлікт, розв'язка* — ці частини складаються в ціле. Саме взаємозв'язок між цими частинами визначає ціле.

Але тут виникає інше питання: якщо ці частини становлять ціле — кіносценарій — то як перейти від Акту I (*Зав'язка*) до Акту II (*Конфлікт*)? І як перейти від Акту II до Акту III (*Розв'язка*)? Відповідь полягає у створенні *поворотних моментів* у кінці як першого, так і другого акту.

Поворотний момент визначається як *будь-який випадок, епізод або подія, що зачіпає дію і розвертає її в іншому напрямку*: в нашому випадку Поворотний момент I рухає дію вперед до Акту II, а Поворотний момент II — до Акту III. Поворотний момент I відбувається наприкінці першого акту, десь між сторінками 20 і 25 або 30.

Поворотний момент завжди залежить від головного героя чи героїні. У «Володарі перснів: Братство персня» Поворотний момент I — це початок подорожі, той момент, коли Фродо і Сем залишають Шир та вирушають у свою пригоду через Середзем'я. Поворотний момент II — це момент, коли Братство досягає Лотлорієну, і Галадріель (Кейт Бланшетт) відкриває Фродо долю Середзем'я, якщо перстень не потрапить до Судної гори. Фродо стає героєм мимоволі, подібно до того, як Нео (Кіану Рівз) у фільмі «Матриця» (Ларрі та Енді Вачовські) бере на себе відповідальність за порятунок людства в Поворотний момент I — його подорож як «обраного» починається саме в цій сюжетній точці. Це справжній початок цієї історії.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Якщо ми розглянемо «Матрицю», то побачимо чітко окреслені Поворотні моменти I і II. У Поворотний момент I Нео обирає червону пігулку — і буквально перероджується на початку Акту II; у Поворотний момент II Нео й Триніті (Керрі-Енн Мосс) рятують Морфея (Лоренс Фішберн), і тільки тоді Нео повною мірою приймає правду про те, що він — «обраний».

Поворотні моменти відіграють важливу роль у кіносценарії: вони є ключовими елементами розвитку оповіді й формують обриси сюжету. У «Китайському кварталі» Джейка Гіттеса наймає дружина поважного чоловіка, щоб з'ясувати, чи є у того інтрижка. Гіттес стежить за ним і бачить його з молодією дівчиною. Це Зав'язка. Поворотний момент I настає після виходу газетної статті, в якій стверджується, що містера Малрея спіймали в «любовному гніздечку». Саме тоді з'являється *справжня* місіс Малрей зі своїм адвокатом і погрожує подати в суд на Джейка Гіттеса, щоб його ліцензію відкликали. Якщо *вона* — справжня місіс Малрей, то хто була жінка, яка найняла Гіттеса? І *навіщо* вона його найняла? І *хто* найняв фальшиву місіс Малрей? І *навіщо*? Поява справжньої місіс Малрей — це те, що зачіпає дію і розвертає в іншому напрямку (в цьому випадку, в Акт II). Це розвиток сюжету: Джейк Гіттес повинен з'ясувати, хто і навіщо його підставив. Решта фільму — пошук відповіді на це питання.

У «Холодній горі», коли Інман оговтується від поранень, він отримує листа від Ади. Ми чуємо її голос за кадром: «Повернись до мене. Повернись до мене — прошу тебе». Інман киває. Рішення ухвалено: він дезертирує з армії Конфедерації і повернеться додому, до Ади й Холодної гори... повернеться до місця у своєму серці.

Поворотні моменти не обов'язково повинні бути великими, динамічними сценами або послідовностями сцен; це можуть бути тихі сцени, в яких ухвалюється рішення, як у випадку з Інманом, або коли Фродо і Сем залишають Шир. Візьміть хоча б епізод із «Краси по-американськи», де Лестер Бернем і його дружина на шкільному баскетбольному матчі бачать, як у перерві виступає подруга їхньої доньки Анджела (Мена Суварі). Це просуває історію вперед і запускає емоційну подорож Лестера до визволення. У «Матриці» Поворотний момент I — це місце, де Нео отримує пропозицію зробити вибір між червоною та синьою пігулками. Він обирає червону пігулку, і саме тоді насправді починається історія. Весь Акт I зав'язував елементи історії і підводив Нео до цього моменту.

Пам'ятайте, парадигма — це *форма* сценарію, те, як він виглядає. Будь-які номери сторінок, на які я тут посилаюся — лише орієнтир, щоб приблизно зорієнтувати вас, *де* історія має перейти на наступний рівень, а не вказати, *як* саме вона має розвиватися. Як ви це зробите — ваша справа. Важливою є загальна форма сценарію, а не те, на яких саме сторінках прописані поворотні моменти. Значущих сюжетних ходів може бути багато, але

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

я зосереджуюся лише на поворотних моментах I і II, тому що ці дві події є опорними точками, які стають основою драматичної структури сценарію.

Поворотний момент II — це, по суті, те саме, що й Поворотний момент I: спосіб просування історії вперед, від Акту II до Акту III. Це розвиток сюжету. Як уже згадувалося, він зазвичай трапляється десь між 80 і 90 сторінками сценарію. У «Китайському кварталі» Поворотний момент II виникає, коли Джейк Гітес знаходить пару окулярів у роговій оправі у ставку, де було вбито Голліса Малрея, і усвідомлює, що окуляри належали або Малрею, або людині, яка його вбила. Це підводить нас до *Розв'язки* історії.

У «Холодній горі» Поворотний момент II — зовсім спокійний. Після того як Інман зустрічає Сару (Наталі Портман) і рятує її та її дитину від північан, він здіймається на пагорб, звідки видно гори Блю-Рідж. У сценарії сказано: «Десь — дім... і Ада. Він іде далі». І все. Така маленька сцена, але наповнена таким потужним почуттям: герой вдома. Це підводить нас до Акту III — до *Розв'язки*.

Чи всі хороші кіносценарії відповідають цій парадигмі? Так. Але тільки те, що сценарій добре структурований і відповідає парадигмі, не робить його хорошим кіносценарієм чи потенційно хорошим фільмом. Парадигма — це форма, а не формула. Структура — це те, що тримає історію купи.

У чому різниця між формою і формулою? Наприклад, форма пальта чи піджака — це два рукави, передня і задня частини. І в межах цієї форми (рукава, перед і спинка) ви можете будь-яким чином гратися зі стилем, тканиною, кольором та розміром — але форма залишається незмінною.

А формула — то зовсім інше. Формула ніколи не змінюється: певні елементи складаються разом так, що вони виходять *абсолютно однаковими* кожного разу. Якщо ви поставите це пальто на конвеєр, кожне пальто буде абсолютно однаковим: з тим самим візерунком, з тієї самої тканини, того ж кольору, того ж крою, з того ж матеріалу. Пальто не змінюється, хіба що розмір. Кіносценарій, з іншого боку, є унікальним — абсолютно індивідуальне явище.

Парадигма — це форма, а не формула; це те, що тримає історію купи. Це хребет, скелет. Історія визначає структуру, а не структура визначає історію.

Драматичну структуру кіносценарію можна визначити як *лінійне розташування пов'язаних між собою випадків, епізодів або подій, що ведуть до драматичної розв'язки*.

Те, як ви використовуєте ці структурні компоненти, визначає форму вашого сценарію. У фільмі «Години» (Девід Гейр, екранізація роману Майкла Каннінгема) оповідь розгортається в трьох різних проміжках часу і має певну структуру. Те саме з «Красою по-американськи»: вся історія розказана у ретроспективних сценах, як і у стрічці Вуді Аллена «Енні

Голл». «Холодна гора» також розповідається у ретроспективних сценах, але має чіткий початок, середину та кінець. І «Громадянин Кейн» сплестений з ретроспективних сцен, що, однак, жодним чином не позначається на його формі.

Парадигма — це модель, приклад або концептуальна схема. Це те, як виглядає добре структурований кіносценарій, загальний вигляд сюжетної лінії, що розгортається від початку до кінця.

Вдалі кіносценарії дотримуються парадигми. Але не вірте мені на слово. Підіть у кіно і подивіться, чи зможете ви самі визначити структуру фільму.

Дехто з вас може в це не повірити. Ви також можете не вірити в початок, середину і кінець. Ви можете сказати, що мистецтво, подібно до життя, є нічим іншим, як кількома окремими «моментами», підвішеними в якійсь неосяжній середині, без початку і кінця, тим, що Курт Воннегут називає «серією випадкових миттєвостей», нанизаних на нитку одна за одною безладно й хаотично.

Я не згоден.

Народження? Життя? Смерть? Хіба це не початок, середина і кінець? Весна, літо, осінь, зима — хіба це не початок, середина і кінець? Ранок, день, вечір — те саме, хоча й інше. Подумайте про розквіт і занепад великих стародавніх цивілізацій — єгипетської, грецької та римської... Кожна з них проростала з насінини маленької громади, розвивалася до вершин могутності, а потім розпадалася і гинула.

Подумайте про народження і смерть зірки або про початок Всесвіту. Якщо є початок — Великий вибух — то чи буде кінець?

Подумайте про клітини нашого тіла. Як часто вони поповнюються, відновлюються і створюються заново? Кожні сім років — протягом семирічного циклу — всі клітини нашого тіла оновлюються: народжуються, функціонують, вмирають і відроджуються знову.

Подумайте про перший день на новій роботі, у новій школі, новому будинку чи квартирі: ви зустрінете нових людей, візьмете на себе нові обов'язки, заведете нових друзів.

Кіносценарії нічим не відрізняються. У них є певний початок, середина і кінець, але не обов'язково в такому порядку.

Якщо ви не вірите в цю парадигму або в триактну структуру, вперше викладену Арістотелем, перевірте її. Сходіть у кіно — подивіться кілька фільмів — і переконайтеся, чи відповідають вони окресленій тут парадигмі, чи ні.

Якщо ви хочете писати кіносценарії, це потрібно робити постійно. Кожен фільм, який ви дивитеся — це навчальний матеріал, який розширює вашу обізнаність і розуміння того, що таке кіно: історія, розказана за допомогою картинок.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Також вам потрібно прочитати якомога більше кіносценаріїв, щоб розширити своє розуміння форми та структури. Багато сценаріїв видані як книжки, і вони є в більшості книгарень (або їх можуть там замовити). Зайшовши в інтернет і загуґливши «кіносценарії», ви знайдете низку сайтів, звідки ці тексти можна завантажити. Деякі з них безкоштовні, деякі платні.

Мої студенти читають і вивчають такі сценарії, як «Китайський квартал», «Телемережа» (Педді Чаєфські), «Краса по-американськи», «Втеча з Шоушенка» (Френк Дарабонт), «На узбіччі» (Александр Пейн і Джим Тейлор), «Матриця», «Енні Голл» і «Володар перснів». Ці сценарії є чудовими навчальними матеріалами. Якщо не знайдете їх, прочитайте будь-який кіносценарій, який зможете знайти. Що більше, то краще.

Ця парадигма працює. Це *основа* кожного хорошого кіносценарію, основа *драматичної структури*.