

СТРУКТУРА КІНОСЦЕНАРІЮ

Стаття узагальнює досвід роботи авторки над великою кількістю власних сценаріїв ігрового кіно, а також спирається на результати фахового структурного аналізу найуспішніших вітчизняних і світових кіноробіт. Для сучасного українського кінематографа характерні як вочевидь провальні — і в прокаті, і за висновками критиків, — так і досить яскраві й самобутні фільми-відкриття, причому спостерігається дуже невисока кореляція якості фільму з його бюджетом, а часом навіть з досвідом режисера й актуальністю та популярністю теми. Ключовим фактором для успіху фільму є розуміння як кінодраматургом, так і продюсером та режисером важливості правильної побудови структури сценарію і подальшого збереження її у процесі втілення сценарію на екрані. Стаття присвячена аналізу цієї структури і є стислим викладом однієї з важливих тем, що входять в розроблений авторкою навчальний курс «Кінодраматургія» Інституту екранних мистецтв Київського Національного університету театру, кіно і телебачення імені І. Карпенка-Карого.

Ключові слова: кіно, кінодраматургія, структура сценарію, вища освіта, методи навчання.

The article summarizes the author's experience on a large number of his own scripts of feature films, as well as draws on the results of professional structural analysis of the most successful national and world films. Contemporary Ukrainian cinematography is characterized by both blatant failures — both at the box office and according to the critics' conclusions — and quite striking and distinctive films-revelations, with a very low correlation between the quality of the film and its budget and sometimes even with the experience of the director and the relevance and popularity of the topic. The key to the success of the film is understanding by both the playwright and the producer and director of the importance of properly constructing the script structure and further preserving it in the process of its implementation on screen. The article is devoted to the analysis of this structure and is a brief presentation of one of the important topics included in the educational course «Film Dramaturgy» of the Institute of Screen Arts of the I. Karpenko-Kary National University of Theater, Cinema and Television (Kyiv).

Keywords: cinema, screenwriting, script structure, higher education, teaching methods.

Статья обобщает опыт работы автора над большим количеством собственных сценариев игрового кино, а также опирается на результаты профессионального структурного анализа самых успешных отечественных и мировых киноработ. Для современного украинского кинематографа характерны как явно провальные — и в прокате, и по выводам критиков, — так и довольно яркие и самобытные фильмы-открытия, причем наблюдается очень невысокая корреляция качества фильма с его бюджетом, а порой даже с опытом режиссера, с актуальностью и популярностью темы. Ключевым фактором для успеха фильма является понимание как кинодраматургом, так и продюсером и режиссером важности правильного построения структуры сценария и дальнейшего сохранения ее в процессе воплощения сценария на экране. Статья посвящена анализу этой структуры и является кратким изложением одной из важных тем, входящих в разработанный автором учебный курс «Кинодраматургия» Института экранных искусств Киевского Национального университета театра, кино и телевидения им. И. Карпенко-Карого.

Ключевые слова: кино, кинодраматургия, структура сценария, высшее образование, методы обучения.

Кіно — «спільна мова світу», адже воно підкріплене зрозумілою кожному візуалізацією дії. Але кожен сценарист пише історію, якій належить втілитися на екрані, своєю мовою. Парадокс «мови кіно» полягає в тому, що її можна «прочитати», навіть не знаючи рідної мови сценариста. На відміну від книги, яка потребує точного перекладу, кінематографічна історія може бути зрозумілою в чистій візуалізації дії. Тобто добре і професійно написаний сценарій, втілений в так само добре і професійно зроблений фільм, можна зрозуміти навіть з вимкнутим звуком. Досягти такої майстерності і такої «кіномови» можливо лише в тому разі, коли сценаристи обізнані в усіх нюансах науки, котра називається кінодраматургією. Адже для створення гарного сценарію самих лише фантазії та бажання працювати в цій галузі початківцям недостатньо. Нині, особливо в українському кінематографі, який бурхливо розвивається і закономірно має неминучі «хвороби росту», вже стає помітною тенденція непрофесійного підходу до створення «кіно на папері». Побутує думка, що сценаристом може бути кожен, хто вміє вправно писати, не маючи при цьому професійних ґрунтовних знань з теорії, яку з часів Аристотеля ніхто не відміняв. Навпаки: чим більше створюється кінематографічного продукту, тим жорсткішими стають вимоги щодо теоретичних знань про структурну побудову фільму, мотивацію вчинків, візуалізацію дії і т. п. На жаль, кінематографічний світ перенасичений поганими і непрофесійними стрічками, які після перегляду викликають у глядача купу запитань.

Це наслідок одного з головних недоліків сценариста-початківця — а часом, на жаль, не лише початківця, — робота над сценарієм без достатніх професійних знань. Простежується оманлива тенденція: сценаристом може бути будь-хто, а опанування теоретичних знань є не так важливим — варто лише вигадати цікаву історію.

Але це хибне судження. Хист до письма і буяння фантазії — цього замало для професійно зробленого сценарію. Потрібно опанувати основи професії.

Створювати кінотвір, маючи на те саме палке бажання, — все одно, що конструювати механізм, не знаючи основ математики і механіки. Лише знання теорії у поєднанні з практикою здатні дати реальний поштовх до створення «мови», яка буде зрозуміла всім. Спіратися лише на власний досвід і приклади вже створених успішних кінострічок недостатньо — це ніби намагатися побудувати автомобільний двигун, знаючи лише зовнішній

вигляд і звук найкращих готових зразків. Сумне видовище, коли сценарист-початківець прагне таким чином «самореалізуватись» без урахування теоретичних канонів, і, користуючись лише інтуїцією, захищає свій твір розхожою фразою «Я так бачу!».

Сценарна майстерність — система чітких законів і правил, які належить вивчати так само глибоко і методично, як і будь-які інші науки. А вже до добре опанованої науки приєднуються і фантазія, і хист, і вміння узагальнювати та моделювати людські реакції, почуття, емоції, втілені в дію на екрані.

В такому виді мистецтва, як кіно, важливо вміти розповісти історію структуровано, вклавши її в чітку систему координат, що залишаються незмінними з часів Лопе де Вега, який колись дав просту і зрозумілу формулу успішного драматургічного твору: «В першому акті почніть інтригу. В другому сплетіть інтригу так, щоб до середини третього акту передбачити розв'язку було неможливо. Завжди обманюйте очікування! Наслідком цього буде те, що все, що відбувається, не збігатиметься з очікуванням. І дасть роботу розуму глядачів» [1, 5]. Тобто йдеться про драматичну структуру і поетапну побудову розвитку історії — «по висхідній» аж до самого фіналу. Майстерно вибудувати кіноісторію в рамках кінодраматургії як науки, зробити її універсальною, а, зрештою, талановитою — не означає скопіювати вже наявні зразки успішних кінострічок. Проте опанувати теоретичні знання і вкласти їх у потрібну форму — завдання тих сценаристів, котрі насправді хочуть говорити зі світом однією «мовою», що лежить в основі кінодраматургії як мистецтва.

1. Структура побудови фільму

Коли відомого американського теоретика сценарної майстерності Річарда Волтера [2] запитали, що є найважливішим у сценарії, він назвав три речі: а) структура; б) структура; в) структура.

І ця відповідь дещо здивувала молодих драматургів: а як же політ фантазії, захопливий сюжет, непересічні герої?! Зрештою, а де свобода творчості, заради якої вони й навчаються кіномистецтву. Але уявіть: без чіткої структурованості кінематографічного твору, навіть найцікавіший сюжет розвалюється, ідея губиться в хаосі дрібниць, а непересічні герої опиняються в ситуації потопельників серед розбурханого моря, яких не врятує жоден «політ фантазії»!

Отже вигадати карколомний сюжет недостатньо для того, щоби на його основі створити

сценарій! Адже з першого ж, ще чистого, аркуша виникають запитання: з чого почати, яка частина історії ляже у розвиток події, скільки поворотних пунктів призведуть до логічного фіналу. І якщо у літературному творі автор покладається лише на свою волю і смак, то в кінематографічному ця воля має підпорядковуватися чітким законам кінодраматургії.

Закон кінематографічного твору такий: ВСІ ФІЛЬМИ В СВОЇЙ ОСНОВІ МАЮТЬ ОДНАКОВУ СТРУКТУРУ!

А відома поетична формула про те, що «гармонію не можна перевірити алгеброю», тут не працює. Як не працює і улюблена фраза дилетанта: «Я так бачу!».

Отже — структура, структура, структура.

Будь-яка історія — чи то вигадана для кіновиробництва, чи та, що її переказує біля під'їзду охоча до розмов сусідка, — завжди має в собі три компонента: початок, розвиток, фінал.

Це три «кити», на яких тримається будь-яка розповідь і будь-яка історія. Особливо та, що створюється «для кіно».

Цих «трех китів» можна називати по-різному: зав'язка — кульмінація — розв'язка. Або: експозиція — розвиток — фінал. Адже будь-яка історія з чогось починається, чимось продовжується і має своє логічне завершення. Власне, як людське життя.

Звісно, розповісти про нього можна починаючи і з «кінця», переважаючи екскурсами в минуле, оздоблюючи спогадами чи купою побічних сюжетних відступів. Але якщо при цьому не дотримуватися певного «кістяка», така розповідь мало кого зацікавить і буде схожа на нав'язливу розмову випадкового перехожого, котрий, вчепившись в гудзик вашого пальта, тримає увагу лише цим жестом — і нічим більше.

Уявімо, що історія, котру ви хочете розповісти глядачеві, від початку і до завершення, — дорівнює ста відсоткам цілісної оповіді.

Із цих ста відсотків 25% відносяться до першої частини, 50% — іде на «розвиток» і 25% — на фінал. Кожна з цих трьох частин має своє навантаження і виконує свою місію.

Перша частина, «зав'язка» або експозиція, виконує роль гачка для глядача. В ній динамічно, стисло і максимально цікаво подається головний конфлікт, описуються час і місце події, експонуються обставини, в яких діятимуть персонажі, окреслюються їхні характери. Експозиція триває від 2 до 5 (максимум) хвилин, під час яких глядач має одразу зрозуміти, чи сподобається йому кіно в цілому. Експозиція задає тон всьому фільму.

Коротко і динамічно вона дає інформацію: що? де? коли? хто?

Завдання сценариста під час створення цієї частини сценарію — з перших сцен (кадрів) залишити глядача в залі. Тому основу «зав'язки» становить ПОДІЯ, яка в другій частині переростає в низку ДІЙ.

Друга частина — «розвиток події». Якщо в першій частині ми заявляємо ПОДІЮ — в другій мусимо показати низку ДІЙ, котрі розвиваються довкола неї і ведуть героя до вирішення проблеми із застосуванням усіх необхідних для цього поворотних пунктів. Дія героя рухає сюжет аж до останньої, третьої, частини.

Третя частина — кульмінаційна, «розв'язка». В добре зробленому кіно кульмінація, як правило, збігається з фіналом: герой вирішує проблему!

Поворотні пункти

Тричастинність — не єдина умова добре побудованого сценарію, адже сюжет просують і рухають уперед «поворотні пункти».

Схема поворотних пунктів «працює» і у повнометражних блокбастерах, і в телевізійних «муві».

Перший поворотний пункт. «АЛЬТЕРНАТИВА»

Герой потрапляє в ситуацію, яка змушує його діяти і, власне, виводить на розвиток історії.

Другий поворотний пункт. «ЗМІНА ПЛАНІВ»

Несподіванка, котра ставить героя в нові умови.

Третій поворотний пункт. «УСКЛАДНЕННЯ СИТУАЦІЇ»

Діючи в умовах «змінених планів», герой потрапляє в ситуації, що ускладнюють його просування до мети.

Четвертий поворотний пункт. «ТОЧКА НЕПОВЕРНЕННЯ»

Ця точка — «маленька смерть» героя, безвихідна ситуація, після якої має відбутися злам у всій історії та нова «висхідна» лінія. Долаючи «точку», герой починає діяти активніше.

Фінал

Вирішення проблеми.

Поворотні пункти завжди:

а) спонукають сюжет до нового, неочікуваного розвитку;

б) дають можливість по-новому оцінити ситуацію;

в) дають поштовх для розвитку сюжету в наступній частині фільму;

г) інтригують, рухають сюжет.

Структура фільму буває лінійна і вертикально-горизонтальна.

Якщо уявити графічно, лінійна історія розвивається «по висхідній» і має в основі одну сюжетну лінію. Історія розвивається поступово.

Вертикально-горизонтальна історія має в собі два (можливо, більше) сюжетів, котрі перетинаються завдяки головним героям, розведеним у часі. Або одному (чи більше) «наскрізному» героєві.

Зазвичай приклади міцної структури слід наводити зі стрічок голлівудських майстрів, тим самим доводячи, те, що сказано на початку: в основі будь-якого фільму (сценарію) лежить однакова структура. І її можна досить добре простежити у відомих лідерів світової кінематографії.

Наведемо приклад фільму Спілберга «Титанік» — вертикальну розповідь, що стосується історії кохання Джека і Рози (горизонталь сценарію): розповідь про це постарілої героїні на човні, команда якого полнеє за скарбами з затонулого судна.

Експозиція: молодий безробітний художник Джек у барі мріє потрапити на «Титанік», але у нього немає грошей на квиток. Заявлено: подія, час, характер героя, його мета, соціальний статус і т.п.

Альтернатива: Джекові несподівано «таланить» — він отримує квиток на «Титанік» від п'яного співбесідника.

Зміна планів: Джек закохується в багату наречену — Розу Дьюїтт Б'юкейтер.

Ускладнення ситуації: кохання бідного художника і аристократки унеможливує купа небезпечних колізій.

Точка неповернення. В «Титаніку» їх безліч — і кожна призводить до нового повороту в сюжеті й нових дій героїв.

Фінал: Загибель Джека — врятування Рози.

Постфінал: Стара жінка кидає діамант у воду...

А ось приклад зовсім маленького, десятисекундного фільму за сценарієм Тоніно Гуерри.

(Цікава і передісторія створення такої мінідрами. Якось Федеріко Фелліні посперечався зі своїм сценаристом Гуеррою про те, що він не зможе створити закінчений сценарій, який вкладався б у 10 секунд екранного часу. Наступного ж дня Тоніно Гуера приніс Фелліні текст. І... виграв парі)

Сценарій (а згодом і 19-секундний фільм) був таким.

Експозиція: жінка дивиться телевизор. На екрані — трансляція старту ракети.

Розвиток: На екрані йде зворотний відлік: 10... 9... 8... Ми бачимо обличчя жінки, на якому відбивається буря емоцій. На останніх секундах вона бере телефон і набирає номер «7-6-5-4-3-2-1»...

Фінал: Ракета злітає. Зі стартом ракети жінка каже в слухавку: «Прийжджай, він полетів!»

2. ЧОТИРИ КРОКИ ДО СТВОРЕННЯ ФІЛЬМУ

Підготовка до створення сценарію відбувається в чотири етапи. Сценаристові треба чітко сформулювати і прописати *ідею* фільму, скласти *заявку*, написати *синопис і поєзодний план*.

Це чотири важливих кроки для створення сценарію.

Крок 1

ІДЕЯ

Фільм не може бути «просто історією» — ця історія мусить привести до висновку, який ви в неї закладаєте. «Добро перемагає зло», «Любов перемагає смерть», «Одне людське життя — не менша цінність, ніж життя людства», «Злочин веде до покарання» і т.п.

Кожен добрий фільм має в своїй основі ось такі, коротко сформульовані посили.

Зазвичай вони стосуються почуттів, емоцій. А вже на добре сформульовану «емоцію» (ідею) нанизується дія і все інше, що стосується візуалізації вашої ідеї.

Хоч як дивно, але ідея, яку ви закладаєте в основу сценарію, може вплинути на увесь хід і розвиток історії. Наведемо приклад. Відомий теоретик драматургії початку ХХ століття, Лайош Еґрі [1], наводить таке формулювання ідеї драми Шекспіра «Ромео і Джульєтта»: «Любов перемагає смерть». Переставимо слова (посил): «Смерть перемагає любов». Як інша ідея вплинула б на розвиток подій? Побоявшись смерті, обидва герої лишилися б живими і пішли б своїми шляхами. Відповідно до цієї ідеї змінилися б характери героїв, а зрештою і увесь сюжет.

І це вже була б зовсім інша історія.

Крок 2

ЗАЯВКА...

...лаконічно і максимально змістовно відповідає на запитання «Про що кіно?»

«Голлівудський стандарт» заявки — не більше тридцяти слів. Ця невелика кількість слів має

зацікавити, заінтригувати і довести, що ваш фільм може стати цікавим, захопливим, непересічним.

Заявка розширює ідею до рівня коротко викладеного сюжету зі *збереженням інтриги*. Заявка не передбачає докладного змалювання сюжету, пишеться в довільній формі.

Приклад заявки

«Повернувшись із закордонного навчання, син дізнається, що рідний дядько вбив його батька, обійнявши посаду останнього і... одружився з матір'ю. Жага помсти і встановлення справедливості, призводить самого месника до низки злочинів, а зрештою — смерті...»

Крок 3

СИНОПСИС...

... короткий (бажано не більше 1–1,5 стор.) виклад історії. В ньому автор стисло і максимально цікаво переповідає сюжет, суть історії, її головну інтригу, окреслює головних дійових осіб, їхню взаємодію.

Синопис «розшифровує» заявку, розширює і пояснює її зміст. Інтрига розкривається у всій своїй логіці.

Синопис — не докладний переказ подій, що мають відбуватися в фільмі, а лише короткий виклад суті історії. З синопису має бути зрозуміло основний конфлікт майбутньої стрічки.

Синопис має розкрити:

- характер героя і його взаємодії з іншими персонажами;
- ситуації, які змушують героя змінюватися, діяти;
- мету, до якої прямуватиме герой;

Приклад синопису

«Данський принц Гамлет кілька років перебував на навчанні за кордоном. Повернувшись у рідний Ельсінор, він дізнається, що його батько помер. Його товариш переповідає йому, що ночами островом блукає привид, що дуже схожий на померлого короля.

Гамлет зустрічається з привидами і справді впізнає в ньому свого батька. Привид переповідає Гамлетові жахливу історію своєї смерті: його отруїв рідний брат, посів його трон і одружився на матері-удові (ситуація).

Звідтоді Гамлет вирішує помститися дядькові за смерть батька і встановити справедливість (мета). Для здійснення цього плану він прикидається божевільним (дія)...

...дії мають бути прописані коротко, послідовно, цікаво.

Крок 4

Поепізодний план

Стислий (на один абзац) виклад того, що відбувається в кожному епізоді фільму, хто бере в ньому участь, про що говорять або що роблять герої. В разі потреби в пункті епізоду можна змалювати емоціональний стан героїв, дати фразу з діалогу.

Власне, поепізодник — це основа майбутнього сценарію, його «кістяк».

Епізод може складатися з кількох сцен. Поява кожного нового героя або нова локація — окрема сцена. Навіть якщо все це відбувається в рамках одного епізоду!

Приклад епізоду

На острів прибуває човен принца Гамлета. Принц прямує до замку порожніми вулицями міста. Вартовий шанобливо впускає Гамлета на подвір'я. Гамлет прокидається в кімнаті свого дитинства. Бачить, що на ліжку сидить його мати. Мати сповіщає синові про трагедію, що сталася з батьком — той помер від укусу змії в саду. Вона говорить і про зміни в своєму особистому житті — вийшла за татового брата. Гамлет засмучується.

Виникає питання: скільки епізодів має бути в сценарії? І відповідно: скільки сцен може вміщувати епізод?

Фільм, залежно від тематики, динаміки і жанру, може складатися з різної кількості епізодів. В односерійній стрічці їх може бути від 35-ти до 45 — але, як правило, не більше. З огляду на технологію, сценарій більше ніж на 150 епізодів уже виглядає непрофесійним.

Епізоди розбиваються на сцени. Для кращого розуміння, що таке «епізод» і що має входити до цього поняття, варто уявити епізод, як маленький закінчений «фільм у фільмі».

У наведеному прикладі ми бачимо коротку історію повернення сина на рідну землю і отримуємо інформацію про ситуацію — ту подію, яка потім вплине на увесь хід драми.

Цей епізод складається з кількох сцен: «човен прибуває на острів», «Гамлет біля замку — розмова з вартовим», «вранішня зустріч з матір'ю в спальні принца».

Всі ці сцени розповідають про один епізод з життя героя: повернення принца на батьківщину і ситуацію, яка склалася довкола смерті його батька.

Звісно, коли пересічний глядач дивиться фільм, він ніколи не замислюється, скільки в ньому сцен чи епізодів. Для сценариста ж магія мистецтва перетворюється на «математику».

Крок останній: СЦЕНАРІЙ?

Після того, як поепізодний план готовий можна братися за створення сценарію.

Власне, починається творча частина, все те, що називається «магією кіно» і вкладається в формулу

2С+2Д:

Співчуття-Співпереживання плюс Дія-Діалог.

2С

Що нас приваблює в кіно, крім сюжету, акторської гри, майстерності режисера і оператора? Що змушує думати, збурує почуття, або навіть спонукає до переосмислення власного життя? Що вражає?

Або так: як перевірити, чи добре це кіно, чи... «ні про що»?

Досить просто: добре кіно спонукає до співчуття і співпереживання.

Це саме ті 2С, без яких фільм перетворюється на «мильну бульбашку» або жувальну гумку: мильна бульбашка лускає у повітрі, жуйку можна виплюнути.

І забути і про те, й про інше...

Правило перше: глядач мусить перейнятися переживаннями героя і... змоделювати ситуацію «на себе». Коли глядач почне думати, як би він вчинив в тій чи іншій ситуації — це вже половина успіху стрічки. Навіть якщо він, глядач, почне сперечатися з героєм, або — зневажати, насміхатися, або навіть ненавидіти.

Все, що завгодно, аби не залишатися байдужим!

Але як досягти подібного ефекту?

Добре кіно завжди звертається до підсвідомості глядача, виявляє його потаємні бажання і не обманює очікувань. Це все і змушує нас влізти в шкуру героя, плакати і сміятися разом із ним, побачити в ньому себе і вигукнути: «Це кіно — про мене!».

Часом це — досить жорсткі і жорстокі прийоми. Але їх дозволяють собі лише добрі режисери і добрі кінодраматурги, які знають, що почуття в кіно треба *гіперболізувати*, іншими словами, балансувати на межі життя і смерті, ставити героя перед вибором. А ще — зробити з екранним героєм все те, чого глядачеві не вистачає в житті.

Але, аби це було й справді так, — спочатку примірте шкуру, яку ви підготували для героя — на себе! Адже співчуття і співпереживання насамперед мусить відчувати саме сценарист.

2Д

Головна помилка тих, хто починає писати сценарій, — «літературщина». Адже кожному творцю-початківцеві дуже хочеться розписати і якомога докладніше змалювати внутрішній стан героя або всю красу чи неподобство ситуації, пояснити думки і прагнення персонажа... Словом,

розлого і експресивно показати при нагоді власну майстерність володіння всіма літературними прийомками.

Правило перше: кіно — будується за принципом двох «д»: Діалог і Дія.

Це може видатися досить дивним, але сценарист — не письменник! А сценарій — не літературний твір. Роман чи повість — це річ закінчена і самодостатня, вона готова до «споживання», щойно книжка виходить друком. А сценарій лише «сировина», котру ще треба втілити на екрані. Тому, хоч як би сумно це здавалося б на перший погляд, сценарист мусить задушити в собі письменника.

Але це не лише сумно, а й... цікаво. Адже сценарист мусить написати гарний, професійний твір, котрий при тому не є літературою! І зробити це так аби кожен, хто читатиме сценарій, «бачив» його у своїй уяві, як вже відзняту стрічку.

Саме тому в сценарії не варто користуватися розлогими метафорами-порівняннями чи розтягувати на шість абзаців змалювання того чи іншого явища. Це притаманно лише художньому твору. А кіно — мистецтво візуалізації дії, яка мусить бути записана лаконічно і — «дієво».

Можна досить яскраво змалювати і спеку, і дощ, і гнів, застосовуючи всі відомі літературні засоби. Але, отримуючи сценарний текст, продюсер чи редактор не стане читати більше двох трьох речень. Тому:

- викреслюємо те, що стосується літератури!
- хоч скільки б ви змалювали внутрішній стан героя, показати емоцію — це робота *актора*.
- візуалізація дії, постановка мізансцени — царина *режисера*.

– освітлення, звук — зроблять ті професіонали, котрі мають відповідні професії.

А завдання сценариста показати дію і підкріпити її гарними діалогами.

ДІАЛОГ

Це друге сакраментальне «д» сценарію. Адже всі сценарії побудовані на діалогах.

Але кінематографічний діалог — мистецтво особливе.

Не завадить процитувати відомого американського сценариста і теоретика сценарного мистецтва Роберта Маккі: «Сенс кінематографічного діалогу полягає в тому, що в грецькому класичному театрі було відоме, як “стихоміфія” — швидкий обмін репліками. Довгі репліки несумісні з естетикою кінематографа. Діалог, що займає весь простір сторінки, потребує того, аби камера цілу хвилину утримувала обличчя героя. Простежте за

секундною стрілкою — і ви зрозумієте, що хвилина — це довго!»

Отже, хвилина «діалогу» перетворює розмову героїв на монологи. І якщо ви цього не планували, а промова персонажа не несе ніякого змістового навантаження, то ваше кіно перетворюється на збіговисько «балакучих голів»...

Що варто знати про діалог?

1. Діалог у кіно — засіб розкриття характеру

а) для того аби створити добрий образ, характер, атмосферу стосунків — не обов'язково вкладати в уста персонажів розлогі тексти.

б) добрий діалог завжди несе змістовне навантаження, емоційну напруженість, інтригує.

2. Діалог — рухає сюжет, розкриває передісторію або передусе наступній сцені

3. Діалог не копіює дійсність.

У реальному житті люди говорять, не дбаючи про час. Ще б пак! Їх же не знімають на кіноплівку! «Кіношна» ж розмова відрізняється від звичайної тим, що в ній навіть нібито спонтанні та випадкові репліки здаються такими лише на перший погляд. Насправді кожен написаний рядок діалогу мусить містити своє змістове навантаження, мати свою мету і працювати на персонажа або на розвиток сюжету.

4. Економність у діалозі

Працюючи над кожної реплікою, слід завжди думати про те, чи впливає вона на розвиток сюжету, на особливість характеру, чи додає новий штрих до нього. А написавши таку репліку, спробувати... переписати на коротку. Тобто обміркувати оригінальність, ємність, змістовність кожного слова. Кіно — мистецтво економне. На рахунок — кожна хвилина.

Річард Волтер [2] наводить блискучий приклад такої економії. Skorистаємося ним.

У фільмі «Втеча з Алькатраса» (реж. Дон Сігел) в'язничний психолог питає у героя: «Яким було ваше дитинство?». Герой відповідає: «Коротким».

В цій репліці — ціле життя...

5. Діалог не передбачає повторів

Повтори — одна з найбільш поширених хвороб сценаристів.

Адже часом дотепну думку дуже кортить повторити в різних інтерпретаціях, аби краще зосередити на ній глядача. Насправді, повтор того, про що вже було сказане, розвиває і спрощує ідею. Кожен новий діалог створює неповторне.

6. Діалог і ритм

Діалог призначений для того, аби його вимовляли актори.

Тому «кіношний» діалог мусить відрізнятися від «літературного» або почутого в реальному житті. В ньому мусить бути ритм. У кожного персонажа він свій.

Особливості слуху глядача полягають в тому, що він чує загальний ефект від сказаного героями. Якщо в їхній мові немає певного ритму, слух глядача «відключається».

Порада: написавши діалог, прочитайте його вголос!

7. Діалог і професія

Зазвичай герої, котрі ведуть діалог, мають якісь професії, фахові знання.

Це також відбивається на їхній розмові, додає їй глибини, а глядачеві — нової інформації. Помилка багатьох сценаріїв у тому, що сценаристи не використовують цих можливостей — і герої видаються «безробітними», а образи — ніби вирізнаними з одного шматка картону.

Звичайний глядач може не зрозуміти суть розмови, але повага до героїв виникне через те, що вони — професіонали. А людям завжди цікаво, як розмовляють професіонали.

Є ще кілька правил, які слід пам'ятати при написанні діалогів (Robert McKee [3]):

а) скорочуйте репліки. Звернімося до того ж Маккі: «...краща порада при написанні кінематографічних діалогів — **промовчати** там, де можна висловити ідею візуально».

б) чим менше пояснень у розмові — тим зрозуміліший сенс сказаного.

Власне, це вже приклад «з життя», який «працює» і в кіно. Кілька максимально точних реплік в кінематографічній мові за просто можуть пояснити суть п'ятого постулату Евкліда. Слід лише вміти знайти потрібні і влучні слова!

в) «краще один раз побачити, ніж сто разів почути!». Максимально візуалізуйте те, про що хочете сказати!

г) у реальному житті не буває задовгих розмов, якщо ця «розмова» не є доповіддю на науковій конференції.

д) персоналізуйте героїв! Пам'ятайте: мова слюсаря-сантехніка відрізнятиметься від мови професора-славіста.

Кожна розмова в кіносценарії — ретельно вивірена, бажано — із застосуванням повної форми слів. Навіть більше — сценарист мусить думати і про порядок розстановки цих слів у діалозі. Аби не створювати мовних конструкцій, котрі складно вимовляти акторам.

ПІДТЕКСТ

Підтекст завжди надає додаткову інформацію про героїв, утворює «нелобову» атмосферу і передбачає розвиток стосунків. Коли між героями все сказано, наступні сцени і наступний розвиток стосунків не видається цікавим.

Скажімо, герой може сказати сакраментальну фразу всіх часів і народів: «Я тебе люблю», — і цим поставити крапку, яка зазвичай ставиться у фіналі.

Але якщо такий діалог і сам сюжет фільму передбачає подальший розвиток у стосунках, краще поміркувати над... аналогами цієї фрази, аби дати героям можливість «подрозжити глядача», дати йому змогу самому розібратися, як герої ставляться одне до одного, чи будуть вони разом, чи їхні шляхи розійдуться.

Підтекст завжди гарно працює в тих випадках, коли кіно створюється, як діалог (інтерактив) із глядачем. У доброму фільмі, зробленому з повагою до глядача, останній завжди розумніший за героїв.

Чи не спостерігали ви такого явища, коли ми, глядачі, хочемо підказати героям, як їм діяти далі? Ми це бачимо, ми це відчуваємо, ми, як діти в ляльковому театрі, хочемо вигукнути з темної зали: «Вовк тут, за кущами! Стережися!» — а персонаж продовжує прямувати в небезпечний бік...

І чим довше він не відчуває небезпеки — тим активніше ми включаємося до гри!

Глядач може з перших кадрів зрозуміти, що герої утворюють прекрасну пару. Але самі герої мусять про це дізнатися набагато пізніше, подолавши купу різних випробувань.

До речі, фразу «Я тебе люблю» можна передати багатьма іншими словами чи відтінками емоції: «На вулиці холодно. Надінь теплі шкарпетки!» «Ти поїв?»

«Поспи. Посуд вимію сам»...

Аналоги будь-якої банальної фрази завжди можна знайти. А грамотно використовуючи їх, показати неоднозначність героїв, дати про них додаткову інформацію. Розкрити характер.

Отже, підтекст у діалогах працює на розвиток і розкриття характеру.

* * *

Історія, викладена з розумінням основ кінодраматургії, буде зрозумілою для глядачів усьо-

го світу і залишиться актуальною впродовж багатьох років. Таких прикладів у світовому кінематографі чимало. Довге життя кіношедевра зумовлюється, зокрема, і сильним, майстерно зробленим сценарієм, в основі якого лежить чітка, міцно побудована структура.

І наприкінці слід звернути увагу на ще одну необхідну умову для створення доброго сценарію. Хоч як дивно, це — переписування [4]. Адже жоден кінотвір, на відміну від літературного, не доходить до екрана без змін, часом — досить кардинальних. Недаремно найперший варіант сценарію називається «першим драфтом» — буквально «першим чорновиком». Після його написання текст має відлежатись, підлягти осмисленню і переосмисленню, в тому числі з урахуванням зауважень режисера. Зазвичай сценарист-професіонал зупиняється на «третьому драфті», а початківець може зробити і десять варіантів. Адже, використовуючи метафору, кіно — це «шахова партія з глядачем», в якій перемога авторів кіно полягає в тому, що виграти має глядач.

Джерела та література

1. Egri Лайош. Мистецтво драматургії. NY: Simon and Schuster, 1946. 305 с.
2. Волтер Річард. Сценарна майстерність: кіно- і теледраматургія як мистецтво, ремесло та бізнес. Screenwriting: Plume; Reissue edition, 1988. 256 с.
3. Маккі Роберт. Сценарій. London: Methuen Publishing Ltd, 2005., 480 с.
4. Сьогер Лінда. Як хороший сценарій зробити великим. Практичний посібник голлівудського експерта. Вид.-во Манн, Іванов и Фербер, 2019. 390 с.
5. Роздобудько Ірен, Санін Олесь. Кіно на папері. Навчально-публіцистичні нотатки. Київ: Нора-Друк, 2016. 288 с.

References

1. Egri, Lajos (1946). The art of dramatic writing. NY: Simon and Schuster. 305 [in English].
2. Wolter, Rychard (1988). The Art, Craft, and Business of Film and Television Writing. Plume; Reissue edition. 256 [in English].
3. McKee, Robert (2005). Story. London: Methuen Publishing Ltd. 480 [in English].
4. Сьєр, Линда (2019). How to do a good scenario great. Practical guidance of the Hollywood expert. Izd.-vo Mann, Ivanov i Ferberest dlya perekladu. 390 [in Russian].
5. Rozdobudko Iren, Sanin Oles. The cinema is on a paper. Navchalno-publitsistichni notatki. Kyiv: Nora-Druk, 2016. 288 [in Ukrainian].