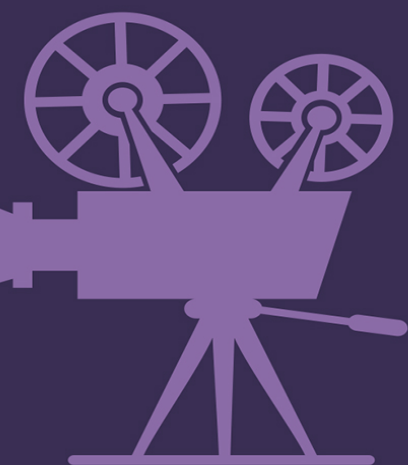


# РОБЕРТ МАККІ

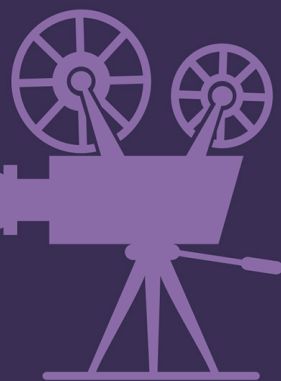
# ОПОВІДЬ



СУБСТАНЦІЯ, СТРУКТУРА,  
СТИЛЬ ТА ПРИНЦИПИ  
ПИСЬМОВОЇ ЕКРАНІЗАЦІЇ

**РОБЕРТ  
МАККІ**

**ОПОВІДЬ**



**СУБСТАНЦІЯ, СТРУКТУРА,  
СТИЛЬ ТА ПРИНЦИПИ  
ПИСЬМОВОЇ ЕКРАНІЗАЦІЇ**

РОБЕРТ МАККІ

# ОПОВІДЬ

СУБСТАНЦІЯ, СТРУКТУРА, СТИЛЬ  
ТА ПРИНЦИПИ ПИСЬМОВОЇ ЕКРАНІЗАЦІЇ

*Переклад з англійської*

**ARC Ψ**

Я присвячую цю книгу щасливим спогадам про моїх батьків, які своїми різноманітними способами навчили мене любові до оповіді.

Коли я ще тільки вчився читати і не завжди поводився добре, мій тато познайомив мене з байками Езопа, сподіваючись, що ці повчальні оповіді з далекого минулого покращать мої манери. Щовечора після прочитання оповідей на кшталт “Лисиця і виноград,” він кивав головою та запитував: “Що ти зрозумів із цієї оповіді, Роберте?” І роздивляючись ці тексти з їхніми дивовижними кольоровими ілюстраціями, намагаючись на свій лад їх інтерпретувати, я з часом почав усвідомлювати, що в тих оповідях криється набагато більше, ніж просто слова та гарні малюнки.

Пізніше, перед вступом до університету, я вирішив, що найкращий із можливих способів прожити життя це зіграти стільки партій у гольф, скільки це можливо, і тому вирішив стати стоматологом. “Стоматологом?!” — сміялася моя мама, — “Невже ти серйозно? Що ти будеш робити, коли всі захворювання зубів вилікують? Що тоді буде зі стоматологами? Ні, Боббі, люди завжди потребуватимуть розваг. Я вже пригледіла для тебе майбутнє. Ти увійдеш до світу шоу-бізнесу.”

# ВИЗНАННЯ

За її чутливість до правди, за її редакторський зір, що нічого не пропускає, та неймовірне прагнення випустити непотрібні слова, її безпомилкову логіку, оптимізм, натхнення... за її любов, я дякую своїй дружині, Сюзен Чайлдс.

Мені пощастило бути співучасником групи кмітливих людей, що були готові страждати необтесаними драфтами, закривати діри, обробляти обшарпані краї і з мудрістю зауважувати, що речі не завжди означають те, що, на думку їхнього автора, вони означають, і я дякую Джес Мані, Гейл Макнамара та своєму редактору, Ендрю Альбанезе.

Без мого агента і її моторошного таймінгу, я б зволікав з цією книгою до наступного сторіччя. Дякую тобі, Дебра Родман.

Без наполегливості мого видавця, я б зволікав із спонуканнями від свого агента до наступного сторіччя. Дякую тобі, Джудіт Ріган.

Без підтримки Фонду Вчених Еванса та розумів, із якими я зустрівся в Університеті Мічигану, моє життя було б здрібнілим. Я висловлюю свою подяку Кеннету Роу, Джону Артосу, Г'ю Нортону, Кларібель Бейрд, Дональду Голу та всім іншим професорам, імена яких я не пам'ятаю, але чиє блискуче викладання підготували мене до викликів життя.

І нарешті, найголовніше, мої учні. З роками моє розуміння мистецтва оповіді зросло завдяки, багато в чому, запитанням, які ви ставили, запитанням одночасно проникливим і практичним, які спонукали мене далі й глибше шукати відповіді. Цієї книги не існувало би без вас.

## ПРИМІТКИ ДО ТЕКСТУ

Сотні прикладів у *Оповіді* — це фільми, що писалися і створювалися за останнє сторіччя по всьому світу. За можливості пропоную більше однієї назви найсвіжіших і найпопулярніших робіт, які я знаю. Оскільки неможливо відібрати фільми, які всі бачили і детально пам'ятають, я схилюся до тих, що легко доступні на відео. Але в першу чергу кожен фільм був обраний, тому що він є наочною ілюстрацією суті, викладеної в тексті.

Для вирішення проблеми займенників я уникав конструкцій, які відволікають увагу читача, як-от набридливі чергування “вона” та “її” з “він” і “його,” повторювані “він і вона” та “його і її,” дивні “він/вона,” а також неграматичні “вони” та “їх” як нейтральні одиниці. Натомість я використовую невиняткові слова “він” і “його” на позначення “письменник.”

# ГЛОСАРІЙ

Цей Глосарій створений для кращого розуміння змісту тексту та легкого доступу до термінів-відповідників англійською. У ході перекладу наша команда зіткнулася з неабияким випробуванням у пошуку відповідних понять й слів українською мовою, які б несли те саме чи максимально наближене значення до англійських. У процесі вибору та затвердження остаточних варіантів ми часто керувались прагматичними міркуваннями щодо того, як трактуються ті чи інші слова в українській мові, при цьому беручи до уваги семантичне й прагматичне наповнення в оригіналі англійською.

## А

**автор** author  
**андердог** underdog  
**антагоніст** antagonist  
**арт фільм** art film  
**артгаус** art house  
**аудиторія, глядачі** audience

## В

**висхідна кінцівка** up-ending  
**вірний** loyal  
**внутрішній конфлікт** inner conflict

## Д

**дизайн** design  
**дія** act  
**дія** action  
**доля** beat  
**до самого кінця** end of the line

## Е

**екшен** action genre  
**емпатизувати** empathize  
**епіцентр** nexus

## Ж

**жанр** genre

### **З**

загальноприйняті умови convention  
закон зниження ефективності law of diminishing returns  
заперечення заперечення negation of the negation  
засновок premise  
затемнення fade out  
злочин окупить себе crime pays  
за злочин доведеться платити crime doesn't pay

### **К**

кіношкола film school  
кліфгенгер cliff-hanger  
криза, кризовий момент crisis  
криза посеред кульмінації crisis within the climax  
кризове рішення crisis decision  
кульмінація climax  
кульмінація посеред дії mid-act climax

### **Л**

людськість humanity

### **М**

мистецтво оповіді art of story  
міжособистісний конфлікт personal conflict  
множинна вірність split loyalty  
монтажер editor

### **Н**

незнання ignorance  
неминучість necessity  
несвідомий unconscious  
нечесність unfairness  
низхідна кінцівка down-ending

### **О**

об'єкт бажання object of desire  
опановувати master  
оповідь story  
основний сюжет central plot

### **П**

пастка setup  
персонаж character  
письменник writer  
письменник-сценарист, сценарист screenwriter  
письменник-фантаст fiction writer  
письменництво writing  
письмова екранізація screenwriting  
підбурюючий інцидент inciting incident  
підказування foreshadowing  
підсвідомий subconscious  
підсюжет subplot  
поворотний момент, точка повороту turning point  
позаособистісний extrapersonal  
поява fade in  
пригода event  
прогалина gap  
прогресивно зростаючий ризик progressively greater risk  
прогресії ускладнень progressive complications



**промова** speech  
**проповідництво** didacticism  
**протагоніст** protagonist  
**протилежний** contradictory  
**прояв загрози** jeopardy

## **Р**

**редактор оповідей** story editor  
**результат** result  
**ремесло** craft  
**розворот** reversal  
**розв'язка** resolution  
**розміщення кризи** placement of the crisis  
**розплата** payoff  
**розповідь, казка** tale, fable  
**романіст, новеліст** novelist

## **С**

**свідомий, самосвідомість** conscious  
**секвенція** sequence  
**сенс, значення** meaning, sense  
**сетінг** setting  
**складність** complexity  
**спектр** spectrum  
**стиль** style  
**сторітелінг** storytelling  
**стриманість** restraint  
**структура** structure  
**субстанція** substance  
**суперечливий** contrary  
**сцена** scene  
**сцена** stage  
**сценарій** screenplay  
**сюжет** plot  
**сюрприз** surprise

## **Т**

**тритмент** treatment

## **У**

**ускладнення** complication

## **Ф**

**фікшен** fiction  
**фільмари** filmmaker  
**флешбек** flashback

## **Х**

**характеризація** characterization  
**хребет** spine  
**художник-постановник** set designer

## **Ц**

**ціннісний заряд** value charge

**Частина I**

# **ПИСЬМЕННИК ТА МИСТЕЦТВО ОПОВІДІ**

**Оповіді є спорядженням для життя.**

— Кеннет Берк

## ВСТУП

***Оповідь є про принципи, а не про правила.***

Правила промовляють: “Ви *мусите* робити це *лише так*.” Принципи вказують: “*Це працює...* і працювало з прадавніх часів.” Різниця визначальна. Ваша праця не повинна бути змодельованою на основі “вдалого прикладу,” навпаки, вона мусить бути *вдалим прикладом* використання принципів, які формують наше мистецтво. Обережні та недосвідчені письменники дотримуються правил. Письменники-бунтарі, які навчались цьому мистецтву самостійно, їх ламають. Митці підкорюють форму.

***Оповідь є про вічні, універсальні форми, а не формули.***

Всі уявлення про парадигми та “приречені на успіх” моделі оповіді є повною маячнею. Якщо проаналізувати всі фільми, зняті в Голлівуді, то, незважаючи на існування численних тенденцій, римейків та сиквелів, ми побачимо дивовижне різноманіття сценарних задумів, але не прототипів. МІЦНИЙ ГОРІШОК (DIE HARD) не є більш типовим для Голлівуду, ніж БАТЬКИ (PARENTHOOD), ЛИСТІВКИ З КРАЮ БЕЗОДНІ (POSTCARDS FROM THE EDGE), КОРОЛЬ ЛЕВ (THE LION KING), ЦЕ Є SPINAL TAP (THIS IS SPINAL TAP), ВИБОРІТ ДОЛІ (REVERSAL OF FORTUNE), НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ’ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS), ДЕНЬ БАБАКА (GROUNDHOG DAY), ЗАЛИШАЮЧИ ЛАС ВЕґАС (LEAVING LAS VEGAS) або тисячі інших чудових фільмів, що відносяться до десятків жанрів та піджанрів — від фарсу до трагедії.

*Оповідь* закликає створювати праці, здатні хвилювати глядачів на шести континентах та повторно оживати протягом десятиріч. Нікому не потрібен черговий збірник рецептів про те, як правильно підігрівати залишки голлівудського бенкету. Нам потрібно наново пізнати основоположні принципи нашого мистецтва, які визволяють талант. Неважливо, де проходять зйомки фільму, в Голлівуді, Парижі чи Гонконзі, якщо в його основу закладений певний архетип, тоді запускається всеохопна ланцюгова реакція задоволення, що спрямовує його від кінотеатру до кінотеатру, від покоління до покоління.

***Оповідь є про архетипи, а не стереотипи.***

Архетипна оповідь розкриває універсальний людський досвід, а тоді загортає себе в унікальне вираження з конкретної культури. Стереотипна оповідь вивертає цей патерн: вона страждає бідністю як змісту, так і форми. Вона обмежує себе до вузького, культурно-специфічного досвіду і вбирається у затхлі, нечіткі узагальнення.

Наприклад, в Іспанії свого часу звичай зобов'язував видавати доньок заміж у порядку від найстаршої до наймолодшої. В іспанській культурі фільм про сім'ю в дев'ятнадцятому сторіччі з суворим головою роду, безсилою мамою, найстаршою донькою, яку неможливо видати заміж, і багатосраждальною наймолодшою донькою може зворушити тих, хто пам'ятає цю практику, але за межами іспанської культури навряд чи викличе в людей емпатію. Письменник, занепокоєний обмеженою привабливістю своєї оповіді, вдається до знайомого сетінгу, персонажів та дій, які подобались глядачам у минулому. Результат? Світ ще менше зацікавлений у цих кліше.

З іншого боку, цей репресивний звичай міг стати тим матеріалом, котрий приніс би письменнику всесвітній успіх, варто йому підкотити рукави і ретельніше підійти до пошуку архетипу. Архетипна оповідь створює настільки унікальних персонажів та сетінг, що хочеться розсмакувати кожну деталь. У той же час її виклад розкриває конфлікти, настільки характерні для всього людства, що вони подорожують із культури в культуру.

У фільмі за сценарієм Лаури Есківель **ЯК ВОДА ДЛЯ ШОКОЛАДУ** (LIKE WATER FOR CHOCOLATE) мати і донька постійно змушені вибирати між залежністю і незалежністю, стабільністю і потребою змін, особистими інтересами і бажаннями інших. Подібні конфлікти відомі кожній сім'ї. Спостереження Есківель за домом і суспільством, стосунками і поведінкою супроводжуються такими багатьма незвичними деталями, що ми відчуваємо непереборний потяг до цих персонажів і зачаровані тією дійсністю, яку ніколи не знали і навіть не могли уявити.

Стереотипні оповіді залишаються вдома, тим часом архетипні мандрують світом. Видатні майстри кінооповіді — від Чарлі Чапліна до Інгмара Бергмана, від Сат'яджита Рея до Вуді Аллена — дають нам двобічні можливості, про які ми завжди мріємо. Перше, це відкриття невідомого світу. Немає значення, який цей світ — глибоко інтимний або епічний, що відображає сучасність або історичне минуле, справжній чи вигаданий — світ видатного митця завжди здається нам дещо екзотичним і дивним. Немов допитливі дослідники, ми крокуємо через хащі на незвідану територію, у вільну від кліше зону, де звичайне перетворюється на дивовижне.

По-друге, потрапивши всередину цього чужого світу, ми знаходимо себе. Глибоко всередині цих персонажів та їхніх конфліктів ми пізнаємо власну людськість. Ми заходимо в кінотеатри, щоб опинитися в новому, захопливому світі, злитися зі, здавалося б, зовсім несхожою на нас людиною, і в глибині душі знайти щось спільне, пожити у вигаданій реальності, котра додає фарб у наше повсякдення. Ми хочемо не втекти від життя, а знайти життя, використовувати наші розуми у свіжі, експериментальні способи, випробовувати на гнучкість наші емоції, насолоджуватись, вчитись, додавати глибини своїм будням. *Оповідь* написана для того, щоб спонукати наповнювати фільми тими силою та красою архетипів, які дозволять отримувати це подвійне задоволення.

***Оповідь є про ретельну роботу, а не пошук коротких шляхів.***

З моменту появи натхнення до остаточного варіанту сценарію може пройти так само багато часу, як і при написанні роману. Письменники-сценаристи і письменники-прозаїки творять однаково щільні світи, персонажі та оповіді, але через те, що сценарії мають так багато білого на своїх сторінках, ми часто оманливо вважаємо, що сценарій є швидше і легше, ніж роман. У той час як графомани складають текст із такою ж швидкістю, з якою вміють друкувати, сценаристи нещадно його скорочують, вони прагнуть висловити абсолютний максимум мінімальною кількістю слів. Одного разу Паскаль написав своєму другові довжелезного, об'ємного листа, а в постскрипті вибачився за те, що у нього не вистачило часу написати короткого. Подібно Паскалю, сценаристи вчать, що економія є ключовою, що стислість потребує часу, що досконалість означає наполегливість.

### ***Оповідь є про реалії, а не таємниці письменності.***

Не існує змови з метою зберегти в таємниці правди нашого мистецтва. Протягом двадцяти трьох сторіч, що минули з тих пір, як Арістотель написав свою *Поетику*, “секрети” оповіді були відкриті для всіх, як бібліотека на сусідній вулиці. У ремеслі сторітелінгу немає нічого недоступного розумінню. Дійсно, на перший погляд, створення оповідей для кінематографа здається дуже простим. Однак із тим, як ми дедалі ближче просуваємося до кульмінації, вибудовуючи сцену за сценою і намагаючись змусити оповідь “працювати,” завдання стає дедалі складнішим, і ми усвідомлюємо, що на екрані нічого не можна приховати.

Якщо сценарист не здатний пробудити в нас емоції за допомогою однієї лише постановленої сцени, він не може, на відміну від романіста, що використовує авторську мову, або драматурга, що включає в п'єсу монологи, сховатися за словами. Йому не вдасться за допомогою пояснень або емоційної лексики відвернути увагу від порушень логіки, недосконалості мотивації або відсутності яскравих почуттів, і *сказати*, що нам слід думати і що відчувати.

Камера, як рентгенівський апарат, із жахливою точністю фіксує будь-яку фальш. Вона показує життя в багато разів збільшеному вигляді, а потім оголює кожен слабкий або фальшивий поворот сюжету, поки нас, розгублених і розчарованих, не переможе спокуса кинути справу. Втім, надавши рішучість та навчання, цей пазл піддається. Процес створення сценарію є сповненим чудес, але нерозкритих таємниць у ньому немає.

***Оповідь є про опанування мистецтва, а не передбачення ринку.***

Ніхто не може навчити, що буде продаватись, що не буде, що буде розгромом чи фіаско, бо ніхто не знає. Голлівудські фільми, що провалилися у прокаті, створювалися на основі тих самих комерційних розрахунків, що й фільми з сенсаційним успіхом. Навпаки, темні драматичні оповіді, що виглядають як перелік всього того, що, з точки зору фінансової мудрості, робити ніколи не слід — ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE), ВИПАДКОВИЙ ТУРИСТ (THE ACCIDENTAL TOURIST), НА ГОЛЦІ (TRAINSPOTTING) — потихеньку завойовують домашній та міжнародний прокат. Наше мистецтво не дає жодних гарантій. Саме тому багато сценаристів болісно намагаються “прорватися,” “досягти успіху” і “перемогти у творчій боротьбі.”

Є лише одна неспритворна “доросла” відповідь на всі ці страхи: ви зможете знайти агента, продати свою роботу і побачити її екранізацію, лише коли почнете писати неперевершено якісно, не раніше. Якщо почнете копіювати хіти минулого літа, то приєднаєтеся до лав пересічних письменників, які щорічно переповнюють Голлівуд тисячами оповідей, перенасиченими кліше. Замість того, щоби болісно оцінювати шанси, киньте всі сили на досягнення майстерності. І коли зрештою покажете агентам блискучий, оригінальний сценарій, вони будуть боротися за право представляти вас. Агент, якого ви наймете, зможе розпалити тендерну війну між продюсерами, яким так не вистачає гарних оповідей, і переможець заплатить вам непристойну кількість грошей.

Більш того, під час фільмування ваш остаточний сценарій зазнає напрочуд мало змін. Важко передбачити, чи невдалий підбір виконавців не зіпсує його, але найкращим представникам акторської та режисерської професії добре відомо, як якість сценарію впливає на їхню кар'єру. На жаль, через ненаситні потреби Голлівуду в оповідях, сценарії часто “зриваються недозрілими,” і на знімальному майданчику до них вносять безліч поправок. Досвідчені письменники не продають свої чорнові варіанти. Вони терпляче переписують, поки сценарій не готовий як для режисера, так і для акторів. Незавершена робота сама запрошує втручання, коли відполірована, зріла праця скріплює її цілісність.

***Оповідь є про повагу до глядачів, а не поблажливе ставлення до них.***

Якщо талановиті люди пишуть погано, на це є дві причини: або вони засліплені ідеєю, яку, як їм здається, вони повинні обґрунтувати; або ними керують емоції, і вони хочуть їх висловити. Коли талановиті люди пишуть добре, то причина всього одна: ними рухає бажання викликати емоційну реакцію глядачів.

День за днем, крізь роки моєї роботи як актором, так і режисером, я постійно відчуваю шанобливий трепет перед аудиторією, її здатністю до відповідної реакції. Немов за помахом чарівної палички, спадають маски, обличчя стають беззахисними і щирими. Шанувальники кіна не приховують своїх емоцій, навіть більше, демонструють таку ступінь відкритості до спілкування з оповідачем, якої не буває навіть у стосунках між коханцями: вони готові сміятися, плакати, сумувати, лютувати, співчувати, відчувати пристрасть, любов і ненависть. Часто цей ритуал їх навіть виснажує.

Глядачів відрізняє не лише дивовижна чутливість до вражень. Коли вони сідають у темній залі кінотеатру, їх колективний IQ підстрибує на двадцять п'ять пунктів. Хіба у вас час від часу не виникає відчуття, що ви розумніші за те, що показують на екрані? Нерідко ви заздалегідь знаєте, як саме будуть діяти персонажі, і розумієте, чим закінчиться



фільм задовго до його кінця? Аудиторія не просто розумна, вона розумніша за більшість фільмів, і нічого не змінюється, коли ви опиняєтеся по інший бік камери. Все, що може зробити письменник, це користуючись кожним шматочком ремесла, яке опанував, триматися попереду гострого сприйняття сфокусованої аудиторії.

Неможливо зняти фільм без розуміння реакцій і очікувань аудиторії. Ти мусиш надавати власній оповіді форму, яка водночас виражає твою уяву і насичує бажання аудиторії. Аудиторія є силою, яка визначає процес дизайну оповіді так само, як і будь-який інший його елемент. Без неї творчість позбавлена сенсу.

### ***Оповідь є про оригінальність, а не копіювання.***

Оригінальність є поєднанням форми і змісту, іншими словами, відмінний вибір теми плюс унікальний підхід до її викладу. Зміст (сетінг, персонажі, ідеї) і форма (вибір і komponування подій) потребують одне одного, надихають одне одного і взаємно впливають одне на одного. Зі змістом в одній руці та майстерністю форми в іншій, письменник плекає оповідь. Коли ви переробляєте зміст, змінюється і форма розповіді. Якщо ж ви граєтеся з формою, то відбувається розвиток інтелектуальної та емоційної суті оповіді.

Оповіддю є не лише те, що ви хочете розповісти, але й те, як ви це зробите. Якщо зміст шаблонний, то і розповідь буде шаблонною, а за наявності оригінального задуму дизайн оповіді виявиться унікальним. І навпаки: повсякденна і передбачувана оповідь зажадає стереотипних персонажів для зображення банальних образів. Для втілення ж новаторського дизайну оповіді вимагається оригінальний сетінг, виняткові персонажі та ідеї. Ми формуємо розповідь відповідно до змісту і переробляємо зміст, аби він відповідав формі.

Однак ніколи не слід плутати оригінальність та ексцентричність. Відмінність заради відмінності виявляється такою ж безглуздою, як і рабська покора комерційним вимогам. Жоден серйозний письменник, котрий місяцями, а можливо, і роками збирає воєдино факти, спогади і фантазії, поповнюючи скарбницю життєвих спостережень, не стане

обмежувати народжуваний у його уяві світ рамками суворої формули або ділити його на авангардистські фрагменти. Здавалося б, вдало зроблена формула може задушити голос оповіді, а “арт кіно” з його химерністю надасть їй заїкання. Так само як діти ламають речі, щоб повеселитись, чи впадають в істерики, щоб привернути до себе увагу, забагато фільмарів використовують інфантильні трюки на екрані, щоб крикнути “Дивіться, як я вмію!” Зрілий митець ніколи не привертає увагу до себе, а мудрий митець ніколи не робить абищо просто тому, що це порушує звичаї.

Фільми, створені такими майстрами як Гортон Фут, Джон Касаветіс, Престон Стерджес, Франсуа Трюфо та Інґмар Берґман, настільки своєрідні, що їхній короткий тристорінковий виклад дозволяє визначити письменника з тією ж точністю, що і його ДНК. Видатні сценаристи відрізняються індивідуальним стилем викладу, котрий не лише невід’ємний від їхнього бачення, але, по суті, ним і є. Використані ними особливості форми (кількість головних дійових осіб, динаміка розвитку подій, ступінь напруженості конфлікту, послідовність сцен) будуть впливати на зміст (сетінґ, персонажів, ідею) доти, доки всі елементи не об’єднаються у цілісний унікальний сценарій.

Однак, якщо на хвилину відволіктися від змісту цих фільмів та проаналізувати структурування подій, то можна побачити, що так само, як мелодія без тексту або відображення без предмета, сюжетна композиція містить потужну смислову підтримку. Відбір подій і послідовність їхньої подачі є метафорою, яка використовується оповідачем для відображення взаємозв’язку всіх рівнів реальності — особистісного, політичного, зовнішнього і духовного. Без таких зовнішніх особливостей, як зображення персонажів і місця дії, структура оповіді розкриває космологію письменника, його занурення в глибину життєвих схем і мотивацій, як і чому щось відбувається у цьому світі, його особисту мапу прихованого змісту життя.

Незалежно від того, хто є вашим героєм — Вуді Аллен, Девід Мемет, Квентін Тарантіно, Рут Правер Джабвала, Олівер Стоун, Вільям Голдмен, Чжан Імоу, Нора Ефрон, Спайк Лі або Стенлі Кубрик, — ви

захоплюєтеся цими людьми, тому що вони унікальні. Кожен із них виділився з натовпу, вибравши зміст, якого немає більш ні в кого, створив форму, що не має аналогів, а потім об'єднав одне з іншим у власний легко впізнаваний стиль. Я хочу, щоб ви робили те ж саме.

Ті надії, які я на вас покладаю, не обмежуються лише компетенцією та майстерністю. Я зголоднів за видатними фільмами. За останні два десятиріччя я бачив непогані й декілька навіть дуже непоганих фільмів, але вкрай рідко фільм надзвичайної сили й краси. Можливо, проблема в мені, можливо, я просто виснажений, але насправді це не так... ще ні. Я й досі вірю, що мистецтво змінює життя. І знаю, якщо ви не спроможні грати всі інструменти в оркестрі під назвою "оповідь," то яка б музика не звучала у вашій уяві, ви будете нескінченно мугикати одну і ту ж заяложену мелодію. Я написав *Оповідь*, щоб допомогти вам опанувати мистецтво сторітелінгу, стати вільними у вираженні оригінального бачення життя, вивести ваш талант за межі умовностей, щоби ви змогли створювати фільми, що вирізняються самобутнім змістом, структурою і стилем.

# 1. ПРОБЛЕМА ОПОВІДІ

## ЗАНЕПАД ОПОВІДІ

Уявіть собі, скільки в усьому світі щодня перегортається книжкових сторінок, ставиться п'єс, показується фільмів, уявіть нескінченний потік телевізійних комедій і драм, цілодобових випусків новин, розказаних на ніч казок, хвалькуватих барних байок і пліток, що гуляють по Інтернету. Все це втамовує несамовиту спрагу до оповідей, притаманну роду людському. Оповідь не лише є найпоширенішою формою художнього вираження, вона намагається змагатися з усіма видами нашої діяльності: роботою, грою, споживанням їжі, спортом. Ми розповідаємо й слухаємо історії стільки ж, скільки спимо, й занурюємося в них навіть у своїх снах та мріях. Чому так відбувається? Чому таку значну частину життя ми проводимо, можна сказати, всередині оповідей? Адже, за словами літературознавця Кеннета Берка, оповіді — це спорядження для життя.

Щодня ми намагаємося відшукати відповідь на одвічне питання, яке ще Арістотель ставив у своїй *Етиці*: “Як людині слід жити?” Однак відповідь вислизає від нас, ховається за стрімкоплинними годинами, ми ж з останніх сил намагаємося узгодити наші можливості з мріями, об'єднати задуми і пристрасть, перетворити бажане на дійсне. Коли, пролітаючи крізь час, одержимі спрагою ризику, ми ненадовго пригальмовуємо свій корабель, щоб зрозуміти сенс того, що відбувається, побачити систему, структуру в цілому, життя для нас перетворюється на подобу гештальт-малюнку: серйозне стає комічним, статичне — хаотичним, а багатозначне — безглуздим. Впливові світові події є поза нашим контролем, у той час коли особисті події, попри усі

зусилля тримати руки на кермі, частіше контролюють нас, ніж навпаки.

Людство шукає відповідь на питання Арістотеля, традиційно спираючись на чотири джерела мудрості: філософію, науку, релігію і мистецтво, намагаючись за допомогою їхньої знання віднайти сенс існування. Але хто сьогодні читає Гегеля чи Канта, якщо хіба що не готується до іспиту з філософії? Наука, яка колись була видатним інтерпретатором, привносить до нашого життя складність та острах. Чи здатен хто-небудь без цинізму слухати висловлювання економістів, соціологів, політиків? Релігія для багатьох перетворилася на порожній ритуал, що приховує лицемірство. І в міру того, як віра в одвічні істини слабшає, ми звертаємося до джерела, якому все ще довіряємо, — мистецтва оповіді.

Сучасний світ споживає фільми, романи, п'єси й телевізійні програми в такій кількості і з такою ненаситністю, що мистецтво оповідей стає основним джерелом натхнення для людства, котре прагне впорядкувати хаос буття і розібратись у сенсі життя. Оповіді задовольняють глибинну людську потребу в осмисленні життєвого досвіду. Це не просто інтелектуальна вправа, а частина дуже особистого, емоційного переживання. Як сказав драматург Жан Ануй: "Фікшен надає життю форми."

Дехто вважає цю пристрасть простою розвагою, спробою відсторонитись від вирішення життєвих проблем, а не методом дослідження життя. Але що ж зрештою є розвагою? Розвага є зануренням до процесу оповіді з метою отримати інтелектуальне та емоційне задоволення. Для кіноглядачів є ритуалом сидіти в темній залі та, вдивляючись в екран, намагатись зрозуміти сенс пропонованої оповіді, відчувати пробудження сильних, часом навіть болючих, емоцій, а потім, із набуттям глибшого розуміння, зануритися в захопливий світ душевних переживань.

Що б нам не показували — триумф відчайдушних підприємців над хетськими духами зла в МИСЛИВЦЯХ НА ПРИВИДІВ (GHOSTBUSTERS) або складну боротьбу з своїми внутрішніми демонами у фільмі БЛИСК (SHINE), становлення характеру в

ЧЕРВОНІЙ ПУСТЕЛІ (THE RED DESERT) або його руйнування в РОЗМОВІ (THE CONVERSATION), — будь-які гарні фільми, романи і п'єси, що відображають всі грані комічного і трагічного, розважають, якщо показують нову модель життя, наповнену емоційним змістом. Ховатися за твердженням про те, що глядачі хочуть всього лише залишити свої турботи за порогом кінотеатру і сховатися від реальності, значить боязко відмовлятися від покладеної на письменника відповідальності. Оповідь не є втечею від дійсності, а засобом пересування, котрий веде нас у пошуках реальності й допомагає розібратися з хаосом буття.

І хоча сучасні медії дозволяють долати географічні та мовні кордони й адресувати оповіді сотням мільйонів людей, загальна якість сторітелінгу знижується. Зрідка ми читаємо або дивимосся дійсно чудові речі, частіше лише марно намагаємося знайти щось неординарне в рекламних оголошеннях, на полицях відеосалонів або в телепрограмах; відкладаємо недочитаний роман, залишаємо виставу під час антракту або розчаровано йдемо з кінотеатру, втішаючи себе: “Зате побачили гарну операторську роботу...” Мистецтво оповіді розпадається, і як зауважив Арістотель двадцять три сторіччя тому, якщо мистецтво сторітелінгу переживає важкі часи, то результатом буде занепад.

У поганому, неправдивому сторітелінгу зміст неминуче підміняється видовищністю, а правда хитрощами. Слабкі оповіді, відчайдушно намагаючись утримати увагу глядачів, перероджуються на яскраві рекламні ролики, виробництво котрих обходиться в мільйони доларів. У Голлівуді візуальні образи стають дедалі екстравагантнішими, а в Європі більш декоративними. Поведінка акторів стає все більше і більше драматичною, більше і більше хтивою, більше і більше жорстокою. Музика та звукові ефекти стають занадто гучними. У всьому відчувається гротеск. Культура не може розвиватися без чесних і яскравих оповідей. Коли суспільство тривалий час набирається вражень із глянцевого, позбавленого сенсу псевдооповідей, воно деградує. Нам потрібні справжні сатира й трагедії, драми й комедії, здатні освітити темні закутки людської душі та суспільства. В іншому

випадку відбудеться те, про що попереджав ще Єйтс: "... і центр не може тримати."

Щороку Голлівуд знімає і/або поширює від чотирьохсот до п'ятисот фільмів, фактично один фільм на день. Деякі з них дійсно чудові, але більшість дуже посередні, а часто й того гірше. Є велика спокуса звалити провину за появу цього океану банальності на Баббітів<sup>1</sup>, які схвалюють виробництво таких фільмів. Але давайте згадаємо один епізод із фільму ГРАВЕЦЬ (THE PLAYER): молодий продюсер із Голлівуду у виконанні Тіма Робінса пояснює своєму співрозмовнику, що в нього багато ворогів, адже кожен рік його студія отримує понад двадцять тисяч сценарних заявок, але випускає лише дванадцять фільмів. Діалог дуже достовірний. Відділи оповідей провідних студій переглядають тисячі й тисячі сценаріїв, тритментів, романів і п'єс у пошуках вдалої оповіді, гідної екранізації. Або хоча б того, що перебуває на півдорозі до категорії "добре" і може бути вдосконалене до стану "вище середнього."

У 1990-х роках у Голлівуді витрати на створення сценаріїв досягли 500 млн доларів на рік, із них три чверті йде на оплату за можливість реалізації або переписування сценаріїв фільмів, котрі ніколи не знімуть. Однак ані півмільярда доларів, ні наполеглива праця співробітників відділів оповідей не допомагають Голлівуду знайти матеріал кращий, ніж він пропонує глядачам. У це важко повірити, але все, що ми щорічно бачимо на екрані, насправді є екранізацією найкращих творів, написаних за останні кілька років.

Багато сценаристів не можуть визнати цей факт і живуть в ілюзії, переконані, що Голлівуд сліпий щодо їхнього таланту. За рідкісними винятками, невизнаний геній є міфом. На найбільш якісні сценарії як мінімум купується опціон на екранізацію, навіть якщо її не здійснюють. Письменники, які спроможні написати чудову оповідь, завжди зможуть назвати свою ціну (це ринок продавців). Так було й буде. Голлівуд щороку гарантовано постачає міжнародний ринок сотнями фільмів, і вони будуть їх виробляти. Більшість потрапляє до прокату, кілька тижнів показується в кінотеатрах, а потім милосердно забувається.

Проте Голлівуд не лише виживає, а й процвітає, адже в нього практично немає конкурентів. Втім, були часи, коли кінотеатри Північної Америки заповнювалися роботами блискучих європейських режисерів, котрі ставили під сумнів домінуюче становище Голлівуду. Так тривало з моменту виникнення неореалістичного напрямку в кіно до найвищого підйому “Нової Хвилі.” Однак за останні двадцять п’ять років, у зв’язку зі смертю видатних майстрів або припиненням ними творчої діяльності, спостерігається поступове зниження якості європейських фільмів.

Сьогодні фільмари Європи перекладають провину за свою нездатність привабити глядачів на дистриб’юторів, звинувачуючи їх у таємній змові. Однак фільми їхніх попередників — Ренуара, Бергмана, Фелліні, Бунюеля, Вайди, Клузо, Антоніоні, Рене — показували по всьому світу. З тих пір система не змінилася. Пошановувачів фільмів, знятих за межами Голлівуду, так само багато. Дистриб’ютори мають таку ж мотивацію, як і раніше: гроші. Змінилося одне: сучасні auteurs<sup>2</sup> не здатні скласти оповідь із тією силою, з якою це робили представники попереднього покоління. Вони, немов претензійні дизайнери інтер’єру, роблять фільми, котрі лише привертають увагу, і нічого більше. В результаті буря, що вирувала завдяки потужності європейських геніїв, поступово вщухає, а порожнеча, що з’являється в тихій заводі нецікавих фільмів, заповнюється продукцією Голлівуду.

Утім, сьогодні в Північній Америці й у всьому світі значного поширення набули азійські твори. Вони з легкістю привертають увагу мільйонів глядачів із однієї простої причини: азійські режисери розповідають чудові оповіді. Замість пошуку “цапа-відбувайла” в особі дистриб’юторів режисерам слід придивитися до Сходу, де митці наділені пристрастю, яка так необхідна оповідачам, і майстерністю, що дозволяє розповідати свої історії пречудово.

## **ВТРАТА РЕМЕСЛА**



Мистецтво оповіді є домінуючою культурною силою в світі, а мистецтво кінематографа — головним засобом вираження у цій грандіозній справі. Світова аудиторія віддана їй, але жага до оповіді залишається невтамованою. Чому? Адже зусиль докладається чимало. Щорічно Гільдія письменників Америки офіційно реєструє понад тридцять п'ять тисяч сценаріїв. І це лише ті, які зареєстровані. По всій країні створюються сотні тисяч сценаріїв і лише мала частина з них якісні. Серед багатьох причин виділимо найважливішу: сьогodнішні претенденти на письменників-сценаристів кидаються писати, попередньо не навчившись основам свого ремесла.

Хіба ви, плекаючи мрію про створення музики, сказали б собі: “Я прослухав безліч симфоній... до того ж вмію грати на піаніно... чому б мені не накидати якусь симфонію в ці вихідні?” Звичайно ж, ні. Однак, саме так починають багато сценаристів: “Я подивився безліч фільмів, і хороших, і поганих... у мене відмінна оцінка з мови... та й відпустка вже скоро...”

Якщо ви захочете стати композитором, то спочатку підете в музичну школу, щоб вивчити теорію і практику, надаючи особливої уваги жанру симфонії. Після довгих років старанних занять ви намагатиметеся поєднати отримані знання і власні творчі здібності, наберетеся сміливості й спробуєте щось створити. Багато письменників-початківців навіть не підозрюють про те, що написати гарний сценарій так само складно, як і симфонію, а в чомусь навіть складніше: композитор має справу з математичною точністю нотної грамоти, а ми занурюємося в хаотичну матерію під назвою природа людини.

Новачок несамовито кидається вперед, покладаючись лише на життєвий досвід і вважаючи, що прожите ним життя й переглянуті фільми є приводом для самовираження і самостійного вибору того, як це слід робити. Однак не варто переоцінювати значення досвіду. Звичайно, нам потрібні письменники, які не ховаються від реальності, живуть повним життям і уважно стежать за тим, що відбувається навколо. Це критично важливо, але цього ніколи не достатньо. Для більшості письменників знання, отримані шляхом навчання і читання, рівнозначні досвіду або навіть є важливішими за нього, якщо досвід не

є осмисленим. *Самопізнання* виявляється ключем: життя *плюс* глибокі рефлексії наших реакцій на життя.

Якщо говорити про техніку, то початківці часто плутають майстерність із несвідомим висмикуванням різних елементів оповіді з кожного прочитаного роману або коли-небудь переглянутої п'єси чи фільму. Початківець працює за методом спроб і помилок, звіряючи свою роботу з моделлю, створеною на основі всього, що він читав і дивився. Неосвічений письменник називає це "інтуїцією," а насправді мова йде про звичку, яка суттєво обмежує його можливості. Він або копіює існуючий в його уявленні прототип, або, вважаючи себе авангардистом, повстає проти нього. Однак сліпий безсистемний пошук або демонстративний протест проти глибоко укорінених стереотипів у жодному разі не можуть стати технікою і призводять до появи сценаріїв, переповнених різноманітними кліше, котрі перетворюються на типовий комерційний або артгаузний продукт.

Такий спосіб роботи навіпамацьки існував не завжди. Протягом десятиріч сценаристи навчалися ремеслу в стінах університетів або самостійно в бібліотеках, через досвід у театрі або пишучи романи, через стажування в системі студій Голлівуду, або через комбінацію цих способів.

На початку двадцятого сторіччя деякі американські університети дійшли висновку, що письменникам, так само як музикантам і художникам, необхідно щось схоже на музичні та художні школи, де вони зможуть вивчати основи своєї професії. На той час Вільям Арчер, Кеннет Роу і Джон Говард Лоусон вже написали змістовні книги з мистецтва драматургії та прози. Їхній метод відрізнявся внутрішньою цілеспрямованістю, він черпав потужність в активному русі пристрастей, силах антагонізму, поворотних моментах, хребті, прогресії ускладнень, кризових ситуаціях, кульмінаційних точках. Тобто оповідь показувалася зсередини. Працюючі письменники, з чи без формальної освіти, використовували ці тексти, щоб розвинути своє мистецтво, перетворюючи півсторіччя від Ревучих Двадцятих до протестних шістдесятих у золоту еру американської оповіді на екранах, сторінках і сценах.

Однак за останні двадцять п'ять років викладання курсів письменницької майстерності в американських університетах дещо змінилося: акцент змістився з внутрішнього аспекту творчості на зовнішній. Нові тенденції в теорії літератури відвернули викладачів від глибинних джерел оповіді та спрямували їхню увагу на такі її аспекти, як мова, коди, текст. Іншими словами, перемогло зовнішнє бачення оповіді. У результаті, за винятком низки відомих імен, сучасне покоління письменників не отримало достатніх знань основних принципів створення й побудови оповіді.

Закордонні письменники-сценаристи мають ще менше можливостей для навчання. Європейські академіки, здебільшого, заперечують саму думку про те, що художнього слова можна якимось чином навчити, тому в програмах європейських університетів курси з письменницької майстерності відсутні. В той самий час Європа активно сприяє розвитку найблисучіших художніх і музичних академій у світі. Важко сказати, чому прийнято вважати, що одному виду мистецтва можна навчати, а іншому ні. Найгірше те, що донедавна через зневажливе ставлення до письмової екранізації цей предмет не вивчався в жодній із європейських кіношкіл, за винятком Москви і Варшави.

Можна знайти чимало недоліків у старій студійній системі Голлівуду, але слід зазначити, що вона передбачала стажування, за яким спостерігали досвідчені редактори оповідей. Ці дні залишилися в минулому. Час від часу якась студія робить спроби відновити інститут стажування, але в прагненні повернути благословенні золоті дні забуває про те, що кожному учневі потрібен майстер. Сьогоднішні керівники можуть виявляти творчі здібності, але далеко не всі володіють умінням або терпінням, необхідними для того, щоб перетворити талановиту людину на справжнього митця.

І, нарешті, остання причина занепаду, котре переживає мистецтво сторітелінгу, сягає своїм корінням дуже глибоко. Душею нашого мистецтва є цінності, позитивні й негативні заряди, що приводять життя в рух. Письменник вибудовує оповідь, ґрунтуючись на розумінні того, заради чого варто жити, за що померти, до чого не слід прагнути і в чому сенс справедливості й правди — основних цінностях. За минулі

десятиріччя письменник і суспільство більш-менш досягли згоди в цих питаннях, але з кожним днем суспільство, у якому ми живемо, дедалі більше обтяжується моральним і етичним цинізмом, відносністю поглядів і суб'єктивізмом, що призводить до великої плутанини цінностей. Наприклад, в умовах розпаду сім'ї й зростання сексуального антагонізму, чи в змозі хтось зрозуміти природу кохання? А якщо у вас тверде переконання, то як висловити його все більш скептичній аудиторії?

Розмивання цінностей обумовило й призвело до розмивання оповіді. На відміну від письменників минулого, ми не можемо нічого припускати. Передусім, необхідно зануритися в те, що відбувається в житті, щоб досягти іншого рівня розуміння і нових уточнень цінностей і сенсів, а потім запустити механізм оповіді, що представить нашу власну інтерпретацію для все більш агностичного світу. А це непросте завдання.

## ІМПЕРАТИВ ОПОВІДІ

Коли я переїхав до Лос Анджелеса, то, бажаючи прогодувати себе й отримати можливість писати, робив те, що й багато інших, — читав. Я працював у компаніях UA і NBC, аналізуючи сценарії фільмів і телепрограм, що надходили. Переглянувши перші кількасот текстів, зрозумів, що можу заздалегідь скласти універсальну рецензію, а потім просто вписувати в неї назву й ім'я письменника. Рецензія, яку я повторював знову і знову, виглядала так:

*Гарні описи, сценічний діалог. Є кілька цікавих моментів, кілька гострих моментів. У цілому слова підібрані добре. Однак, оповідь жахлива. На перших тридцяти сторінках дія ледве повзе, оскільки їй заважає товсте черево експозиції; далі розповіді так і не вдається піднятися на ноги. Основний сюжет, а точніше те, що можна назвати цим, характеризується великою кількістю зручних збігів і слабкою мотивацією. Яскраво виражений протагоніст відсутній. Випадкові конфлікти, які можна було б перетворити на підсюжети, так і залишаються незадіяними. Персонажі не розкриваються. Абсолютно відсутнє розуміння їхнього внутрішнього світу або суспільства, що їх оточує. Це неживий набір передбачуваних, погано розказаних, шаблонних епізодів, які губляться в мороці безглуздя. ВІДМОВИТИ.*

Але я ніколи не писав:

*Дивовижна оповідь! Я не міг відірватися, доки не дочитав до кінця. Перша дія підводить до несподіваного кульмінаційного моменту, який розгортається в чудовий сюжет і його відгалуження. Вдале і глибоке розкриття персонажів. Дивовижне розуміння суспільства. Сценарій змусив мене сміятися і плакати. Друга Дія сягла такої зворушливої Кульмінації, що я подумав, оповідь закінчена. Однак із попелу другої дії письменник створив третю, сила, краса і величність якої вразили мене до глибини душі. У цьому стані я й пишу рецензію. Проте, з погляду граматики сценарій нагадує 270-сторінковий нічний жах, тому що в кожному п'ятому слові помилка. Діалоги настільки сумбурні, що в них заплутався б навіть Лоренс Олів'є. Описи перенавантажені вказівками для оператора, поясненнями і філософськими коментарями, що не стосуються тексту. Навіть формат сценарію не відповідає стандарту. Очевидно, що сценарій написаний непрофесійним письменником. ВІДМОВИТИ.*

Якби я написав таку рецензію, втратив би роботу.

Офіс, куди приносять сценарії, називається не “Відділом Діалогів” або “Відділом Описів.” На його дверях висить табличка “Відділ Оповіді.” Гарна оповідь робить можливою появу гарного фільму, у той час як нездатність змусити оповідь “працювати” фактично є гарантією провалу. Рецензент, не здатний зрозуміти це основоположне правило, заслуговує на звільнення. Насправді, вкрай рідко зустрічаються чудово написані оповіді з поганими діалогами або нудними описами. В більшості випадків, чим краще оповідання, тим яскравіші в ньому образи і гостріші діалоги. Однак відсутність розвитку дії, помилкова мотивація, непотрібні персонажі, позбавлений сенсу підтекст, вади оповіді та інші недоліки стають основними причинами появи слабого і нудного тексту.

Одного лише літературного таланту не досить. Якщо немає спроможності розповісти оповідь, то всі ті прекрасні образи і відточені діалоги, над якими ви старанно працюєте багато місяців, виявляться безглуздим псуванням паперу. Оповідь є тим, що ми створюємо для світу і що чекають від нас глядачі. Відтепер і на віки віків. Сила-силенна письменників вигадують витончені бесіди та ідеальні описи для позбавлених привабливості оповідей і дивуються з того, що їхні сценарії ніколи не потрапляють у виробництво. А в цей час інші

письменники, володіючи скромними літературними талантами, постають як видатні оповідачі і отримують величезне задоволення, спостерігаючи за тим, як їхні мрії втілюються на екрані.

З усіх креативних зусиль, представлених у завершеній роботі, 75 відсотків чи більше з праці письменника йде на дизайн оповіді. Хто є її персонажами? Чого вони хочуть? Чому виникають їхні бажання? Що робиться для здійснення мети? Що заважає? Чим все закінчується? Пошук відповідей на ці важливі питання і створює оповідь. Це головне творче завдання.

Процес створення оповіді служить своєрідною перевіркою зрілості і проникливості письменника, його знань про суспільство, природу і людську душу. Тут не обійтися без яскравої уяви і сильних аналітичних здібностей. Самовираження не має значення, оскільки завжди, свідомо чи несвідомо, всі оповіді — чесні і неправдиві, мудрі і дурні — точно відображають сутність свого творця, демонструючи його людські якості... або їх відсутність. У порівнянні з цим жахом написання діалогів виглядає милим відволіканням.

Отже, письменник обіймає принцип *Розкажи Оповідь...* а потім ціпеніє. Бо стоїть питання, що таке оповідь? Оповідь подібна до музики. Протягом всього нашого життя ми чуємо різні мелодії. Танцюємо під них і наспівуємо. І думаємо, що розуміємо музику, доки не спробуємо щось створити, і звуки, котрі лунають із піаніно, злякають кота.

Якщо фільми **НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES)** та **ІНДІАНА ДЖОНС: У ПОШУКАХ ВТРАЧЕНОГО КОВЧЕГА (RAIDERS OF THE LOST ARK)** не що інше, як чудові оповіді, гарно розказані з екрану, — а вони такими і є, — то що ж у них спільного? Якщо **ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (HANNAH AND HER SISTERS)** і **МОНТІ ПАЙТОН І СВЯЩЕННИЙ ГРААЛЬ (MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL)** є блискучими і влучно переданими комічними оповідями (що не викликає сумніву), то де їхня точка дотику? Лише порівняйте фільми **ЖОРСТОКА ГРА (THE CRYING GAME)** і **БАТЬКИ (PARENTHOOD)**, **ТЕРМІНАТОР (THE TERMINATOR)** і **ВИВОРІТ ДОЛІ (REVERSAL OF FORTUNE)**, **НЕПРОЩЕННИЙ (UNFORGIVEN)**

і ЇЖ, ПИЙ, ЧОЛОВІК, ЖІНКА (EAT DRINK MAN WOMAN). Або РИБКА НА ІМ'Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA) і ЛЮДИНА КУСАЄ СОБАКУ (MAN BITES DOG), ХТО ПІДСТАВИВ КРОЛИКА РОДЖЕРА (WHO FRAMED ROGER RABBIT) і СКАЖЕНІ ПСИ (RESERVOIR DOGS). Повертаючись на кілька десятиріч назад, порівняйте ЗАПАМОРОЧЕННЯ (VERTIGO) і 8½ (8½), ПЕРСОНА (PERSONA) і РАШЬОМОН (RASHOMON), КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) і ЖАДІБНІСТЬ (GREED), НОВІ ЧАСИ (MODERN TIMES) і БРОНЕНОСЕЦЬ “ПОТЬОМКІН” (BATTLESHIP POTEMKIN). Це дивовижні екранні оповіді, зовсім не схожі одна на одну, але всі вони мають один і той самий ефект: глядачі виходять із кінотеатру, вигукуючи: “Яка чудова оповідь!”

Занурюючись до безодні жанрів і стилів, письменник може раптом подумати, що якщо всі перераховані фільми викладають оповіді, тоді що завгодно може стати оповіддю. Але якщо ми подивимось глибоко, якщо знімемо шар поверхні, ми дізнаємось, що в основі всі вони однакові. Кожен фільм є втіленням універсальної форми оповіді, кожен переносить оповідь на екран унікальним способом, але основа залишається незмінною, і саме на основоположну форму аудиторія реагує вигуками “Яка прекрасна оповідь!”

Кожен вид мистецтва визначається своєю основоположною формою. Від симфонії до гіп-гопу — музика базується на цій формі, яка вже визначає, що є художнім твором, а не шумом. Принципи образотворчого мистецтва, чи то предметного, чи абстрактного живопису, дозволяють створити картину, а не мазанину. Так само, починаючи з Гомера і закінчуючи Інґмаром Бергманом, універсальна форма оповіді перетворює написане на справжню оповідь, а не на портрет чи колаж. В усі часи і в усіх культурах ця природна форма зазнавала нескінченних перетворень, але суть її завжди залишалася незмінною.

*Втім, форма не означає “формула.” Це різні поняття.* Рецепта із написання сценарію, що гарантував би успіх, не існує. Оповідь забагата на загадки, до того ж вона надмірно складна і гнучка, тому її неможливо охопити єдиною формулою. На таке зважиться лише

дурень. Передусім письменнику слід досягнути *форму* оповіді. Без цього ніяк.

## ГАРНО РОЗКАЗАНА ХОРОША ОПОВІДЬ

“Хороша оповідь” означає щось варте розповіді, яку світ хоче почути. Знайти таку оповідь є вашою головною метою. Усе починається з таланту. Ви повинні від народження володіти творчими здібностями, які дозволяють з’єднувати різні ситуації так, як ніхто до цього не робив. Крім того, необхідно виробити власне бачення, засноване на розумінні людської природи і суспільства, поєднане зі всебічним знанням створюваного вами світу й персонажів, що в ньому живуть. Вам знадобиться все це... і ще, як наочно показали в своїй прекрасній книжці Голлі й Віт Бурнетт, багато любові.

Любові до оповіді — віри в те, що ваше бачення може бути виражене лише за допомогою оповіді, а персонажі можуть бути реальнішими за довколишніх людей і вигаданий світ — змістовнішим, ніж матеріальний. Любові до драми — захопленості несподіванками й одкровеннями, які призводять до радикальних змін у житті. Любові до правди — переконаності в тому, що нещирість руйнує митця, а кожную істину слід піддавати сумніву, навіть власні потаємні мотиви. Любові до людства — готовності співпереживати стражданням душам, зануритись у їхні життя й бачити світ їхніми очима. Любові до чуттєвого досвіду — бажання не лише фізично впливати на органи почуттів людей, а й пробуджувати внутрішні емоційні відчуття. Любові мріяти — отримувати задоволення від можливості відпустити свою уяву у вільний політ, щоб побачити, куди вона вас приведе. Любові до гумору — рятівної сили радості, що допомагає відновити рівновагу в житті. Любові до мови — захоплення звуками й значенням слів, синтаксисом і семантикою. Любові до дуалізму — пошуку прихованих суперечностей, маючи розумний сумнів у тому, що речі не є такими, якими здаються. Любові до ідеальності — пристрасного бажання писати й переписувати все заново, прагнучи створити досконалі моменти. Любові до унікальності — збудження від



епатажної поведінки, а також можливості виказувати “кам’яний” спокій, коли її зустрічають глузуванням. Любові до краси — вродженого почуття, що дозволяє цінувати якісні твори, відчувати відразу до поганих і розуміти між ними різницю. Любові до самого себе — сили, яка не вимагає постійного підтвердження й ніколи не дозволяє засумніватися в тому, що ви справжній письменник. Треба любити писати і вміти терпіти самотність.

Але однієї лише любові до гарних оповідей, незвичайних персонажів і світу, яким керує ваша пристрасть, сміливості й творчого дару, все ж недостатньо. Вашою метою має бути гарно розказана чудова оповідь.

Як і композитору, котрий зобов’язаний досконало знати закони написання музики, вам доведеться вивчити відповідні принципи створення оповіді. Це вміння не передбачає застосування будь-яких особливих механізмів або вивертів. Йдеться про узгоджене використання прийомів, за допомогою яких ми укладаємо таємну змову з глядачами. Наше ремесло передбачає вміння поєднати всі засоби, які дозволяють зацікавити аудиторію, підтримати її залученість до подій і врешті-решт винагородити глибокими враженнями.

Найліпше, що може зробити письменник, котрий не володіє таким ремеслом, — втілити на папері першу ліпшу ідею, а потім безпорадно сидіти перед власним твором, не в змозі дати відповідь на питання: *Чи добре те, що я написав? Чи це повний відстій? Якщо відстій, то що ж робити?* Коли свідомість зациклена на таких страшних питаннях, то підсвідомість блокується. Однак варто лише свідомості почати працювати над виконанням прямого завдання, як то реалізацією професійних навичок, на поверхню одразу виходить спонтанність. Освоєння ремесла вивільняє підсвідомість.

Як складається робочий день письменника? Передусім ви занурюєтеся до світу, що створений вашою уявою. Поки персонажі, що в ньому мешкають, говорять і діють, ви все це записуєте. Які ваші наступні дії? Залишаєте свої фантазії і читаєте написане, намагаючись аналізувати: “Чи добре це? Чи воно “працює?” Якщо ні, то чому? Чи слід мені прибрати цей момент? Або щось додати? Може, змінити послідовність?” Ви пишете, ви читаєте, творите, критикуєте; імпульс,

логіка; права півкуля, ліва півкуля; перевигадуєте, переписуєте. І якість того, що ви переписуєте, ступінь досконалості, залежить від рівня володіння ремеслом, який і допомагає виправляти недоліки. Митцю ніколи не слід коритися раптовим поривам; він свідомо використовує своє ремесло, щоб досягти гармонії між інтуїцією й задумом.

## ОПОВІДЬ ТА ЖИТТЯ

За роки роботи рецензентом я визначив, що існує два види невдалих сценаріїв. Першим є “особиста оповідь” із поганим сценарієм:

*В офісі ми знайомимося з протагоністом та її проблемою: вона заслуговує підвищення, але її ігнорують. У розпачі вона їде до будинку своїх батьків, де з'ясовує, що батько став німечним і мати не в змозі з цим впоратись. Потім повертається до власної квартири, свариться зі своєю неохайною, байдужою до всього сусідкою по квартирі. Ось вона вже на побаченні, і знову невдача: бездушний коханець веде її в дорогий французький ресторан, зовсім забувши про її дієту. Повернувшись до офісу, вона раптово отримує довгоочікувану посаду, але тут на неї чекають нові негаразди. Вона знову їде до батьків, де під натиском проблем із батьком мати не витримує та зривається. Прийшовши додому, вона дізнається, що сусідка вкрала її телевізор і зникла, не заплативши за квартиру. Вона розлучається зі своїм коханим, починає спустошувати холодильник і набирає п'ять фунтів зайвої ваги. Однак не здається і перетворює своє просування по роботі в тріумф. Ностальгійна розмова на вечері з батьками виліковує її матір від душевної хвороби. Справжнім скарбом виявляється нова сусідка по квартирі, котра не лише є акуратною в усьому і сплачує оренду чеком на кілька тижнів наперед, але й знайомить її з новим хлопцем. Отже, ми дійшли до дев'яносто п'ятої сторінки. Протагоніст знову починає дотримуватися дієти і виглядає приголомшливо протягом реши двадцяти п'яти сторінок словесного еквіваленту повільного вальсу серед квітів, що описує розвиток роману з новим коханим. Нарешті настає Кризовий Момент, коли їй доводиться вирішувати, одружитися чи ні. Сценарій закінчується слізливою Кульмінацією, коли вона вирішує, що хоче мати власний простір.*

Другим видом є сценарій “гарантованого комерційного успіху,” що не вдався:

*В аеропорту через плутанину з багажем продавець програмного забезпечення стає володарем предмету-що-здатен-стерти-цивілізацію-з-лиця-землі. Предмет-що-здатен-стерти-цивілізацію-з-лиця-землі досить малий, він навіть вміщується в кулькову ручку, що випадково опинилася в кишені бідлашного протагоніста, який одразу стає мішенню*

*трьох десятків персонажів. Всі вони мають по два або три паспорти, всі працювали по обидва боки “залізної завіси,” знають один одного з часів холодної війни і дружно намагаються вбити нещасного хлопця. Сценарій сповнений переслідуваннями на автомобілях, стріляниною та вибухами. Коли нічого не вибухає і нікого не вбивають, тягнуться сцени з довгими діалогами, під час яких протагоніст намагається розібратися з двоякістю і зрозуміти, кому він може довіряти. Все закінчується какофонією насильства і відеоефектів вартістю в мільйони доларів, під час якої герой знищує предмет-що-здає-стерти-цивілізацію-з-лиця-землі і в такий спосіб рятує людство.*

“Особиста оповідь” є неструктурованим зображенням “шматка життя,” що хибно передає ймовірний стан речей, на заміну правді. Письменник такого сценарію вважає, що чим детальнішим є опис повсякденного життя, чим точнішим виявиться його “репортаж” про те, що відбувається в реальності, тим правдивішою буде оповідь. Однак якими б ретельними не були його спостереження, мова йде про “правду” з маленької літери. Правда з великої літери розташована позаду, за межами, всередині, під поверхнею речей, тримаючи реальність до купи або розриваючи її на шматки, і не може бути поміченою напругу. Через те, що цей письменник бачить лише те, що видно і є фактичним, він сліпий до правди життя.

З іншого боку, сценарій у дусі “гарантованого комерційного успіху” є занадто складною (з точки зору структури) і перенавантаженою деталями та персонажами атакою на органи чуття глядача, що не має жодного стосунку до реального життя. Письменник плутає рух із розвагою. Він сподівається, що, незалежно від того, якою є сама оповідь, стрімкий розвиток подій і сліпучі візуальні ефекти захоплюють глядачів. Проте, якщо врахувати, що успіх багатьох літніх прем’єр пов’язаний із використанням комп’ютерної графіки, то можна припустити, що в чомусь він має рацію.

Видовища такого типу замінюють уяву змодельованою реальністю. Вони використовують оповідь як виправдання для застосування нових спецефектів, що переносять нас до епіцентру торнадо, пащі динозавра або до футуристичного світу катастроф. І можете бути певні, подібні фантастичні видовища здатні викликати захоплення. Однак, як і відвідування парку атракціонів, вони приносять швидкоплинне

задоволення. Історія кіновиробництва знову і знову свідчить про те, що інтерес до нових кінетичних сюжетів зникає так само швидко, як вони набувають популярності, і зрештою вони тонуть в апатичних відгуках “такі фільми не один раз уже дивилися.”

Приблизно раз на десять років технічні інновації стають причиною появи маси фільмів, які є неякісними оповідями, а були створені з єдиною метою, щоб досягти видовищності. Винахід самого кінематографа, що запропонував дивовижну імітацію реальності, викликав бурхливе захоплення, але потім довгі роки на екранах з’являлися одні лише банальні оповіді. Однак із часом німі фільми еволюціонували в чудову художню форму, щоб знов зникнути з появою в кінематографі звуку, котрий дозволив ще реалістичніше відтворювати дійсність. Фільми початку 1930-х років відступили з точки зору якості, оскільки глядачі охоче проміняли одноманітні оповіді на задоволення слухати акторів. Надалі звукове кіно отримало нову силу і красу, але було вибите з колії такими нововведеннями, як колір, тривимірна графіка, широкий екран і комп’ютерна графіка, або CGI (англ. Computer Generated Images).

CGI-технологія є ані прокляттям, ні панацеєю. Вона всього лиш додає свіжих відтінків до палітри оповіді. Завдяки CGI-ефектам можна створювати все, що виникає в нашій уяві, і робити це дуже майстерно. Коли такі ефекти використовуються при створенні “сильної” оповіді, такої як ФОРРЕСТ ҐАМП (FORREST GUMP) або ЛЮДИ В ЧОРНОМУ (MEN IN BLACK), вони розчиняються в оповіді, збагачують момент, не привертаючи до себе уваги. Однак “комерційний” письменник, засліплений сяйвом видовищних фільмів, часто не в змозі зрозуміти, що довготривалий успіх приходить лише з правдою життя, що ховається за зоровим ефектом.

Письменники портретів та видовищ, а насправді всі письменники, мусять прийти до розуміння зв’язку оповіді з життям: *Оповідь є метафорою життя.*

Оповідач є поетом життя, митцем, здатним перетворити повсякденне існування, внутрішній і зовнішній світ, мрію й реальність на поему, де римуються не слова, а події, — в двогодинну метафору, яка каже нам:

“Життя ось *take!*” Відповідно, оповідь мусить абстрагуватися від життя, щоби розкрити його суть, але не перетворитися на абстракцію, що втрачає будь-який зв’язок із реальністю. Оповідь має бути *схожою* на життя, але не аналогічною, щоб не втратити глибину або сенс, що допомагають їй вийти за межі очевидного.

Письменники, ласі на створення описів, мають розуміти, що факти завжди носять нейтральний характер. Найнікчемнішим виправданням включення події в оповідь є “Але ж це справді відбулось.” Відбувається все, що завгодно; відбувається все, що можна уявити. І так — відбувається і те, що неможливо уявити. Однак оповідь — не про життя, як воно є. Події в чистому вигляді ніяк не наближають нас до правди. Те, що відбувається, це просто факт, а не правда. Правда є тим, що ми думаємо про події, які відбуваються.

Погляньте на низку фактів під назвою “Життя Жанни д’Арк.” Протягом багатьох сторіч знамениті письменники експлуатували цей образ на сцені, сторінках книг і екранах, і кожна Жанна унікальна: набожна Жанна у творі Ж. Ануя, кмітлива Жанна у Дж. Б. Шоу, політизована Жанна у Б. Брехта, стражденна Жанна у К. Т. Дреєра, романтична й войовнича Жанна Голлівуду. З-під пера Шейкспіра вийшла божевільна Жанна, яка уособлює ставлення британців до цього історичного персонажа. Кожна Жанна слідує божественному натхненню, веде в бій армію, завдає поразки англійцям і згорає на багатті. Факти її біографії завжди одні й ті самі, але жанри, в яких вони представлені, змінюються, і той чи інший письменник по-своєму розуміє “правду” її життя.

Так само і творці видовищних фільмів повинні розуміти, що нейтральними бувають не лише факти, а й абстракції. Під абстракціями я маю на увазі мистецтво графічного дизайну, візуальні ефекти, насиченість кольором, звукову перспективу, принцип монтажу й таке інше. Самі по собі вони не мають жодного значення. Використання одного й того ж способу монтажу для шести різних сцен призводить до появи шести абсолютно різних художніх інтерпретацій. Естетичні особливості фільму слугують засобом вираження життєвого аспекту оповіді, але вони *ніколи* не є самодостатніми.

## ВМІННЯ Й ТАЛАНТИ

Незважаючи на те, що письменники описів і видовищ слабкі в оповіді, деякі з них наділені одним із двох важливих умінь. Письменники, охочі до жанру репортажу, часто вміють добре передавати почуття, вони можуть змусити читача фізично відчувати написане. Вони бачать і чують все з такою гостротою і точністю, що серце здригається від виразної краси створених ними зображень. Із іншого боку, творці екстравагантних видовищ нерідко обдаровані багатою уявою, яка дозволяє їм перенести глядачів зі світу того, що є, до світу того, що могло бути. Вони здатні неможливе перетворити на шокуєче достовірне. І до того ж вхопити серця глядачів. Тонке сенсорне сприйняття і жива уява є справжніми обдаруваннями і, як це буває в щасливому шлюбі, обидві якості доповнюють одна одну, окремо вони втрачають свою силу.

З одного боку реальності перебувають чисті факти, з іншого — одна лише уява. Між цими двома полюсами є нескінченно широкий спектр художніх творів. Вміння добре розповідати оповіді балансує десь посередині цього спектру. Якщо ваша творча манера зміщується в бік будь-якої з крайностей, то вам доведеться вчитися приводити в гармонію всі аспекти своєї людської природи. Ви повинні чітко визначитися з вибором свого місця розташування на шкалі творчої діяльності: сприйнятливість до зорових образів, звуку і відчуттів врівноважується здатністю до уяви. Копайте обома руками, користуючись своєю проникливістю та інтуїцією, щоб розворушити нас і висловити своє бачення того, як і чому люди роблять те, що роблять.

Нарешті, не лише добре розвинені органи чуття і наявність уяви обумовлюють творчий потенціал. Для створення художніх творів необхідні два дуже важливі таланти, причому не обов'язково взаємовиключні. Наявність великої кількості одного не означає присутність іншого.

Першим є літературний таланти — вміння трансформувати звичайну мову в більш високу, виразну форму викладу, яскраво описувати навколишній світ та лункі в ньому голоси людей. Цей таланти зустрічається досить часто. У будь-якому літературному співтоваристві світу є сотні, якщо не тисячі людей, здатних взяти за основу загальноновживану мову своєї культури й перетворити її на щось видатне. З точки зору літератури вони пишуть чудово, а деякі, без перебільшення, дивовижно.

Другий таланти — це дар оповідача, а саме творче перетворення самого життя на сильніше, ясніше й осмисленіше вираження. Він відшукує сенс буденності й перетворює його у розповідь, яка збагачує життя. У чистому вигляді таланти такого роду зустрічається рідко. Чи вдається комусь рік за роком створювати чудові оповіді, спираючись лише на власну інтуїцію й ніколи не замислюватись про те, як у нього це виходить і чи не можна робити це ще краще? Геній, який діє інтуїтивно, може якось написати відмінний твір, проте спонтанність і природні здібності не можуть служити основою для творчої досконалості й плодючості.

Літературний таланти і таланти оповідача не лише помітно різняться, але й зовсім не пов'язані між собою, адже оповіді не потрібно записувати для того, щоб розповісти. Оповіді можуть бути представлені в будь-якій формі, зручній для спілкування людей. Театральна п'єса, прозовий твір, фільм, опера, пантоміма, поезія, танок — кожному виду властива своя чарівність. Однак за різних історичних періодів на перший план, як правило, виходив лише один із них. У шістнадцятому сторіччі це був театр, у дев'ятнадцятому роман, у двадцятому головним став кінематограф, який об'єднує в собі всі види мистецтва. Для того, щоб втілити на екрані найяскравіші й найвиразніші моменти, не потрібні ані словесні описи, ані діалоги. Це можуть бути тільки образи, прості й безмовні. Матеріалом для літературного таланту є слова; для таланту оповідача таким матеріалом стає *саме життя*.

## МАЙСТЕРНІСТЬ ПРИМНОЖУЄ ТАЛАНТ

Яким би рідкісним не був талант оповідача, ми часто зустрічаємо тих, кому він притаманний від природи і для яких розповісти оповідь так само просто, як посміхнутися. Коли, наприклад, колеги збираються навколо офісної кавоварки, починається обмін оповідями. Це є одиницею вимірювання людського спілкування. І серед тих, хто бере участь у цьому ранковому ритуалі, завжди знайдеться як мінімум одна людина, що володіє даром оповідача.

Уявімо собі, як в один із таких ранків наша співробітниця з талантом оповідача розповідає своїм друзям історію під назвою “Як я посадила своїх дітей до шкільного автобуса.” Наче старий моряк із поеми Колріджа, вона приковує до себе загальну увагу, зачаровуючи своїх співрозмовників, які забувають про каву і завмирають із відкритими ротами. Вона сплітає слова в оповідь, то прискорюючи, то сповільнюючи темп оповіді, змушуючи слухачів сміятися, а то й плакати, утримуючи їх в напрузі до фінальної сцени зі словами: “Ось так я посадила своїх маленьких бандитів до автобуса сьогодні вранці.” Колеги з почуттям повного задоволення переводять дух, бурмочучи: “О Боже, Гелен, мої діти такі самі.”

А тепер уявімо, що слідом за нею чоловік починає розповідати несамоовиту історію про те, як у вихідні він ховав свою матір... і навіть на всіх божевільну нудьгу. Його оповідь поверхова, одні лише повторення тривіальних деталей і кліше: “Вона здавалася такою гарною в своїй труні.” Не дослухавши до кінця, більшість колег прямують до кавоварки, щоб налити собі ще кави, залишаючи без уваги його сумні спогади.

Якщо у слухачів є можливість вибирати між чудово розказаною оповіддю на пересічну тему і погано розказаною, але змістовною, то вони завжди виберуть першу. Людина, що майстерно розповідає історії, знає, як вдихнути життя в будь-яку дрібницю, а бездарний навіть глибоку думку зводить до рівня банальності. Вам може бути властива проникливість Будди, але якщо ви не вмієте розповідати історії, ваші думки та ідеї залишаться сухими, наче крейда.



Талант оповідача має першочергове значення, а літературний талант — другорядне, хоча й дуже істотне. Цей принцип повною мірою діє в кінематографі й на телебаченні, а для театральної сцени й книговидавництва він актуальніший, ніж допускають більшість драматургів і письменників. Як би рідко не зустрічався талант оповідача, ви, швидше за все, тією чи іншою мірою володієте ним, інакше бажання писати просто не виникло б. Вашим завданням є витягти з нього максимум. Тільки застосувавши все, що знаєте про ремесло сторітелінгу, ви зможете правильно спрямувати свій талант. Адже талант без майстерності схожий на паливо, що не залите до баку автомобіля. Воно прекрасно горить, але марно.

<sup>1</sup> Джордж Баббіт — протагоніст роману *Баббіт* Сінклера Льюїса. Вузькодумна, самовдоволена людина з немислячою прихильністю до цінностей середнього класу та матеріалізму. — *Прим. пер.*

<sup>2</sup> Auteur — французьке слово; кінорежисер із індивідуальним творчим стилем, який тримає високий рівень контролю над усіма аспектами виробництва фільму. — *Прим. пер.*

## Частина II

# ЕЛЕМЕНТИ ОПОВІДІ

*Гарно розказана оповідь є симфонічною єдністю, в якій структура, сетінг, персонажі, жанр та ідея плавно зливаються. Щоб віднайти їхню гармонію, письменник повинен вивчити елементи оповіді так, ніби вони є інструментами оркестру — спочатку окремо, а потім у взаємодії.*

## 2. СПЕКТР СТРУКТУРИ

### ТЕРМІНОЛОГІЯ ДИЗАЙНУ ОПОВІДІ

Будь-який персонаж, що з'являється у вашій уяві, приносить із собою безліч варіантів побудови оповіді. За бажання ви можете почати розповідь із моменту, що передує його народженню, й спостерігати за ним день за днем, десятиріччя за десятиріччями, доки він не залишить цей світ. Життя персонажа охоплює сотні тисяч годин існування, одночасно і складних, і багаторівневих.

**Від миті до вічності, від міжчереального до міжгалактичного, оповідь життя кожного персонажу пропонує енциклопедичні можливості. Ознакою справжнього митця є, відібравши лише декілька моментів, дати нам ціле життя.**

Починаючи з найглибшого рівня, ви можете помістити оповідь всередині внутрішнього життя протагоніста і розповісти всю історію в його думках і почуттях, наяву чи в снах. Також ви можете перейти на рівень особистого конфлікту протагоніста з родиною, друзями, коханцями. Або розширити рамки конфлікту на соціальні інститути: школу, професійну діяльність, церкву, правосуддя. І навіть більше: змусити персонажа вступити в суперечність із навколишнім світом, де на міських вулицях чекають небезпека, смертельні хвороби, машина, що не заводиться, час, який спливає. Або ж комбінуйте будь-які з цих рівнів.

Однак така складна і всебічна *оповідь життя* має вміститися в *розказану оповідь*. Для того, щоб створити кіно, вам доведеться

втиснути в дві короткі години вируючу масу подій і почуттів, які переповнюють *оповідь життя* і виражають те, що залишилося за кадром. Чи саме так не відбувається, коли оповідь розказана гарно? Хіба ви не помічали, що коли ваші друзі повертаються з кінотеатру і ви питаєте, про що був фільм, то нерідко вони розміщують *розказану оповідь* всередині *оповіді цілого життя*?

“Чудовий фільм! Йдеться про хлопця, котрий виріс на плантації. Дитиною він разом зі своєю сім’єю тяжко працював на полі під палючим сонцем. Потім пішов до школи, де вчився сяк-так, тому що кожен день мусив вставати вдосвіта і йти полоти та копати. Та одного разу хтось подарував йому гітару і він навчився грати, а згодом почав писати пісні... Зневірившись і втомившись від непосильної праці, він тікає з дому і починає грати в дешевих барах, ледь зводячи кінці з кінцями; знайомиться там із гарною дівчиною, в якій чудовий голос. Вони закохуються одне в одне, виступають разом і дуже скоро стають відомими. Однак проблема в тому, що в центрі уваги публіки завжди вона. Він пише пісні, домовляється про виступи, акомпанує їй, але люди приходять дивитися тільки на неї. Живучи у тіні її слави, він починає пиячити. Зрештою, дівчина його виганяє. Знову злидні та повний моральний занепад. Одного разу він прокидається в номері дешевого мотелю занедбаного містечка на Середньому Заході, де у глушині, без грошей, без друзів, зневірений п’яниця, в якого немає навіть десяти центів, щоб зателефонувати, та й дзвонити нікому.”

Іншими словами, це оповідь життя протагоніста фільму **НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ** (**TENDER MERCIES**), розказана з моменту його народження. Але нічого з перерахованого вище у фільмі немає. Дія починається з того самого ранку, коли Мак Следж у виконанні Роберта Дюваля, відкривши очі, розуміє: далі падати нікуди. Подальші дві години екранного часу охоплюють події, що відбуваються з ним протягом наступного року. Однак сцени побудовані так, що ми дізнаємося і про минуле Следжа, і про важливі події сьогодення, а останні кадри дають бачення його майбутнього. Перед нами життя людини від народження і до смерті вмістилося від **ПОЯВИ** фільму до

ЗАТЕМНЕННЯ на сторінках сценарію Гортон Фута, який отримав премію Оскар за найкращий оригінальний сценарій.

## Структура

З широчезного потоку *оповіді життя* письменник мусить робити вибори. Вигадані світи є зовсім не країнами мрій, а майстернями, в яких ми працюємо в пошуках матеріалу для фільму. Однак на питання “Що ви обираєте?” два сценаристи дадуть вам дві різні відповіді. Деякі шукають персонажів, інші шукають сюжетну лінію або конфлікт, а хтось вибирає настрій, образи чи діалоги. Однак неможливо побудувати оповідь на основі лише одного елементу. Фільм не є просто окремими конфліктами або вчинками, персонажами або емоціями, дотепними діалогами чи символами. Письменник шукає *події*, оскільки подія містить у собі все перераховане вище і навіть більше.

**СТРУКТУРА є підбором подій із життя персонажів, що складається у стратегічну послідовність, щоб викликати особливі емоції та висловити особливий погляд на життя.**

Подія є результатом людської поведінки або ж впливає на людей, тим самим характеризуючи їх. Вона відбувається в конкретній локації, формує образ, дію й діалог, виплескує енергію з конфлікту, провокуючи емоційний відгук у персонажів і глядачів. Однак вибір подій не може бути випадковим; вони мають бути “скомпоновані” в певній послідовності, як це відбувається в процесі створення музики. Що слід включити? Від чого відмовитися? Що поставити на початок, а що наприкінці?

Для відповіді на ці питання, слід зрозуміти свою мету. Для чого komponуються події? Вашою метою може бути висловлення власних почуттів. Однак якщо оповідь не знаходить відгуку в глядачів, то така мета перетворюється на потурання власним примхам. Іншою метою може бути вираження ідей, але якщо вони не будуть зрозумілі

аудиторії, виникає небезпека соліпсизму. Тому побудова дизайну вимагає подвійного підходу.

## Подія

“Подія” означає *зміну*. Якщо вулиця за вашим вікном суха, а після короткого сну ви бачите, що все стало мокрим, то висновок очевидний: відбулася подія під назвою дощ. Світ зазнав змін від сухого до мокрого. Однак неможливо зняти фільм, ґрунтуючись лише на зміні погоди. Хоча зустрічаються люди, які намагаються зробити і це. *Події Оповіді* повинні бути змістовними, а не тривіальними. Зробити подію значущою можна, лише коли вона стається з персонажем. Коли ви бачите когось мокрого, бо його наздогнала злива, в цьому образі більше сенсу, ніж у залитій дощем вулиці.

**ПОДІЯ В ОПОВІДІ створює значущі зміни в житті персонажа, що виражаються і сприймаються з точки зору ЦІННОСТІ.**

Для того, щоб зміна набула значення, ви повинні представити її, а глядачі відреагувати, відповідно до її цінності. Використовуючи слово “цінність,” я маю на увазі не гідність або “сімейні цінності” в моралізаторському сенсі. Поняття *Цінність Оповіді* значно ширше. Цінності є душею сторітелінгу. Зрештою, наше мистецтво полягає у висловленні світу відчуття цінностей.

**ЦІННОСТЯМИ ОПОВІДІ є універсальні якості людського досвіду, які можуть змінюватися з позитивних до негативних чи негативних до позитивних, від однієї миті до іншої.**

Наприклад: живий/мертвий (позитивна/негативна) є цінністю оповіді, так само як любов/ненависть, свобода/рабство, правда/брехня, сміливість/боягузтво, вірність/зрада, мудрість/дурість, сила/слабкість, захоплення/нудьга й таке інше. Всі ці бінарні характеристики

переживань, здатні в будь-яку хвилину змінити знак свого заряду, і є Цінностями Оповіді. Вони можуть бути моральними — добро/зло; етичними — правильно/неправильно; або просто заряджені цінностями. Надія/відчай є ні моральними, ні етичними самі по собі, проте ми завжди знаємо, яку саме з цих двох крайностей ми відчуваємо.

Уявіть, що за вашим вікном Східна Африка 1980-х років, де панує посуха і, таким чином, ви ризикуєте всім: мова йде про життя і смерть. Ми починаємо з негативного моменту: жахливий голод вбиває тисячі людей. Якщо найближчим часом піде дощ, який знову забарвить землю в зелений колір, поверне тварин на пасовища й допоможе людям вижити, то його значення буде величезним, оскільки відбудеться перехід від негативу до позитиву, від смерті до життя.

Однак, якою б важливою не була ця подія, її не можна вважати Подією Оповіді, оскільки це сталося за збігом обставин. Зрештою, в Східній Африці періодично випадає дощ. Незважаючи на те, що збіги допускаються, оповідь не може бути побудована лише на випадкових подіях, яку б цінність вони в собі не несли.

**Подія Оповіді викликає значущу зміну в житті персонажа, яка виражається і сприймається з точки зору цінності й ПРОЯВЛЯЄТЬСЯ ЧЕРЕЗ КОНФЛІКТ.**

Повернімося до світу, охопленого посухою. З'являється людина, котра вважає себе "Чаклуном, що викликає дощ." У цього персонажа спостерігається глибокий внутрішній конфлікт: він пристрасно вірить у свою здатність викликати дощ (хоча нічого подібного ніколи не робив) і жахається думки, що він дурний чи божевільний. Він зустрічає жінку, закохується в неї і вона спочатку намагається повірити в нього, а потім він починає страждати, коли вона відвертається, вважаючи його шарлатаном або навіть кимось гіршим. Ще один серйозний конфлікт існує між ним і суспільством — деякі вірять йому, вважаючи месією, інші ж прагнуть вигнати з міста. Також відбувається нещадне зіткнення з фізичним світом — дмуть суховії, на небі немає

ані хмаринки, земля випалена сонцем. Якби ця людина змогла подолати всі свої внутрішні й особисті конфлікти, перемогти в боротьбі з суспільством і силами природи й урешті-решт вблагати дощ пролитися з безхмарного неба, то така буря мала б величне і грандіозне значення; це і є *зміна, обумовлена конфліктом*. Те, що я щойно описав, є фільмом ПРОДАВЕЦЬ ДОЩУ (THE RAINMAKER), сценарій якого був написаний Ричардом Нешем на основі його власної п'єси.

## Сцена

При створенні типового фільму письменник використовує від сорока до шістдесяти Подій Оповіді або, як їх прийнято називати, сцен. Новеліст може включити до свого твору понад шістдесят сцен, а драматурги, за рідкісним винятком, не більше сорока.

**СЦЕНА є дією, вираженою через конфлікт, що відбувається в більш-менш безперервному часі та просторі і повертає ціннісно-заряджений стан життя персонажа щонайменше на одну позначку градусу відчутної значущості. В ідеалі, кожна сцена має бути ПОДІЄЮ ОПОВІДІ.**

Уважно проаналізуйте кожну з написаних вами сцен і поставте собі декілька питань: Яка цінність є найважливішою у житті персонажа в даний момент? Любов? Правда? Що саме? Яким зарядом володіє ця цінність на початку сцени? Позитивним? Негативним? Частково й тим та іншим? Запишіть відповіді. Потім зверніться до заключної частини сцени: якою тепер є цінність? Позитивною? Негативною? Чи, може, вона має двоїстий характер? Запишіть і порівняйте з попередніми. Якщо висновки при аналізі завершальної частини сцени нічим не відрізняються від висновків першої, то доведеться відповісти на ще одне важливе питання: Навіщо ця сцена взагалі включена до мого сценарію?



Якщо ціннісно-заряджений стан життя персонажа залишається незмінним від одного краю сцени до іншого, ніщо значуще не стається. Сцена може містити активність — говорять про це, роблять те — але ніщо не змінюється в цінності. Вона без подій.

Навіщо ж тоді ця сцена в оповіді? Переважно відповідь складається з того, що вона виконує роль “експозиції.” Сцена потрібна для того, щоб повідомити глядачам, які підслуховують, інформацію про персонажів, оточення або минуле. Якщо єдиним обґрунтуванням для існування сцени служить експозиція, дисциплінований письменник має безжально її вирізати і включити інформацію, що в ній містилась, в іншу частину фільму.

*Жодної сцени, яка не містить повороту.* Таким є наш ідеал. Ми повинні доводити кожен сцену до кінця, перетворюючи позитивну цінність у житті персонажа в негативну або навпаки. Дотримуватися цього принципу може бути непросто, але в цьому немає нічого неможливого.

МІЦНИЙ ГОРІШОК (DIE HARD), УТИКАЧ (THE FUGITIVE) і СОЛОМ’ЯНІ ПСИ (STRAW DOGS) чітко відповідають цьому критерію, але ідеал знаходить більш витончене, хоча не менш суворе, відображення в стрічках НАПРИКІНЦІ ДНЯ (THE REMAINS OF THE DAY) і ВИПАДКОВИЙ ТУРИСТ (THE ACCIDENTAL TOURIST). Різниця в тому, що фільми, які належать до жанру *Екшен*, розкривають суспільні цінності, такі як свобода/рабство, або справедливість/несправедливість, а в фільмах *Едукаційного* жанру на перший план виходять особисті цінності: самосвідомість/самообман або сенс/безглуздя життя. Незалежно від жанру, принцип універсальний: Якщо сцена не є справжньою подією, виріжте її.

Наприклад:

*Кріс та Енді закохані й живуть разом. Одного ранку вони прокидаються і починають сваритися через дрібниці. Сварка росте на кухні, де їм доводиться квапливо готувати сніданок. У гаражі, коли вони сідають до авто, щоб разом їхати на роботу, сварка набуває загрозливих рис. Зрештою слова переростають у*

*наси́льство на шосе. Енді вкормовує машину на узбіччя й вискакує з неї, тим самим поклавши край їхнім стосункам. Підбірка дій і місць, де все це відбувається, створює сцену, протягом якої молоді люди переходять від позитиву (любов і спільне життя) до негативу (ненависть одне до одного й розставання).*

Чотири різних місця дії — спальня, кухня, гараж і шосе — це точки установки камери, а не справжні сцени. Додаючи ще більшої напруги до поведінки персонажів і роблячи критичний момент більш правдоподібним, вони не змінюють статусу цінностей. Вранці, з розвитком сварки, пара все ще залишається разом і, ймовірно, зберігає свою любов. Однак, коли дія сягає Поворотного Моменту — Енді грюкає дверцятами машини й кричить “Все скінчено!” — життя двох закоханих різко змінюється, активність перетворюється на дію, а начерк стає закінченою сценою, **Подією Оповіді**.

Здебільшого перевірити, чи утворює ряд активностей справжню сцену, допомагає просте запитання: Чи можна це ж саме написати за принципом “все в одному,” тобто з дотриманням умов єдності часу і місця? У цьому випадку відповідь буде стверджувальною. Сварка молодих людей могла б початися у спальні, там же розростися до скандалу і закінчитися розривом стосунків. Сила-силенна пар розлучаються в спальнях. Або на кухні. Або в гаражі. А іноді навіть не на шосе, а в офісному ліфті. Драматург міг би написати сцену “все в одному,” оскільки театральні обмеження часто змушують дотримуватися вимог єдності часу і місця; з іншого боку, романіст чи сценарист із найрізноманітніших причин можуть “розтягувати” сцену, розриваючи її в часі та просторі, щоб показати майбутні локації, продемонструвати смаки Кріс у підборі меблів або манеру Енді керувати автомобілем. Така сцена могла б навіть перериватися іншою, можливо, із залученням іншої пари. Кількість варіантів є нескінченною, проте у всіх випадках це є окрема Подія Оповіді, сцена “розрив закоханих.”

Найменша структурна одиниця всередині сцени — *Доля*. (Не плутати з [beat], позначкою в колонці діалогу, яка означає “коротка пауза.”)

**ДОЛЯ є обміном поведінки у форматі дія/реакція. Доля за долею ці перемінні поведінки формують поворот сцени.**

Розглянемо детальніше сцену “розрив закоханих.” Коли дзвонить будильник, Кріс дражнить Енді й той відповідає їй у тому ж дусі. Поки вони одягаються, невинні жарти переходять у сарказм, і молоді люди починають обмінюватися образами. На кухні Кріс погрожує Енді: “Якщо я від тебе піду, милий, ти будеш дуже нещасний...” Однак у відповідь на таке залякування він випалює: “Гадаю, мені таке нещастя сподобається!” У гаражі Кріс, через страх втратити Енді, благає його залишитися, але він лише сміється над її благаннями. Нарешті, в машині на повному ході Кріс пускає в хід кулаки. Бійка, свист гальм. Енді вискакує з машини із закривавленим носом, грюкає дверцятами й кричить: “Все скінчено!” Кріс, приголомшена, залишається на місці.

Ця сцена побудована на основі шести доль, шести абсолютно різних стилів поведінки, шести чітко виражених змін дії/реакції: дражнення одне одного, за яким іде обмін образами, потім погрози й провокації, далі благання і глузування і, врешті-решт, застосування сили, що призводить до останньої Долі й Поворотного Моменту: рішення Енді і його дію, що ставить крапку в стосунках, а також потрясіння Кріс.

## **Секвенція**

Долі складаються в сцену. Сцени, своєю чергою, формують наступну більшу одиницю дизайну, а саме *Секвенцію*. У кожній сцені відбувається зміна життєвої ситуації, в яку залучений персонаж, проте від події до події ступінь цієї зміни може значно відрізнятись. Сцени припускають досить дрібні, хоча й важливі зміни. А остання сцена в секвенції дозволяє показати більш значущу і вирішальну зміну.

**СЕКВЕНЦІЯ** є низкою сцен — зазвичай від двох до п'яти — з більш впливовою кульмінацією, ніж це було у будь-якій попередній сцені.

Наприклад, ця секвенція, що складається з трьох сцен:

**Передісторія:** Молоду бізнесвумен, яка зробила вдалу кар'єру на Середньому Заході, фахівці з підбору персоналу, так звані “мисливці за головами,” запрошують на інтерв'ю до ньюйоркської компанії. Запрошення на відповідальну посаду є її шансом зробити величезний крок у кар'єрі. Вона дуже хоче отримати цю роботу, але рішення поки не прийнято (негативний заряд). Вона є однією з шести кандидатів-фіналістів. Керівники розуміють, що від людини, котра займатиме цю посаду, буде залежати суспільне становище компанії. Тому перед прийняттям остаточного рішення вони хочуть побачити кандидатів у неофіційному середовищі і запрошують їх на вечірку в Іст Сайд Мангеттена.

**Перша сцена:** Готель у Вест Сайді Мангеттена, де протагоністка готується до вечора. В цьому випадку мова йде про протиставлення таких цінностей, як віра у власні сили і сумнів у своїх можливостях. Їй потрібна абсолютна впевненість у собі, щоб досягти успіху на вечорі, але її переповнюють сумніви (негативний заряд). Охоплена страхом, вона міряє кроками номер, думаючи, що зробила дурницю, приїхавши на Схід, де ньюйоркчани можуть її з'їсти живцем. Витрушує з валізи свої речі й починає приміряти комплекти одягу один за одним, але кожен наступний здається їй гіршим за попередній. До того ж її густе кучеряве волосся не піддається укладці. Намагаючись вирішити проблему з одягом і зачіскою, вона вирішує все припинити і не принижуватися.

Несподівано лунає телефонний дзвінок. Це її мати, яка додає в бочку меду ложку дьогтю, намагаючись пробудити в доньки почуття провини розповідями про свою самотність і страх бути покинутою. Барбара кидає слухавку і розуміє, що піраньї з Мангеттена не йдуть у жодне порівняння з величезною білою акулою, яка чекає її вдома. *Їй потрібна*

*ця робота!* Вона з подивом усвідомлює, що може скласти прекрасний комплект із речей та аксесуарів, які ніколи раніше не пробувала поєднати. Її волосся, ніби за помахом чарівної палички, укладається в чудову зачіску. Підійшовши до дзеркала, вона бачить, що виглядає чудово, а очі сяють, випромінюючи впевненість (позитивний заряд).

**Друга сцена: Під навісом біля входу в готель.** Грім, блискавки, злива. Барбара приїхала з Терре Гота і не знала, що при реєстрації в готелі слід дати швейцару п'ять доларів чайових; вона цього не зробила і тому він не збирається виходити під дощ, щоб знайти для неї таксі. Крім того, під час грози в Нью Йорку на вулицях важко ловити таксі. Отже, вона вивчає карту міста, розмірковуючи, що ж їй робити. Вона розуміє, що якщо піде пішки від Вест Вісімдесятої Вулиці до Авеню Сентрал Парк Вест, далі до П'ятдесят Дев'ятої Вулиці, перетне Сентрал Парк Саут, вийде на Парк Авеню і підніметься до Іст Вісімдесятої Вулиці, то обов'язково запізниться на приймання. Тому вона наважується на те, що радять ніколи не робити — перетнути Центральний Парк пізно ввечері. У цій сцені з'являється нова цінність — життя/смерть.

Вона прикриває голову газетою та рушає в ніч, ризикуючи власним життям (негативний заряд). У небі блимає блискавка і раптово її оточує зграя злочинців, які і в дощ, і в ясні дні чекають тут дурнів, що блукають по парку вночі. Однак недарма вона відвідувала заняття з карате. Вона пробивається через бандитів, що обступили її, трощаючи на ходу щелепи і засипаючи асфальт вибитими зубами, і нарешті вибігає з парку, жива (позитивний заряд).

**Третя сцена: Дзеркальний вестибюль у багатоповерховому будинку на Парк Авеню.** Тепер на передній план виходить інша цінність — соціальний успіх/соціальна невдача. Вона залишилася в живих. Але вона дивиться в дзеркало і бачить себе мокрою, як миша: в волоссі заплуталися уривки газети, одяг вкритий плямами крові — нехай це кров бандитів, але все одно кров. Впевненість змінюється сумнівами і страхом, і вона розуміє, що зазнала провалу як особистість (негативний заряд), який супроводжується катастрофою в соціальному житті (негативний заряд).

Під'їжджають таксі з іншими кандидатами. Всі знайшли машини; всі вдягнені з ньюйоркською елегантністю. Їм шкода бідну невдачу з Середнього Заходу і вони заводять її в ліфт.

У пентгаузі вони висушують її волосся і знаходять для неї якісь випадкові речі, які вона вдягає. Через свій незвичайний вигляд вона весь вечір перебуває у центрі уваги. Впевнена в тому, що все вже втрачено, вона розслабляється, починає поводити себе природньо, час від часу з'являється розкутість, яку вона раніше в собі не помічала: вона не тільки розповідає всім про бійку в парку, а й жартує з цього приводу. Слухачі то жахаються від почутого, то сміються від щирого серця. Наприкінці вечора керівники компанії точно знають, кого вони хочуть бачити на цій посаді: їм потрібна людина, здатна пережити жахливе випробування в парку і зберегти спокій. Вечір закінчується її особистим і соціальним тріумфом, вона отримує омріяну роботу (подвійно позитивний заряд).

Кожна сцена повертається на свою цінність або цінності. Сцена Перша: від сумнівів у власних силах до впевненості. Сцена Друга: від смерті до життя, від впевненості до поразки. Сцена Третя: від соціального провалу до тріумфу. Однак три сцени перетворюються в секвенцію, яка формує ще одну, більш значущу цінність, що перевершує всі інші й підпорядковує їх собі, а це *РОБОТА*. На початку секвенції в неї *НЕМАЄ РОБОТИ*. Третя сцена стає Кульмінацією Секвенції, тому що соціальний успіх дозволяє їй отримати *РОБОТУ*. З її точки зору, *РОБОТА* є величезною цінністю, заради якої варто ризикувати життям.

Корисно давати назву кожній секвенції, щоб розуміти, навіщо вона присутня у фільмі. Мета оповіді в секвенції під назвою “отримання роботи” полягає в тому, щоб вона перейшла від стану *НЕМАЄ РОБОТИ* до отримання *РОБОТИ*. Подібний перехід міг би відбутися в межах однієї сцени за участю менеджера з персоналу. Однак для того, щоб сказати дещо більше, ніж “вона є кваліфікованим кандидатом,” ми можемо створити повноцінну секвенцію, в межах якої не лише буде розказано, як вона отримує роботу, але і яскраво розкриється її

характер, будуть показані стосунки з матір'ю, а також вникання у світ Нью Йорку і компанії, в якій вона бажає працювати.

## Дія

Сцени повертають у *незначні*, але суттєві способи; серія сцен утворює секвенцію, що повертає у *помірний*, але більш впливовий спосіб; серія секвенцій формує наступний великий структурний елемент — *Дію*, рух, який повертає на *значущий* розворот в ціннісно-заряджений стан життя персонажа. Різниця між базовою сценою, сценою, яка є кульмінаційною в секвенції, та сценою, яка є кульмінаційною в дії, є градусом зміни або, якщо бути більш точним, ступенем впливу, який зміна має, кращим або гіршим, на персонажа — його внутрішнє життя, особисті стосунки, щастя і успіх або на певну їхню комбінацію.

**ДІЯ є серією секвенцій, яка досягає найвищої точки в кульмінаційній сцені, що спричиняє серйозний розворот цінностей, більш сильний у своєму впливі, ніж будь-яка попередня секвенція або сцена.**

## Оповідь

Серія дій створює найбільший структурний елемент: *Оповідь*. Оповідь є просто однією величезною головною подією. Коли ти дивишся на ціннісний заряд ситуації в житті персонажа на початку оповіді, а потім порівнюєш її з ціннісним зарядом у завершенні оповіді, маєш бачити арку фільму, великий розмах зміни, що переносить життя з одного стану під час відкриття до зміненого стану в кінці. Цей фінальний стан, ця кінцева зміна мусить бути *абсолютною і незворотною*.

Зміну, що відбувається в межах сцени, можна скасувати: закохана пара із запропонованого нами начерку з'єднається знову; кожного дня люди рвуть відносини, а потім повертаються одне до одного. Можна повернути назад і те, що відбувається в секвенції: бізнесвумен із

Середнього Заходу отримує бажану посаду тільки для того, щоб зрозуміти, що вона муситиме працювати на боса, якого ненавидить, і шкодує, що поїхала з Терре Гота. Кульмінаційний момент дії також є зворотним процесом: персонаж може померти, як це було в Другій Дії фільму ІНШОПЛАНЕТЯНИН (E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL), а потім знову повернутися до життя. Чому б ні? У сучасних лікарнях людей постійно реанімують. Таким чином, за допомогою сцени, секвенції й дії письменник створює незначні, помірні і значущі зміни, однак, як передбачається, кожна з них є зворотною. Але це не так, коли мова йде про кульмінаційний момент останньої дії.

**КУЛЬМІНАЦІЯ ОПОВІДІ: Оповідь є серією дій, що ведуть до кульмінації останньої дії або всієї оповіді, яка створює повну і незворотну зміну.**

Якщо ви змусите найменший елемент виконувати своє завдання, глибоке призначення розповіді буде виконано. Зробіть так, щоб кожна фраза діалогу або рядок опису повертала поведінку персонажів або створювала умови для такого повороту. Зробіть так, щоб долі становили сцени, сцени утворювали секвенції, які, своєю чергою, будували дії, а дії підведуть оповідь до її кульмінації.

Сцени, де в житті протагоніста з Терре Гота відбувався поворот від сумнівів до впевненості, від небезпеки до виживання, від соціальної поразки до успіху, об'єднуються в секвенцію, що веде її від *НЕМАЄ РОБОТИ* до *РОБОТИ*. Щоби створити арку оповіді, можливо, ця вступна секвенція відкриває серію секвенцій, які в Кульмінації Першої Дії дозволять їй перейти від *НЕМАЄ РОБОТИ* до *ПОСАДИ ПРЕЗИДЕНТА КОМПАНІЇ*. Кульмінація Першої Дії налаштовує хід Другої Дії: з жорстокими корпоративними війнами, зрадою друзів і колег. У її Кульмінації її звільняють за рішенням ради директорів і вона *опиняється на вулиці*. Такий перебіг подій веде її в конкуруючу компанію, де вона, скориставшись знанням комерційних секретів, отриманим під час перебування на посаді президента, знову швидко досягає високого становища, що дозволяє їй насолоджуватися



*знищенням своїх колишніх роботодавців. Таким чином, дії створюють арку, де в кінці фільму протагоніст із *працьовитої, життєрадісної і чесної* молодшої професіоналки, якою ми бачили її на початку фільму, перетворюється на *безжалевого, цинічного й корумпованого* ветерана корпоративних війн. Це є абсолютна і незворотна зміна.*

## ТРИКУТНИК ОПОВІДІ

У деяких літературних колах слово “сюжет” стало вважатися майже непристойним, як те, що має банальний комерційний підтекст. Дуже шкода, оскільки це слово є точним терміном, що визначає внутрішньо стійкий, взаємопов’язаний ланцюг подій, що розгортається в часі, формуючи і вибудовуючи оповідь. Хоча жоден хороший фільм ніколи не був написаний без спалахів випадкового натхнення, сценарій не є випадковістю. Матеріал, який спливає мимоволі, не може залишатись мимовільним. Письменник повинен знову і знову переписувати те, що виникло в хвилину натхнення, намагаючись зберегти враження спонтанності, адже йому добре відомо, скільки потрібно вкласти сил і неприродності, щоб все виглядало легко і природно.

**Вибудовувати СЮЖЕТ означає пробиратися небезпечними територіями оповіді і, зіткнувшись із дюжиною можливих відгалужень, обрати правильний шлях. Сюжет є вибором подій і їхнім дизайном у часі письменника.**

І знову: що ж слід включити? Від чого відмовитися? Яка послідовність? Події треба відбирати; письменник вибирає або добре, або погано; в результаті з’являється сюжет.

Після прем’єри фільму *НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES)* деякі критики називали його “безсюжетним,” а пізніше хвалили за це. Однак у фільмі *НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES)* сюжет не лише присутній, але й майстерно розгортається на найскладнішій із усіх “територій”: у межах оповіді, де арка фільму існує у свідомості

протагоніста, який переживає глибоку і незворотну революційну зміну свого ставлення до життя і/або самого себе.

У романістів створення таких оповідей не викликає особливих складнощів. Ведучи розповідь від третьої або першої особи, письменник може відкрито висловлювати думки і почуття, щоб посилити драматизм того, що відбувається лише у просторі внутрішніх переживань протагоніста. Сценаристу зробити щось подібне набагато складніше. Ми не можемо розмістити камеру в голові актора і показати його думки, хоча дехто бажав би спробувати. І все ж таки треба зробити так, щоб глядачі могли зрозуміти його внутрішній світ за його поведінкою, не перенавантажуючи звуковий ряд закадровими коментарями або численними пояснювальними діалогами. Як сказав Джон Карпентер, “Фільми є про перетворення ментального у фізичне.”

Щоб розкрити великий переворот, що стався з протагоністом, Гортон Фут починає сценарій фільму **НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES)** з мук Мака Следжа від розуміння безглуздості свого життя. Він здійснює повільний суїцид алкоголем, бо він більше не вірить у будь-що — ні в сім'ю або роботу, ні в цей світ, ні у потойбічний. У ході подальшого розвитку фільму Фут уникає використання кліше у вигляді миттєвого набуття сенсу життя завдяки великому кохання, несподіваному гучному успіху або божественному натхненню. Замість цього він показує нам людину, яка намагається побудувати просте, але сповнене сенсом життя, сплітаючи воедино безліч тонких ниток любові, музики й душі. Зрештою, Следж зазнає тихої трансформації і знаходить життя, варте продовження.

Ми можемо лише уявити, скільки поту й болю вклав Гортон Фут у створення сюжету цього ризикованого фільму. Всього лише один хибний крок — невиразність або зайва сцена, недбало описана подія — і захоплива подорож внутрішнім світом Мака Следжа розсиплеться, немов картковий будиночок, і перетвориться на звичайний опис. Отже, сюжет не обмежується наявністю захопливих поворотів і відступів або постійного тривожного очікування і раптових подій. Оповідач повинен ретельно відбирати події й komponувати їх у часі. З точки зору композиції або дизайну будь-яка оповідь має сюжет.

## Архісюжет, Мінісюжет, Антисюжет

Незважаючи на те, що існує величезне різноманіття дизайну подій, їхня кількість все ж обмежена. Крайні точки мистецтва створюють трикутник формальних можливостей, який відображає карту всесвіту оповідей. Він включає в себе все різноманіття космології письменників, незліченні варіанти їхнього бачення реальності й життєві ситуації в її межах. Для визначення свого місця в цьому всесвіті, вам необхідно вивчити нанесені на цю карту координати, співвіднести їх із тим, над чим ви працюєте, і знайти напрямок до тієї точки, де сходяться шляхи письменників, що володіють схожим баченням.

Вершиною трикутника оповідей є принципи, що утворюють *Класичний Дизайн*. Ці принципи є “класичними” у найправдивішому сенсі: позачасові і транскультурні, фундаментальні для будь-якого людського суспільства, цивілізованого й первісного, тягнучись через тисячоліття усного сторітелінгу углиб часів. Принципи Класичного Дизайну діяли вже 4000 років тому, коли на дванадцяти клинописних глиняних табличках був висічений *Епос про Гільгамеша (Epic of Gilgamesh)*, що став найдавнішим у світі літературним твором, зафіксованим у письмовому вигляді.

**КЛАСИЧНИЙ ДИЗАЙН** означає, що оповідь побудована навколо активного протагоніста, який бореться насамперед із зовнішніми силами антагонізму, переслідуючи свої бажання, у плині часу, в межах послідовної і причинно-обумовленої вигаданої реальності, з закритою кінцівкою абсолютної, незворотньої зміни.

Цей набір споконвічних принципів я називаю “Архісюжетом”: у такому випадку приставка “Архі” використовується у своєму словниковому значенні й означає “видатніший від решти того ж виду.”



Проте Архісюжет не є межею форм сторітелінгу. У лівому нижньому кутку трикутника я розмістив всі приклади мінімалізму. Як очевидно з самої назви, мінімалізм припускає, що письменник починає з елементів Класичного Дизайну, а потім скорочує їх, звужує або стискає, позбавляючи від надмірностей або усіх характерних рис Архісюжету. Я називаю цей набір мінімалістичних варіантів *Мінісюжетом*. Мова не йде про *відсутність сюжету*, подібна оповідь може бути реалізована так само ж добре, як і Архісюжет. Більш того, мінімалізму властива простота і економічність при одночасному збереженні атрибутів класики, що дозволяє створити фільм, котрий принесе задоволення глядачам. Виходячи з кінотеатру, вони будуть казати: “Яка чудова оповідь!”

У правому нижньому кутку трикутника міститься *Антисюжет*, що є кінематографічним аналогом антироману або “Нового Роману” (Nouveau Roman) й Театру Абсурду. Такий набір антиструктурних варіантів не передбачає скорочення Класичного сюжету, а повертає його у зворотному напрямку, вступаючи в суперечку з традиційними формами і навіть висміюючи саму ідею формальних принципів. Творця Антисюжету рідко цікавить мінімалізм або простота; навпаки,

щоб прояснити свої “революційні” задуми, він дає життя фільмам, яким властива екстравагантність та усвідомлене перебільшення.

Архісюжет є м'ясом, картоплею, макаронами, рисом і кус-кусом світового кінематографу. Протягом останніх ста років він ліг в основу численних фільмів, котрі отримали міжнародне визнання. Якщо ми охопимо поглядом ці десятиріччя, то знайдемо безліч вражаючих оповідей із архісюжетом: ВЕЛИКЕ ПОГРАБУВАННЯ ПОТЯГА (США/1903, THE GREAT TRAIN ROBBERY), ОСТАННІ ДНІ ПОМПЕЇ (Італія/1913, THE LAST DAYS OF POMPEII), КАБІНЕТ ДОКТОРА КАЛІГАРІ (Німеччина/1920, THE CABINET OF DR. CALIGARI), ЖАДІБНІСТЬ (США/1924, GREED), БРОНЕНОСЕЦЬ “ПОТЬОМКІН” (СРСР/1925, BATTLESHIP POTEMKIN), М (Німеччина/1931, M), ЦИЛІНДР (США/1935, TOP HAT), ВЕЛИКА ІЛЮЗІЯ (Франція/1937, LA GRANDE ILLUSION), ВИХОВАННЯ КРИХІТКИ (США/1938, BRINGING UP BABY), ГРОМАДЯНИН КЕЙН (США/1941, CITIZEN KANE), КОРОТКА ЗУСТРІЧ (СК<sup>4</sup>/1945, BRIEF ENCOUNTER), СІМ САМУРАЇВ (Японія/1954, THE SEVEN SAMURAI), МАРТИ (США/1955, MARTY), СЬОМА ПЕЧАТКА (Швеція/1957, THE SEVENTH SEAL), БІЛЬЯРДИСТ (США/1961, THE HUSTLER), КОСМІЧНА ОДІССЕЯ 2001 РОКУ (США/1968, 2001: A SPACE ODYSSEY), ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО. ЧАСТИНА II (США/1974, THE GODFATHER, PART II), ДОНА ФЛОР ТА ДВОЄ ЇЇ ЧОЛОВІКІВ (Бразилія/1978, DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS), РИБКА НА ІМ'Я ВАНДА (СК/1988, A FISH CALLED WANDA), ВЕЛИКИЙ (США/1988, BIG), ДЖУ ДОУ (China/1990, JU DOU), ТЕЛЬМА І ЛУЇЗА (США/1991, THELMA & LOUISE), ЧОТИРИ ВЕСІЛЛЯ І ПОХОРОН (СК/1994, FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL), БЛИСК (Австралія/1996, SHINE).

Фільми з Мінісюжетом не такі різноманітні, але теж відомі у всьому світі: НАНУК З ПІВНОЧІ (Канада/1922, NANOOK OF THE NORTH), СТРАСТІ ЖАННИ Д'АРК (Франція/1928, THE PASSION OF JOAN OF ARC), НУЛЬ ЗА ПОВЕДІНКУ (Франція/1953, ZERO DE CONDUITE), ПАЙЗА (Італія/1946, PAISAN), СУНИЧНА ГАЛЯВИНА (Швеція/1957, WILD STRAWBERRIES), МУЗИЧНА КІМНАТА (Індія/1964, THE

MUSIC ROOM), ЧЕРВОНА ПУСТЕЛЯ (Італія/Франція/1964, THE RED DESERT), П'ЯТЬ ЛЕГКИХ П'ЄС (США/1970, FIVE EASY PIECES), КОЛІНО КЛЕР (Франція/1970, CLAIRE'S KNEE), ІМПЕРІЯ ПОЧУТТІВ (Японія/1976, IN THE REALM OF THE SENSES), НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (США/1983, TENDER MERCIES), ПАРИЖ, ТЕХАС (ФРН/Франція/1984, PARIS, TEXAS), ЖЕРТВОПРИНЕСЕННЯ (Швеція/Франція/1986, THE SACRIFICE), ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (Данія/1987, PELLE THE CONQUEROR), ВИКРАДАЧ ДІТЕЙ (Італія/1992, THE STOLEN CHILDREN), ТАМ, ДЕ ТЕЧЕ РІКА (США/1993, A RIVER RUNS THROUGH IT), ЖИТИ (Китай/1994, TO LIVE) і ДАВАЙТЕ ПОТАНЦЮЄМО? (Японія/1997, SHALL WE DANCE). Мінісюжет присутній і в сюжетно-тематичних документальних фільмах, таких як ДОБРОБУТ (США/1975, WELFARE).

Приклади антисюжету зустрічаються не так часто, переважно у фільмах, створених в Європі та після Другої світової війни: АНДАЛУЗЬКИЙ ПЕС (Франція/1928, UN CHIEN ANDALOU), КРОВ ПОЕТА (Франція/1932, THE BLOOD OF A POET), ПОЛУДЕННІ СІТІ (США/1943, MESHES OF THE AFTERNOON), ФІЛЬМ, ЩО БІЖИТЬ, СКАЧЕ І СПОКІЙНО СТОІТЬ (СК/1959, THE RUNNING, JUMPING AND STANDING STILL FILM), В МИНУЛОМУ РОЦІ В МАРІЄНБАДІ (Франція 1960, LAST YEAR AT MARIENBAD), 8½ (Італія/1963, 8½), ПЕРСОНА (Швеція/1966, PERSONA), ВІКЕНД (Франція/1967, WEEKEND), СТРАТА ЧЕРЕЗ ПОВІШЕННЯ (Японія/1968, DEATH BY HANGING), КЛОУНИ (Італія/1970, CLOWNS), МОНТІ ПАЙТОН І СВЯЩЕННИЙ ГРААЛЬ (СК/1975, MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL), ЦЕЙ СМУТНИЙ ОБ'ЄКТ БАЖАННЯ (Франція/Іспанія/1977, THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE), НЕТЕРПІННЯ ПОЧУТТІВ (СК/1980, BAD TIMING), ДИВНІШЕ, НІЖ В РАЮ (США/1984, STRANGER THAN PARADISE), ПІСЛЯ РОБОТИ (США/1985, AFTER HOURS), ЗЕТ І ДВА НУЛІ (СК/Нідерланди/1985, A ZED AND TWO NOUGHTS), СВІТ ВЕЙНА (США/1993, WAYNE'S WORLD), ЧУНЦІНСЬКИЙ ЕКСПРЕС (Гонконг/1994, CHUNGKING EXPRESS), ШОСЕ В НІКУДИ (США,

1997, LOST HIGHWAY). До категорії Антисюжету можна віднести такі документальні-ніби-колаж фільми, як НІЧ І ТУМАН (Франція/1955, NIGHT AND FOG) Алена Рене і КОЙЯАНІСКАЦІ (США/1983, KOYAANISQATSI).

## **ФОРМАЛЬНІ ВІДМІННОСТІ ВСЕРЕДИНИ ТРИКУТНИКА ОПОВІДІ**

### **Закрита або Відкрита Кінцівка**

Архісюжет передбачає закриту кінцівку, де надаються відповіді на всі питання, що підіймались оповіддю, і задовольняються всі викликані нею емоції. Глядачі залишають кінотеатр із почуттям повного задоволення. Не лишається жодних сумнівів, нічого недомовленого.

Мінісюжет, навпаки, часто залишає кінцівку трохи відкритою. Більшість проблем, що виникли по ходу розвитку оповіді, вирішуються, проте залишаються одне-два питання, на які мають відповісти самі глядачі. Майже всі викликані фільмом переживання будуть задоволені, але деякий осад у душі залишиться. Незважаючи на те, що Мінісюжет може завершитися смисловою й емоційною недомовленістю, визначення “відкритий” не означає, що фільм переривається на середині, залишаючи все в підвішеному стані. Почуття має бути зрозумілим, а питання таким, щоб глядач міг відповісти на нього самостійно. Все, що відбувається на екрані, має приводити до ясних і чітких альтернатив, що дозволяє перевести кінцівку в статус закритої.

**Кульмінація Оповіді з абсолютною, незворотньою зміною, яка відповідає на всі підняті у розповіді питання і насичує емоції всієї аудиторії, є ЗАКРИТОЮ КІНЦІВКОЮ.**

**Кульмінація Оповіді, що залишає без відповіді одне або два питання і певні нереалізовані емоції, є ВІДКРИТОЮ**

## **КІНЦІВКОЮ.**

У Кульмінації фільму ПАРИЖ, ТЕХАС (PARIS, TEXAS) відбувається примирення батька й сина; їхнє майбутнє визначене, а наша надія на те, що вони будуть щасливі справджена. Однак проблеми в стосунках між чоловіком і дружиною, матір'ю і сином залишаються невирішеними. “Чи є майбутнє у цієї родини? Якщо так, то яким воно буде?” Ці питання залишаються відкритими. Нам належить відповісти на них самостійно, розмірковуючи про побачене після закінчення фільму. Якщо ви хочете, щоб всі вони були разом, але серце підказує, що у них не вийде відновити сім'ю, то вечір здасться сумним. Якщо ви зможете переконати себе, що тепер вони заживуть щасливо, залиште кінотеатр із почуттям задоволення. Оповідач-мінімаліст свідомо дає цей останній критичний шматок роботи глядачам.

## **Зовнішній або Внутрішній Конфлікт**

У Архісюжеті особливої уваги надається зовнішньому конфлікту. Хоча його персонажі нерідко схильні до сильних внутрішніх суперечностей, на передній план виходить їхнє протистояння суспільству, соціальним інститутам або будь-яким силам, що існують у матеріальному світі. У Мінісюжеті, навпаки, у протагоніста можуть бути значні зовнішні конфлікти з сім'єю, суспільством і середовищем, але акцент буде падати на битви всередині його власних думок і почуттів, свідомого чи підсвідомого.

Порівняймо шляхи протагоністів у фільмах СКАЖЕНИЙ МАКС 2: ВОЇН ДОРОГИ (THE ROAD WARRIOR) і ВИПАДКОВИЙ ТУРИСТ (THE ACCIDENTAL TOURIST). У першому Скажений Макс у виконанні Мела Гібсона перетворюється із самодостатнього одинака в самовідданого героя, однак особливе значення в цій оповіді надається виживанню клану. У другому життя автора книг про подорожі, якого грає Вільям Герт, змінюється, коли після розлучення він знову одружується і стає батьком для самотнього хлопчика, що потребує його турботи, але найбільша увага у фільмі надається відродженню



душі протагоніста. Його трансформація з людини, що страждає від паралізованих емоцій, у людину, вільну любити і відчувати, є домінуючою аркою зміни у фільмі.

## **Один або Декілька Протагоністів**

У центрі класичної оповіді, зазвичай, один протагоніст — чоловік, жінка чи дитина. Протягом усього екранного часу домінує одна оповідь, а протагоніст грає в ній найважливішу роль. Однак, якщо сценарист розбиває фільм на декілька невеликих оповідей, так звані підсюжети, і в кожному з них є свій протагоніст, то стрімкий розвиток Архісюжету сповільнюється й виникає Мультисюжетний варіант Мінісюжету, який став досить популярним із 1980-х років.

У фільмі УТИКАЧ (THE FUGITIVE) камера ні на хвилину не спускає ока з Гарісона Форда, виконавця ролі протагоніста: жодних відхилень убік, ані навіть легкого натяку на підсюжет. Із іншого боку, фільм БАТЬКИ (PARENTHOOD) майстерно витканий із не менш ніж шести оповідей, у кожній із яких є свій протагоніст. Як і в будь-якому Архісюжеті, конфлікти цих шести людей носять зовнішній характер; ніхто з них не переживає таких глибоких страждань і внутрішніх змін, як протагоніст ВИПАДКОВОГО ТУРИСТА (THE ACCIDENTAL TOURIST). Однак завдяки тому, що баталії, які розгортаються в цій родині, пробуджують у нас стільки найрізноманітніших почуттів, а кожній оповіді надається всього п'ятнадцять-двадцять хвилин екранного часу, їхня численність пом'якшує розповідь.

Мультисюжетність вперше з'явилася в таких фільмах, як НЕТЕРПИМІСТЬ (США/1916, INTOLERANCE), ГРАНД ГОТЕЛЬ (США/1932, GRAND HOTEL), КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛО (Швеція/1961, THROUGH A GLASS DARKLY) і КОРАБЕЛЬ ДУРНІВ (США/1965, SHIP OF FOOLS), а в наші дні знайшла своє втілення у стрічках КОРОТКІ ІСТОРІЇ (SHORT CUTS), КРИМІНАЛЬНЕ ЧТИВО (PULP FICTION), РОБИ ЯК ТРЕБА! (DO THE RIGHT THING) і ЇЖ, ПИЙ, ЧОЛОВІК, ЖІНКА (EAT DRINK MAN WOMAN).

## **Активний або Пасивний Протагоніст**

Єдиному протагоністу Архісюжету здебільшого притаманні рішучість та енергійність: він усвідомлено прагне здійснення свого бажання через конфлікт, що постійно загострюється, та зміни. Протагоніста мінісюжетного дизайну не можна назвати інертним, але він часто лише реагує на те, що відбувається, і є досить пасивним. Зазвичай ця пасивність компенсується відчайдушною внутрішньою боротьбою протагоніста, як у **ВИПАДКОВОМУ ТУРИСТІ (THE ACCIDENTAL TOURIST)**, або драматичними подіями, що відбуваються навколо нього, як у мультисюжетному дизайні **ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (PELLE THE CONQUEROR)**.

**АКТИВНИЙ ПРОТАГОНІСТ, переслідуючи бажане, вживає заходів, які прямо конфліктують із людьми та світом навколо нього.**

**ПАСИВНИЙ ПРОТАГОНІСТ назовні бездіяльний, переслідуючи бажане внутрішньо, у конфлікті з аспектами його чи її власної природи.**

Головним персонажем фільму **ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (PELLE THE CONQUEROR)** є хлопець-підліток, що перебуває під владою дорослих, і тому в нього немає іншого вибору, окрім як інертно реагувати на події. Проте сценарист Білле Август використовує відчуженість Пелле, щоб зробити його пасивним спостерігачем подій, трагічних оповідей, котрі розгортаються навколо нього: закохані, що ховаються від усіх та скоюють дітовбивство; жінка, що каструє свого чоловіка за зраду; очільника бунту робітників б'ють палицею по голові, перетворюючи на ідіота. Август розповідає про все з погляду дитини, тому жорстокі події залишаються за кадром або показуються на відстані, і ми частіше бачимо не причину, а лише наслідки. Такий дизайн фільму пом'якшує або мінімізує те, що могло б виглядати мелодраматично або навіть без смаку.

## **Лінійний або Нелінійний Час**

Дія Архісюжету починається в певний момент, еліптично рухається крізь більш-менш тривалий проміжок часу, після чого закінчується. Якщо у фільмі використовуються короткі ретроспективні епізоди (флешбеки), то вони представлені таким чином, щоб глядачі могли розташувати події оповіді в правильній послідовності. Антисюжет, навпаки, часто розділений на зміщені в часі фрагменти, що ускладнює, а то й унеможлиблює розуміння того, що й коли відбувається в лінійному часі. Годар раз зауважив, що, згідно з його естетикою, фільм повинен мати початок, середину та кінець... але не обов'язково саме в цій послідовності.

**Оповідь із флешбеками або без них, в якій події вишикувані в послідовності, зрозумілій аудиторії, викладається в ЛІНІЙНОМУ ЧАСІ.**

**Оповідь, яка безладно перескакує з одного моменту в часі на інший або дуже заплутує часову послідовність, що аудиторія не може зрозуміти, в який момент що відбувалося, викладається в НЕЛІНІЙНОМУ ЧАСІ.**

У фільмі Антисюжеті з промовистою назвою ПОГАНІЙ ВИБІР ЧАСУ (НЕТЕРПІННЯ ПОЧУТТІВ (BAD TIMING)), психоаналітик (Арт Гарфанкел) знайомиться з жінкою (Тереза Расел) під час відпочинку в Австрії. Перша третина фільму розповідає про ранні стадії їхніх стосунків, але час від часу короткі сцени переносять нас у майбутнє і показують, як все розвивалося і чим закінчилося. Центральна частина фільму рясніє сценами, які, як можна припустити, хронологічно прив'язані до середини їхнього знайомства, при цьому перемежуються і з флешбеками, і з показом майбутнього. В останній третині фільму йдеться головним чином про останні дні, проведені парою разом, але ці сцени тісно переплетені з флешбеками, які

повертають до середини й початку оповіді. Фільм закінчується показом акту некрофілії.

НЕТЕРПІННЯ ПОЧУТТІВ (BAD TIMING) є сучасною переробкою стародавньої ідеї про “героя як долю” — ідея, що доля людини залежить від того, ким вона є, а всі наслідки життя визначаються унікальними рисами особистості й нічим іншим — ні сім’єю, ні суспільством, ні оточенням, ні навіть випадковістю. Антиструктурний дизайн фільму НЕТЕРПІННЯ ПОЧУТТІВ (BAD TIMING), перемішуючи час, немов овочі в салаті, відокремлює персонажів від довколишнього світу. Яка різниця, чи були вони у Зальцбурзі одного вікенду, а у Відні наступного, обідали тут або вечеряли там, сварилися з якогось приводу чи ні? Значення має лише отруйлива алхімія їхніх особистостей. У момент зустрічі вони сіли на експрес-потяг, що ввів їх до їхньої гротескної долі.

### **Причинність або Випадковість**

У Архісюжеті особливої уваги надається тому, що відбувається в світі, як причина призводить до наслідку, а цей наслідок стає причиною, яка ініціює інший наслідок. Класичний дизайн оповіді відображає незмірну взаємопов’язаність життя від очевидного до незбагненого, від інтимного до епічного, від індивідуальної ідентичності до міжнародної інфосфери. Вона виявляє сукупність випадковостей, розуміння яких надає життю сенс. В Антисюжеті, навпаки, причинність часто замінюється випадковістю, найбільше уваги надається рандомності зіткнень речей у всесвіті, яка руйнує ланцюг причинностей і призводить до роздробленості, безглуздя й абсурду.

**ПРИЧИННІСТЬ** керує оповіддю, де вмотивовані дії призводять до певних наслідків, які так само, стають причиною інших наслідків і таким чином з’єднують різні рівні конфлікту в єдиний ланцюг епізодів, котрий завершується Кульмінацією Оповіді, демонструючи взаємозалежність реальності.

**ВИПАДКОВІСТЬ** керує вигаданим світом, де невмотивовані дії приводять у рух події, які не викликають жодних наслідків, і таким чином розділяють оповідь на неоднорідні епізоди, призводячи до відкритої кінцівки, виражаючи роз'єднаність існування.

У фільмі ПІСЛЯ РОБОТИ (AFTER HOURS) молодий чоловік (Гріфін Дан) запрошує на зустріч дівчину, з якою він випадково знайомиться в кафе на Мангеттені. По дорозі в Сого, до її квартири, останні двадцять доларів, які є у нього, вилітають у вікно таксі. Потім, у майстерні своєї нової знайомої, він знаходить ці гроші, приколеними до гротескної незакінченої статуї. Несподівано для нього дівчина робить заздалегідь заплановане самогубство. Він застрягає в Сого, не маючи грошей навіть на метро, і група помстителів приймає його за грабіжника та починає полювання на нього. Втечі заважають якісь божевільні особистості і затоплений туалет, але йому все ж вдається сховатися всередині статуї, викраденої справжніми грабіжниками. Врешті-решт він вивалюється з їхньої вантажівки й опиняється на сходах будівлі, в якій розташовано його офіс, щоб якраз встигнути до початку робочого дня. Він нам нагадує кулю на більярдному столі, якою грає сам Бог. Ця куля безладно перекочується з місця на місце, поки не звалюється в лузу.

### **Послідовна або Непослідовна Реальність**

Оповідь є метафорою життя. Вона виводить нас за межі фактичного і наближає до суттєвого. Отже, було б помилкою використовувати для оповіді той самий стандарт, що і для реальності. Створювані нами світи існують за своїми причинно обумовленими правилами. Архісюжет розгортається в межах послідовної реальності... проте в даному випадку реальність не означає справжні обставини. Навіть найнатуралістичніший, “наближений до життя” Мінісюжет відображає абстрактне і витончене існування. Кожна вигадана реальність сама

визначає те, що відбувається всередині неї. В Архісюжеті ці правила не можуть бути порушені — навіть якщо вони химерні.

**ПОСЛІДОВНА РЕАЛЬНІСТЬ** є вигаданими обставинами, що визначають форми взаємодії між персонажами і їхнім світом, які залишаються незмінними протягом всієї оповіді, надаючи всьому сенс.

Фактично всі роботи у жанрі *Фентезі*, наприклад, є Архісюжетами, де суворо дотримуються химерних правил “реальності.” Уявіть собі, що у фільмі ХТО ПІДСТАВИВ КРОЛИКА РОДЖЕРА (WHO FRAMED ROGER RABBIT) персонаж, якого грає людина, переслідує Роджера, мультиплікаційного персонажа. Перед зачиненими дверима Роджер несподівано стає плоским і прослизає в щілину. А людина з гуркотом натикається на перешкоду. Гарно. Але тепер це стає правилом оповіді: ніхто не може зловити Роджера, тому що він здатний перейти у двовимірний стан і втекти від переслідування. Якби письменник хотів, щоб у наступній сцені Роджера зловили, то йому довелося б ввести мультиплікаційного агента або повернутися до попередньої сцени переслідування й переписати її. Встановивши правила причинності своєї оповіді, письменник, який використовує Архісюжет, повинен працювати в межах встановлених ним самим правил. Таким чином, Послідовна Реальність передбачає внутрішньо стійкий світ, що підпорядкований своїм власним правилам.

**НЕПОСЛІДОВНА РЕАЛЬНІСТЬ** є сетінгами, які перемішують форми взаємодії, і в результаті епізоди оповіді непослідовно стрибають із однієї “реальності” до іншої, створюючи відчуття абсурдності.

Єдиним правилом Антисюжету є порушувати будь-які правила. У фільмі Жана-Люка Годара ВІКЕНД (WEEKEND) подружня пара з Парижа вирішує вбити свою літню тітку, щоб отримати гроші з її страхування. По дорозі до її будиночку за містом вони потрапляють у

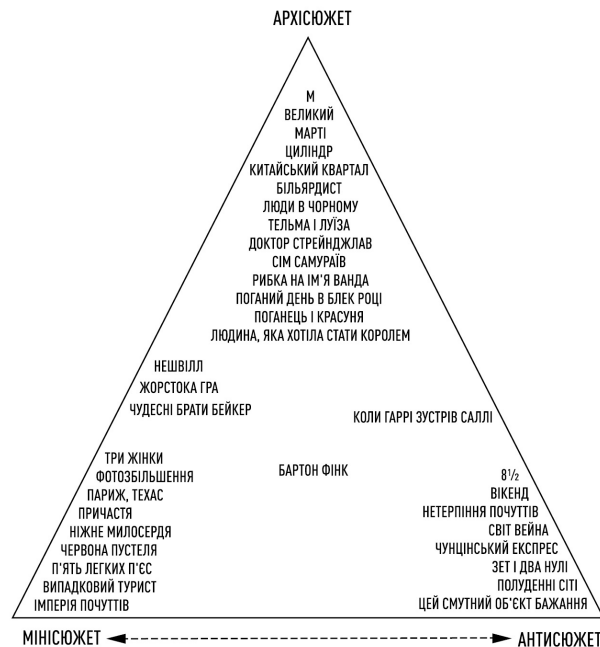
автокатастрофу, що більш схожа на галюцинацію, ніж реальність, у якій розбивається їхній червоний спортивний автомобіль. Коли пара, кинувши машину, ледь чимчикує по чудовій тінистій стежці, несподівано з'являється Емілі Бронте, перенесена з Англії дев'ятнадцятого сторіччя на доріжку Франції двадцятого сторіччя. Вона читає свій роман *Грозовий Перевал (Wuthering Heights)*. Парижани, зненавидівши Емілі з першого погляду, вихоплюють запальничку Zippo, підпалюють її кринолінову спідницю, підсмажують письменницю до хрускоту... і продовжують свій шлях.

Ляпас в обличчя класичній літературі? Можливо, але подібне більше не повторюється. Це не розповідь про подорожі в часі. Ніхто вже не з'явиться ані з минулого, ні з майбутнього. Лише Емілія і лише один раз. Правило встановлене, щоб бути порушеним.

Бажання перевернути Архісюжет із ніг на голову з'явилося на початку двадцятого сторіччя. Такі автори як Август Стріндберг, Ернст Толлер, Вірджинія Вулф, Джеймс Джойс, Семюел Беккет і Вільям С. Берроуз відчували потребу розірвати зв'язки між митцем і зовнішньою реальністю, а разом із тим і між митцем та більшістю аудиторії. Експресіонізм, Дадаїзм, Сюрреалізм, "Потік Свідомості," Театр Абсурду, антироман і кінематографічна антиструктура можуть відрізнитися за технікою виконання та засобами, проте припускають один і той же результат: усамітнення в приватному світі митця, куди допускається публіка лише на розсуд митця. В таких світах не тільки відбуваються позачасові, випадкові, роздроблені й хаотичні події, але й поведінка персонажів не вкладається в рамки загальновизнаної психології. Ні при здоровому глузді, ні божевільні, вони або умисно непослідовні, або явно символічні.

Такі фільми є метафорою не "життя, як воно є," а "життя, яким воно нам здається." Вони відображають не реальність, а соліпсизм їх творця, і в результаті кордони дизайну оповіді розсуваються за рахунок дидактики й роздумів. Проте непослідовна реальність Антисюжету, як у фільмі ВІКЕНД (WEEKEND), володіє певною єдністю. У разі вдалого відтворення вона стає виразником суб'єктивних умонастроїв автора фільму. Це відчуття єдиної перспективи, яким би безладним

воно не було, згуртовує фільм для тих глядачів, хто ризикує заглиблюватися в його спотворені форми.



Перераховані вище сім суперечностей і контрастів не є непохитними. Є безмежна кількість відтінків та градусів відкритості/закритості, пасивності/активності, послідовності/непослідовності реальності і подібного. Всі можливості сторітелінгу розташовуються всередині трикутника дизайну оповіді, однак лише кілька фільмів відрізняються такою чистотою форми, що їх можна без коливань помістити в один з його кутів. Кожна сторона цього трикутника є цілим спектром структурних варіантів, і письменники створюють свої оповіді, рухаючись по цих лініях, змішуючи або запозичуючи дещо у кожному з кутів.

ЧУДЕСНІ БРАТИ БЕЙКЕР (THE FABULOUS BAKER BOYS) і ЖОРСТОКА ГРА (THE CRYING GAME) розташовуються десь посередині між Архисюжетом і Мінісюжетом. У кожному з цих фільмів представлена оповідь про досить пасивного одинака; в кожному присутня відкрита кінцівка, оскільки оповідь про любов, представлена в підсюжеті, залишається недовисловленою. Це ні класичний дизайн,



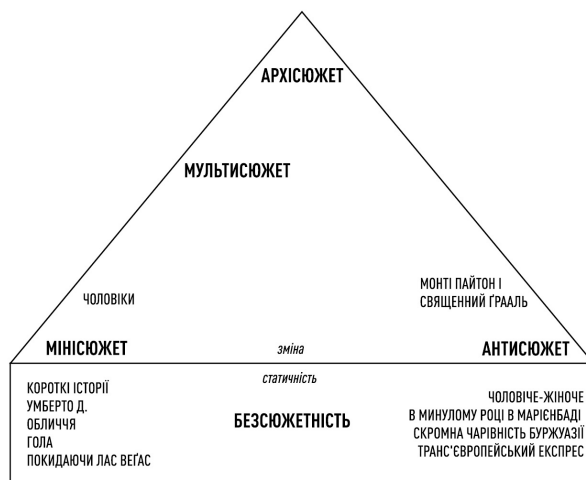
як у фільмах КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN) або СІМ САМУРАЇВ (THE SEVEN SAMURAI), ні мінімалізм, як у П'ЯТЬ ЛЕГКИХ П'ЄС (FIVE EASY PIECES) та АРОМАТ ЗЕЛЕНОЇ ПАПАЙЇ (THE SCENT OF GREEN PAPAYA).

Мультисюжетні фільми також знаходяться посередині спектру між класичними і мінімалістичними. Роботи Роберта Олтмена, визнаного майстра цієї форми, відображають весь спектр можливих варіантів. Фільм із Мультисюжетом може бути “жорстким,” що схиляється до Архісюжету, коли оповіді окремих людей нерідко змінюються під впливом сильних зовнішніх обставин, як у фільмі НЕШВІЛЛ (NASHVILLE), або “м'яким,” що йде в бік Мінісюжету, якщо розвиток сюжетних ліній сповільнюється, а дія набуває суб'єктивного характеру, як от у ТРЬОХ ЖІНКАХ (3 WOMEN).

Можливий також і квазі-Антисюжетний фільм. Так, наприклад, після того, як Нора Ефрон і Роб Райнер включили в КОЛИ ГАРРІ ЗУСТРІВ САЛЛІ (WHEN HARRY MET SALLY) *Псевдодокументальні* сцени, предметом обговорення стала “реальність” всього фільму. Інтерв'ю, зняті в стилі документального кіно, в яких літні пари згадують, як вони вперше зустрілися, насправді є чудово поставленими сценами за участю акторів, що працюють в дусі документалістики. Ця підроблена реальність, вміщена в звичайну оповідь про кохання, наблизилася фільм до мінливої реальності з властивою їй антиструктурою і до саморефлексивної сатири.

Такий фільм, як БАРТОН ФІНК (BARTON FINK), може бути розташований у самісінькому центрі трикутника, оскільки увібрав у себе риси, характерні для кожного з його кутів. Він починається з оповіді про молодого драматурга з Нью Йорка (єдиний протагоніст), який намагається “залишити слід” у Голлівуді (активний конфлікт із зовнішніми силами) — *Архісюжет*. Однак Фінк (Джон Туртурро) починає цуратися суспільства і відчуває труднощі як письменник (внутрішній конфлікт) — *Мінісюжет*. Коли все це переростає у галюцинації, ми дедалі менше розуміємо, що є реальністю, а що фантазією (непостійна реальність), як раптом ми вже нічому не можемо довіряти (розірвана часова і причинна послідовність) — це

*Антисюжет.* Кінцівка фільму, коли Фінк дивиться на море, носить досить відкритий характер, але немає сумніву, що він вже ніколи не буде нічого писати в цьому місті.



## Зміна або Статичність

Над лінією, проведеною між Мінісюжетом й Антисюжетом, є оповіді, у яких життя очевидно змінюється. Однак у межах Мінісюжету зміна може бути практично непомітною, оскільки відбувається на найглибшому рівні внутрішнього конфлікту: фільм **ЧОЛОВІКИ** (HUSBANDS), наприклад. Іноді зміна в Антисюжеті розростається до розмірів космічного анекдоту: **МОНТІ ПАЙТОН І СВЯЩЕННИЙ ГРААЛЬ** (MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL). Однак в обох випадках є арка оповіді і життя змінюється в кращий або гірший бік.

Оповіді, нижчі за цю лінію, залишаються у стані застою і відсутності арки змін. До кінця фільму значущі умови життя персонажа залишаються практично такими ж, якими були на початку. Оповідь поступово перетворюється на опис, чи то відображення правдоподібності, чи абсурдності. Я називаю такі фільми *Безсюжетними*. І хоча вони надають певну інформацію, зачіпають наші почуття і володіють власними риторичними або формальними структурами, але оповідь вони не розповідають. Отже, вони не

потрапляють до трикутника оповіді, а належать до сфери, котра об'єднує все, що можна віднести до категорії “наратив.”

У роботах про шматки життя, таких як УМБЕРТО Д. (UMBERTO D), ОБЛИЧЧЯ (FACES), ГОЛА (NAKED), ми зустрічаємо протагоністів, які проживають самотнє, важке життя. Вони зазнають випробувань у вигляді нових страждань, але до кінця фільму миряться з цим болем і навіть готові до ще більших мук. У КОРОТКИХ ІСТОРИЯХ (SHORT CUTS) життя окремих людей змінюється в межах численних сюжетних ліній, однак відчуття душевної хвороби, присутнє на початку і в кінці фільму, пронизує буквально все, поки вбивство і самогубство не починають здаватися природною частиною середовища. Хоча в світі Безсюжетності нічого не змінюється, ми прозираємо і сподівано щось змінюється всередині нас.

Антиструктурні Безсюжетні фільми також слідують циклічній моделі, але змінюють її за рахунок абсурдності й сатири, які представлені в надмірно ненатуралістичному стилі. В таких фільмах, як ЧОЛОВІЧЕ — ЖІНОЧЕ (Франція/1966, MASCULINE FEMININE), СКРОМНА ЧАРІВНІСТЬ БУРЖУАЗІЇ (Франція/1972, THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISIE) і ПРИМАРА СВОБОДИ (Франція/1974, PHANTOM OF LIBERTY), пов'язані воєдино сцени, котрі висміюють сексуальні і політичні витівки буржуазії, однак сліпі дурні, з якими нас знайомлять із самого початку, залишаються настільки ж сліпими й дурними аж до заключних титрів.

## ПОЛІТИКА ДИЗАЙНУ ОПОВІДІ

В ідеальному світі мистецтво й політика ніколи б не перетиналися. В реальності вони не можуть відірвати руки одне від одного. Тому, як і в усьому іншому, всередині трикутника оповіді причаїлася політика: політика формування смаків, політика проведення фестивалів і вручення нагород і, найголовніше, політика творчого та комерційного успіху. І в усьому, що стосується політики, спотворення правди відбувається найсильніше в царині крайніх точок. У кожного з нас є своє місце в трикутнику оповіді. Небезпека полягає в тому, що з

причин швидше ідеологічних, ніж особистих, ви будете відчувати себе змушеним залишити його, щоб почати працювати в одному з віддалених куточків, занурюючись у створення оповідей, у які не вірите всім серцем. Однак, якщо ви чесно подивитесь на часто лицемірну полеміку фільмів, то не зіб'єтесь зі свого шляху.

Протягом багатьох років головним предметом політичної суперечки у сфері кінематографа залишається порівняння “голлівудського фільму” і “арт фільму.” Незважаючи на те, що ці поняття виглядають застарілими, їхні прибічники є дуже сучасними й голосними. За традицією їхні аргументи спираються на протиставлення таких понять, як великий або маленький бюджет, спецефекти або художня композиція, зірки або ансамблеве виконання, приватне фінансування або державна підтримка, а також auteurs (майстри авторського кіно) або фахівці зі створення фільмів для широкого прокату. Однак всередині цих обговорень приховані два діаметрально протилежні погляди на життя. Критичний рубіж між ними проходить у нижній частині трикутника оповіді: застій проти зміни, що уособлює філософське протистояння з глибоким ускладненням для письменника. Давайте почнемо з аналізу зазначених понять:

Поняття “голлівудський фільм” не поширюється на такі фільми, як ВІВОРІТ ДОЛІ (REVERSAL OF FORTUNE), ЗАПИТАННЯ ТА ВІДПОВІДІ (Q & A), АПТЕЧНИЙ КОВБОЙ (DRUGSTORE COWBOY), ЛИСТІВКИ З КРАЮ БЕЗОДНІ (POSTCARDS FROM THE EDGE), САЛЬВАДОР (SALVADOR), БІГ НА МІСЦІ (RUNNING ON EMPTY), СИНІЙ ОКСАМІТ (BLUE VELVET), БОБ РОБЕРТС (BOB ROBERTS), ДЖОН Ф. КЕННЕДІ. ПОСТРІЛИ В ДАЛЛАСІ (JFK), НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS), КОРОЛЬ-РИБАЛКА (THE FISHER KING), РОБИ ЯК ТРЕБА! (DO THE RIGHT THING) або ВСІ КАЖУТЬ, Я ТЕБЕ КОХАЮ (EVERYONE SAYS I LOVE YOU). Ці фільми, як і багато схожих, що отримали міжнародне визнання, були зняті голлівудськими студіями. ВИПАДКОВИЙ ТУРИСТ (THE ACCIDENTAL TOURIST) зібрав по всьому світу більше 250 млн доларів, випередивши більшість фільмів, знятих у жанрі *Екшен*, не маючи нічого спільного з цим жанром. Політичне

визначення поняття “голлівудський фільм” може бути зведене до тридцяти або сорока кінофільмів, в яких переважають спецефекти, і такої ж кількості комедій та мелодрам, які щорічно випускаються Голлівудом, — а це менше половини з того, що там виробляється.

Термін “арт фільм,” у найширшому сенсі слова, вказує на те, що це неголлівудський, зазвичай іноземний, а ще точніше європейський фільм. Щороку в Західній Європі виробляється понад чотириста фільмів, тобто більше, ніж у Голлівуді. Проте поняття “арт фільм” не можна застосувати до великої кількості європейських фільмів, що є кривавими бойовиками, гардкорним порно або грубим фарсом. Таким чином, на рівні критики засідників кафе до “арт фільмів” (до речі, досить безглуздий вираз — уявіть собі “арт роман” або “арт театр”) можна віднести обмежену кількість чудових фільмів, таких як БЕНКЕТ БАБЕТТИ (BABETTE’S FEAST), THE POSTMAN (IL POSTINO) або ЛЮДИНА КУСАЄ СОБАКУ (MAN BITES DOG), які змогли перетнути Атлантичний океан.

Обидва поняття з’явилися в період війн культурної політики і вказують на досить різні, якщо не протилежні, уявлення про реальність. Голлівудські творці фільмів зазвичай відрізняються надмірним (деякі навіть назвали б його безглуздим) оптимізмом щодо здатності змінити життя — особливо на краще. Відповідно для висловлення цього бачення вони покладаються на Архісюжет і невинуватно високий відсоток щасливих кінцівок. Ті, хто знімають фільми за межами Голлівуду, схильні проявляти надмірний (хтось сказав би показний) песимізм із приводу можливих змін, стверджуючи, що великі зміни лише залишають все, як є, або того гірше — приносять із собою страждання. Отже, щоб відобразити марність, безглуздя або руйнівну силу змін, вони створюють статичні, Безсюжетні описи чи фільми з яскраво вираженими Мінісюжетами й Антисюжетами з негативними кінцівками.

Звісно, по обидва боки Атлантичного океану існують винятки з цього правила, проте такий поділ дійсно існує, і він є набагато глибшим тих морів, які відокремлюють Старий Світ від Нового. Американці є втікачами з тюрем застійної культури і жорсткого розподілу класів і

пристрасно виборюють зміни. Ми змінюємося знову і знову, намагаючись відшукати те, що може спрацювати. Після плетіння захисної сітки Великого Суспільства на трильйон доларів, тепер ми розрізаємо її на маленькі шматочки. Старий Світ, навпаки, за багато сторіч важких випробувань навчився боятися змін, прийшовши до висновку, що соціальні перетворення неминуче приносять із собою війни, голод і хаос.

У результаті виникло наше поляризоване ставлення до оповіді: нехитрий оптимізм Голлівуду (не наївний, але з вірою в позитивний характер змін) проти такого ж нехитрого песимізму *арт кіно* (не наївного у ставленні до життєвих обставин, але впевненого в тому, що зміни ніколи не призведуть до іншого результату, окрім як негативного або ніякого). Занадто часто голлівудські фільми нав'язують висхідну кінцівку із причин, які мають більше стосунку до комерції, ніж до правдивості, і так само неголівудські фільми тримаються за темну сторону життя скоріше задля іміджу, а не внаслідок своєї неупередженості. А правда, як завжди, перебуває десь посередині.

Орієнтація арт фільмів на внутрішній конфлікт викликає зацікавленість у тих, хто має вчений ступінь, адже високоосвічені люди присвячують значну частину свого часу роздумам. Однак мінімалісти іноді переоцінюють запити навіть найзацикленіших у собі мислителів в “їжі для розуму,” яка не передбачає нічого, окрім внутрішнього конфлікту. Гірше того: вони перебільшують також і своє вміння показати невидиме на екрані. В тому самому руслі, голлівудські ж творці екшенів недооцінюють зацікавленість своєї аудиторії персонажами, думками й почуттями, і вже зовсім погано те, що їм бракує вміння уникати кліше жанру *Екшен*.

Оповіді в голлівудських фільмах часто неприродні й шаблонні, й режисерам доводиться компенсувати ці недоліки іншими засобами: щоб утримати увагу глядачів, вони звертаються до ефектів перетворень і безрозсудної сміливості, як у стрічці П'ЯТИЙ ЕЛЕМЕНТ (THE FIFTH ELEMENT). Якщо говорити про арт фільми, де оповідь представлена дуже слабо або взагалі відсутня, то режисери знову змушені шукати способи компенсації. У цьому випадку вони

можуть вдатися до однієї з двох можливостей: використовувати інформаційну або сенсорну стимуляцію. Або перенавантажені діалогами сцени політичних суперечок, філософські роздуми і сповіді персонажів, або пишний дизайн виробництва, з відповідним візуальним рядом і приємним музичним супроводом. Приклад: АНГЛІЙСЬКИЙ ПАЦІЄНТ (THE ENGLISH PATIENT).

Сумна правда політичних баталій, що розгортаються в сучасному кінематографі, полягає в тому, що крайнощі “арт фільму” і “голлівудського фільму” є дзеркальним відображенням одне одного: розповідь змушена використовувати в якості сліпучого прикриття видовище і звук, щоб відвернути увагу аудиторії від порожнечі і брехливості оповіді... проте і в тому, і в іншому випадку нудьга з'являється з тією ж неминучістю, з якою відбувається зміна дня і ночі.

Політичні суперечки з приводу фінансування, прокату й нагород приховують глибоку культурну прірву, яка відображена у протистоянні між світоглядом Архісюжету та Мінісюжету й Антисюжету. Від оповіді до оповіді письменник може переміщатися в межах трикутника, але більшість із нас почуваються як вдома лише в одному певному місці. Вам доведеться зробити свій “політичний” вибір і вирішити, де мешкати. Якщо ви готові, то я пропоную розглянути ще три важливі питання...

## **Письменник Має Заробляти на Життя Своєю Творчістю**

Писати, водночас працюючи сорок годин на тиждень на роботі, можливо. Тисячі людей саме так і роблять. Однак із часом настає перевтома, увага розсіюється, здатність до творчості слабшає і виникає бажання все кинути. Перш ніж ступити на цей шлях, ви повинні знайти спосіб заробляти на життя своєю творчістю. Виживання талановитого письменника в реальному світі кінематографу й телебачення, театру й книговидавання починається з визнання наступного факту: в міру того, як дизайн оповіді дедалі більше віддаляється від Архісюжету й переміщується в нижню частину

трикутника у напрямку Мінісюжету, Антисюжету й Безсюжетності, відбувається *неминуче скорочення аудиторії*.

Це явище не має жодного стосунку до рівня якості зробленого. У всіх кутах трикутника оповіді представлені блискучі роботи, які увійшли до скарбниці світового мистецтва, вважаються зразком досконалості в нашому далеко недосконалому світі. Вірніше, аудиторія скорочується з цієї причини: більшість людей вірить у те, що життєвий досвід формується під дією абсолютних, незворотних змін; найважливіші джерела конфлікту перебувають поза межами їхньої особистості; що вони єдині, активні протагоністи їхнього буття; їхнє життя розгортається протягом тривалого періоду часу в рамках стійкої, взаємообумовленої реальності, і всі події в ній відбуваються зі зрозумілих і значущих причин. Саме так люди сприймають навколишній світ і себе в ньому з тих самих пір, як наш далекий предок подивився на вогонь, розпалений власними руками, і подумав: “Я є.” Класичний дизайн оповіді є відображенням людської свідомості.

Класичний дизайн є моделлю пам'яті і передбачення. Коли ми згадуємо минуле, хіба ми з'єднуємо події антиструктурним способом? Або мінімалістичним? Звичайно, ні. Ми збираємо і формуємо спогади навколо Архісюжету, щоб згадати минуле якомога виразніше. Коли ми мріємо про майбутнє, боїмося того, що може трапитися, або молимося, щоби щось відбулося, хіба наше бачення мінімалістичне? Або антиструктурне? Ні, ми об'єднуємо наші фантазії й надії в Архісюжет. Класичний дизайн відображає часові, просторові й причинно-наслідкові моделі людського сприйняття; проти всього, що виходить за ці межі, наш мозок бунтує.

Класичний дизайн не є Західним світовідчуттям. Протягом багатьох тисячоліть оповідачі з Азії, починаючи від Леванту і закінчуючи островом Ява і Японією, вигадували свої історії в рамках Архісюжету, складаючи оповіді про дивовижні пригоди і велику пристрасть. Як свідчить зростання інтересу до азійських фільмів, сценаристи зі Сходу спираються на ті ж принципи класичної структури, якими користуються на Заході, але наповнюють свої оповіді унікальною



дотепністю та іронією. Архісюжет не є давнім або сучасним, Західним або Східним; він людський.

Коли аудиторія відчуває, що оповідь скочується до вигаданої реальності, яка їм здається нудною або безглуздою, вона втрачає до неї інтерес і відвертається. Це відбувається з усіма розумними, сприйнятливими людьми, незалежно від достатку і походження. Переважна більшість людей не здатна сприйняти непослідовну реальність Антисюжету, внутрішню пасивність Мінісюжету й статичну замкнутість Безсюжетної оповіді як метафору того життя, яке їм знайоме. Коли оповідь сягає нижньої частини трикутника, залишаються лише ті віддані інтелектуали-кіномани, яким подобається, коли реальність час від часу змінює напрямок. Це захоплена і вимоглива аудиторія... але дуже нечисленна.

При зменшенні кількості глядачів відбувається неминуче скорочення бюджету. Це закон. У 1961 році Ален Роб-Гріє написав В МИНУЛОМУ РОЦІ В МАРІЄНБАДІ (LAST YEAR AT MARIENBAD), а потім, у сімдесятих і вісімдесятих роках, створив цілу низку чудових, складних творів з Антисюжетами — фільми, які розповідають більше про мистецтво письма, ніж про життя людини. Я одного разу запитав, як йому це вдається, зважаючи на некомерційний характер його фільмів. Він відповів, що ніколи не витрачав на виробництво фільму більше 750 000 доларів і не збирається цього робити. Його аудиторія була відданою, але нечисленною. При ультранизких бюджетах інвестори подвоювали вкладені гроші й залишали його в режисерському кріслі. Однак, якби витрати становили 2 млн доларів, їм довелося б зняти з себе останню сорочку, а він втратив би роботу. Роб-Гріє відрізнявся не лише уявою, а й прагматичністю.

Якщо ви, подібно до Роба-Гріє, хочете написати Мінісюжет або Антисюжет, здатні знайти продюсера не з Голлівуду, що погодиться фінансувати при невеликому бюджеті, і самі готові задовольнитися відносно малими грошима, чудово. Дійте. Однак, коли ви пишете для Голлівуду, малобюджетність сценарію не стане перевагою. Бували професіонали, прочитавши ваш мінімалістичний або антиструктурний твір, можуть нагородити вас оплесками за вміння керувати образами,

але відмовляться від участі в роботі, тому що з досвіду знають, що якщо оповідь несуттєва, то й аудиторія теж.

Навіть найскромніші голлівудські бюджети складають десятки мільйонів доларів, і кожен фільм має залучити достатньо глядачів, щоб окупити витрати й отримати прибуток, котрий перевищив би дохід від вкладання цих грошей в іншу, безпечнішу інвестицію. Навіщо вкладати мільйони в те, що пов'язане з величезним проявом загрози, якщо на них можна купити нерухомість? Зрештою, в інвесторів буде будівля, а не щось, що покажуть на кількох кінофестивалях, засунуть у холодильник і забудуть. Якщо одна з голлівудських студій захоче з вами “кататися” по такому “дикому шляху,” то вам доведеться написати сценарій фільму, у якого є хоча б якийсь шанс компенсувати величезний ризик, пов'язаний з його виробництвом. Іншими словами, це має бути фільм, який схиляється до Архісюжету.

### **Письменник Має Володіти Класичною Формою**

Інстинктивно або в результаті навчання майстерні письменники приходять до розуміння того, що мінімалізм і антиструктура не є незалежними формами, вони з'явилися як реакція на Класичну форму. Мінісюжет і Антисюжет народилися з Архісюжету. Перший скорочує Архісюжет, а другий вступає з ним у суперечність. Авангард існує, щоб протистояти тому, що є популярним і комерційним, та лише доти, доки сам не стає популярним і комерційним, і тоді він атакує самого себе. Якби безсюжетні “арт фільми” користувалися попитом і приносили великі гроші, то авангардисти повстали б проти них, звинувативши Голлівуд у зраді своїм принципам і переході з оповідей на сухі описи, і вхопилися б за Класичну форму.

Циклічність формалізації/свободи, симетрії/асиметрії є такими ж давніми, як і аттичний театр. Історія мистецтва є історією відроджень: ідеали істеблішменту піддаються нищівним атакам з боку авангардистів, які з часом стають новим істеблішментом і потрапляють під атаку нового авангарду, що використовує для боротьби зброю своїх прадідів. Рок-н-рол, який отримав назву від слова “секс” зі сленгу

темношкірих, виник як авангардний рух, що протестував проти добропорядних пісень післявоєнного періоду. Сьогодні цей напрямок є ознакою аристократії музичного світу й зустрічається навіть у церковній музиці.

Активне використання інструментів Антисюжету не лише вийшло з моди, але й стало темою для анекдотів. Чорна сатира завжди проникала в антиструктурні твори, починаючи з АНДАЛУЗЬКОГО ПСА (UN CHIEN ANDALOU) і закінчуючи ВІКЕНДОМ (WEEKEND). Однак сьогодні пряме звернення до камери, непостійна реальність та альтернативні кінцівки сприймаються як фарс. Характерні Антисюжетам жарти, які вперше з'явилися у фільмі ДОРОГА НА МАРОККО (THE ROAD TO MOROCCO) за участю Боба Гоупа й Бінга Кросбі, знайшли своє місце стрічці як ВИБЛИСКУЮЧІ СІДЛА (BLAZING SADDLES), у фільмах із учасниками шоу "Монті Пайтон" (Monty Python) і у СВІТІ ВЕЙНА (WAYNE'S WORLD). Засоби створення оповідей, які колись лякали нас як небезпечні й революційні, сьогодні здаються беззубими, але чарівними.

Поважаючи ці цикли, видатні оповідачі завжди знали, що незалежно від походження і освіти кожна людина, свідомо чи інстинктивно, входить у ритуал оповіді з Класичним сподіванням. Отже, щоб Мінісюжет або Антисюжет спрацював на аудиторію, сценарист повинен гратися разом із нею або протиставитися її очікуванням. Лише за допомогою обережного і творчого руйнування або видозміни Класичної форми митець може підвести аудиторію до сприйняття внутрішнього життя, захованого в Мінісюжеті, або прийняття лячної абсурдності Антисюжету. Але як може письменник творчо скоротити або перетворити те, що для нього незрозуміло?

Ті письменники, які досягли успіху, звертаючись до найвіддаленіших куточків трикутника оповіді, знали, що відправною точкою розуміння є верхня його частина, і починали свою кар'єру з Класичної форми. Бергман протягом двадцяти років писав сценарії та був режисером оповідей про кохання, соціальних та історичних драм, перш ніж наважився на мінімалізм у МОВЧАННІ (THE SILENCE) або антиструктуру в ПЕРСОНІ (PERSONA). Фелліні зняв МАМИНІ

СИНОЧКИ (I VITIONI) і ДОРОГА (LA STRADA), перш ніж ризикнув використовувати Мінісюжет в АМАРКОРДІ (AMARCORD) або Антисюжет у 8½ (8½). Годар до ВІКЕНДУ (WEEKEND) створив НА ОСТАННЬОМУ ПОДИХУ (BREATHLESS). Роберт Олтмен відточував свій талант оповідача, працюючи в телевізійних серіалах *Бонанза* (Bonanza) і *Альфред Гічкок Представляє* (Alfred Hitchcock Presents). Спочатку ці майстри досконало оволоділи Архісюжетом.

Мені симпатизує бажання молодих людей написати свій перший сценарій так, щоб він читався, як сценарій фільму ПЕРСОНА (PERSONA). Однак мрію про приєднання до авангардистського руху слід відкласти до тих пір, поки ви, подібно до митців-попередників, не станете майстром Класичної форми. Не слід дурити себе думкою, що розумієте Архісюжет із тієї лише причини, що подивилися безліч фільмів. Ви відчуєте, що досягли цього розуміння, коли зможете *самостійно його створити*. Письменник відточує свої навички, доки знання не перемістяться з лівої півкулі мозку до правої, доки інтелектуальна свідомість не стане життєвим ремеслом.

### **Письменник Має Вірити в Те, що Пише**

Станіславський запитав у своїх акторів: “Ви любите мистецтво в собі чи себе в мистецтві?” Ви теж повинні оцінити мотиви власного прагнення писати у певному стилі. Чому ваші сценарії тяжіють до того чи іншого кутка трикутника оповіді? Якою є ваша візія?

Кожна створена вами оповідь промовляє до аудиторії: “Я вірю, що життя *саме таке*.” Кожен сегмент сценарію повинен бути наповнений пристрасною переконливістю, інакше ми відчуємо фальш. Якщо ви пишете в стилі мінімалізму, чи дійсно ви вірите у виразність цієї форми? Чи переконалися ви на власному досвіді, що життя приносить лише незначні зміни або в ньому взагалі нічого не змінюється? Чи впевнені в його хаотичності й безглуздості, коли прагнете до антикласицизму? Якщо ви відповіли на всі питання пристрасним “так,” розпочинайте роботу над своїм Мінісюжетом або Антисюжетом і зробіть все можливе, щоб побачити його на екрані.

Однак, для переважної більшості чесною відповіддю на ті питання буде “ні.” Разом із тим антиструктура і, особливо, мінімалізм, як і раніше, приваблюють молодих сценаристів. Чому так відбувається? Я припускаю, що багатьох цікавить зовсім не внутрішній зміст цих форм, а, скоріше, зовнішній. Іншими словами, політика. Річ не в тім, що таке Антисюжет або Мінісюжет, а в тому, чим вони *не є*: вони не є Голлівудом.

Молодь навчають, що Голлівуд і мистецтво є прямо протилежними. Тому новачок, який хоче прославитися як справжній митець, потрапляє до пастки, при створенні сценарію керуючись не тим, чим він *є*, а тим, чим він *не є*. Він намагається обійтися без розв’язки, активних персонажів, хронології й причинно-наслідкових зв’язків, щоб уникнути підозр у меркантильності. В результаті з-під його пера виходить робота, спаплюжена претензійністю.

За словами Едмунда Гуссерля, оповідь є втіленням наших ідей і пристрастей, “об’єктивним корелятом” тих почуттів і уявлень, у яких ми хочемо переконати аудиторію. Якщо під час роботи ви одним оком поглядаєте на Голлівуд і вдаєтеся до ексцентричних рішень заради того, щоби ваш твір не здавався комерційним, то ви таким чином створюєте літературний еквівалент дитячої істерики. Немов дитина, що живе в тіні владного батька, ви порушуєте “правила” Голлівуду лише для того, щоб відчути себе вільним. Однак дратівливу незгоду з головою сім’ї не можна вважати творчістю; це всього лиш проступок, скоєний, щоб привернути до себе увагу. Прагнення створити щось відмінне заради відмінності настільки ж безглузде, як і рабське слідування комерційним вимогам. Пишіть лише те, у що вірите.

<sup>3</sup> ДОЛЯ (музична) — найменша одиниця ритму і метру у музиці, а музика є сестрою оповіді. — *Прим. пер.*

<sup>4</sup> СК — скорочено Сполучене Королівство Великої Британії та Північної Ірландії. — *Прим. пер.*

### 3. СТРУКТУРА І СЕТІНГ

#### ВІЙНА З КЛІШЕ

Сьогодні може бути найбільш вимогливим часом в історії для того, щоб бути письменником. Порівняйте перенасичену оповідями сучасну аудиторію з тією, яка була в минулому. Скільки разів на рік освічені люди Вікторіанської епохи ходили в театр? Живучи величезними родинами й не маючи автоматичних посудомийних машин, чи багато часу вони могли надавати читанню художніх творів? Протягом звичайного тижня наші прапрапрадіди могли щось читати чи дивитися у формі оповіді по п'ять або шість годин, тобто стільки ж часу, скільки багато хто з нас витрачає на це за один день. До того моменту, як глядачі сідають перед екраном, щоб побачити вашу роботу, на їхньому рахунку десятки тисяч годин перегляду телепередач, кінофільмів, театральних вистав і читання книг. Що ви можете створити, чого вони ще не бачили? Де знайдете дійсно оригінальну оповідь? І як ви зумієте перемогти у війні з кліше?

Кліше є основною причиною незадоволеності аудиторії і немов чума, яка поширюється через неосвічених людей, заразило в наші дні всі напрямки масової культури, пов'язані зі створенням оповідей. Нерідко ми закриваємо книгу або виходимо з театру, відчуваючи роздратування від того, що з самого початку знали, чим все закінчиться, і вже неодноразово бачили всі ці шаблонні сцени і шаблонних персонажів. Причина цієї світової епідемії проста й зрозуміла; джерело всіх кліше може бути прослідкованим лише до однієї речі: *письменник не знає світу своєї оповіді.*

Такі письменники вибирають сетінг й починають писати сценарій, припускаючи, що багато знають про вигаданий ними світ. Але насправді це не так. Намагаючись відшукати потрібний матеріал у своїй уяві, вони залишаються ні з чим. До чого ж вони тоді звертаються? До фільмів і телевізійних програм, книг і п'єс зі схожим сетінгом. Із робіт інших письменників вони списують вже знайомі нам сцени, перефразовують вже чуті нами діалоги, змінюють зовнішність відомих персонажів і видають все це за власну творчість. Вони підігрують літературні “недоїдки” і пропонують нам страву під назвою “нудьга,” тому що незалежно від того, чи є у них талант чи ні, вони так і не змогли зануритись у сетінг створеної ними оповіді та все те, що він у себе включає. Глибоке знання і розуміння світу вашої оповіді є обов'язковою умовою для створення оригінального й досконалого твору.

## СЕТІНГ<sup>5</sup>

**СЕТІНГ** оповіді є чотиривимірним: *Період, Тривалість, Локація і Рівень Конфлікту.*

Першим виміром часу є Період. Де розгортається дія? У сучасному світі? У минулому? У гіпотетичному майбутньому? Можливо, це вигаданий світ, як ФЕРМА ТВАРИН (ANIMAL FARM) або НЕБЕЗПЕЧНІ МАНДРИ (WATERSHIP DOWN), де момент часу незрозумілий або не має значення?

**ПЕРІОД** є місцем оповіді в часі.

Другим часовим виміром є Тривалість. Який період у житті персонажів охоплює оповідь? Десятиріччя? Роки? Місяці? Дні? Або, що буває рідко, Тривалість дії збігається з екранним часом, так як двогодинний фільм МОЯ ВЕЧЕРЯ З АНДРЕ (MY DINNER WITH ANDRE), який розповідає про вечерю, яка триває дві години?

В МИНУЛОМУ РОЦІ В МАРІЄНБАДІ (LAST YEAR AT MARIENBAD) є ще рідкіснішим прикладом фільму, що розріджує час до позачасовості. І припускаю, що завдяки паралельному монтажу, накладанню доріжок, повторенням, і/або використанню сповільнення, екранний час може перевершити час оповіді. Хоча ніхто не намагався зробити щось подібне в рамках повнометражного фільму, це блискуче реалізовано в низці секвенціях, найвідоміші з яких — “Одеські сходи” в фільмі БРОНЕНОСЕЦЬ “ПОТЬОМКІН” (BATTLESHIP POTEMKIN). Справжній напад царської армії на одеських протестувальників тривала не більше 2–3 хвилин, саме стільки часу потребував військовий чобіт для маршу по сходах зверху до низу. На екрані терор розрісся на термін вп’ятеро довший.

### **ТРИВАЛІСТЬ є довжиною оповіді в часі.**

Локація є фізичним виміром оповіді. Якою є географія оповіді? У якому місті? На яких вулицях? У яких будівлях, що стоять на цих вулицях? У яких їх кімнатах? На яку гору сходять персонажі? Яку пустелю перетинають? На яку планету вирушають?

### **ЛОКАЦІЯ є місцем оповіді в просторі.**

Рівень Конфлікту є людським виміром. Сетінг включає не лише свої фізичний й часовий виміри, але й соціальний. Цей вимір стає вертикальним у наступному розумінні: На якому Рівні Конфлікту ти передаєш свою оповідь? Неважливо наскільки екстерналізовано в інституціях чи інтерналізовано в особистостях, політичні, економічні, ідеологічні, біологічні і психологічні сили суспільства формують події у тій самій мірі, що й період, ландшафт чи костюм. Отже, склад персонажів із властивим йому різноманіттям рівнів конфлікту є частиною сетінгу оповіді.

Чи фокусується ваша оповідь на внутрішніх, навіть несвідомих конфліктах персонажів? Або підіймається до рівня особистих конфліктів? Або, ще вище й ширше, доходить до боротьби з



соціальними інститутами? Та навіть ширше, протистояння з природними явищами? Від підсвідомого до зірок, з усіх багат шарових досвідів життя, ваша оповідь може мати місце на будь-якому з цих рівнів чи на комбінації їх.

**РІВЕНЬ КОНФЛІКТУ є положенням оповіді в ієрархії соціальних баталій.**

### **Взаємозв'язок Структури і Сетінгу**

Сетінг оповіді чітко визначає і обмежує її можливості.

Хоча ваш сетінг і є всього лише вигадкою, в ньому не може відбуватися все, що спаде вам на думку. У будь-якому світі, нехай навіть уявному, можливі або ймовірні лиш певні події.

Якщо драма розгортається посеред приватних маєтків у Західному Лос Анджелесі, то ми не побачимо в ній домовласників, які протестують проти соціальної несправедливості, влаштовуючи заворушення на своїх розкішних вулицях, в той же час кожен з них із легкістю може віддати тисячу доларів за участь у благодійному обіді, присвяченому вирішенню цієї проблеми. Якщо ж ваш сетінг передбачає, що дія відбувається в багатоквартирних будинках одного з гетто в східній частині Лос Анджелеса, то жителі цього району не стануть відвідувати урочистості, за які потрібно заплатити тисячу доларів, але можуть вийти на вулиці, вимагаючи змін.

**ОПОВІДЬ мусить коритися власним внутрішнім законам імовірності. Вибір подій письменником, відповідно, обмежений можливостями та ймовірностями всередині світу, який він створив.**

Кожен вигаданий світ має унікальну космологію і встановлює свої “закони,” що визначають як і чому в ньому стаються речі. Неважливо наскільки реалістичним або чудернацьким є сетінг, встановлені в ньому принципи причинно-наслідкових зв'язків не можуть

змінюватись. Насправді, найнезміннішим і структурно обумовленим жанром є *Фентезі*. Ми дозволяємо письменнику, що працює в цьому жанрі, значно відірватися від реальності лише одноразово, а потім вимагаємо від нього продуманої до дрібниць правдоподібності й відсутності випадковостей — наприклад, Архісюжетний ЧАРІВНИК КРАЇНИ ОЗ (THE WIZARD OF OZ). З іншого боку, суворий реалізм часто дозволяє порушувати логіку. Наприклад, у фільмі ЗВИЧАЙНІ ПІДОЗРЮВАНІ (THE USUAL SUSPECTS) сценарист Крістофер Маккворі арештував свої дикі неймовірності в “закон” вільних асоціацій.

Оповіді не виникають із порожнечі, а виростають з матеріалів історії і людського досвіду. З першого погляду і першої картинки аудиторія старанно ревізує ваш вигаданий світ, сортуючи можливе і неможливе, ймовірне від неймовірного. Свідомо чи несвідомо, вона хоче розібратися у ваших “законах,” щоб зрозуміти, як і чому речі стаються у вашому особливому світі. Ви створюєте ці можливості й обмеження, обравши власний сетінг і метод роботи в ньому. Побудувавши ці кордони, ви зв’яжете себе контрактом, умов якого повинні дотримуватися. Адже, прийнявши запропоновані вами правила, глядачі відчують себе ображеними, якщо ви їх порушите, і відкинуть вашу роботу як нелогічну та непереконливу.

Дивлячись таким способом може скластися враження, що сетінг обмежує уяву, немов гамівна сорочка. Коли я працюю над розвитком оповідань, мене часто вражає те, як письменники намагаються викрутитися з цих пут, відмовляючись від конкретики. “Де у вас відбувається дія?” — питаю я. “Америка,” — бадьоро відповідає письменник. “Це звучить занадто широко. У вас є на прикметі якесь конкретне місце?” “Боб, це не має значення. Типова американська оповідь. Про розлучення. Що може бути більш американським? Нехай це буде Луїзіана, Нью Йорк або Айдаго — неважливо”. Насправді, це дуже важливо. Розірвання шлюбу в Байу Луїзіани мало нагадує судовий процес, у якому беруть участь мультимільйонери з Парк Авеню, і вже зовсім не схоже на подружню зраду на фермі, де вирощують картоплю. Феномену під назвою “переносна оповідь” не

існує. Чесна оповідь може відбуватися в конкретний час і лише в конкретному місці.

## ПРИНЦИП ТВОРЧОГО ОБМЕЖЕННЯ

Обмеження є життєво необхідними. Першим кроком до гарно розказаної оповіді є створення маленького *пізнаваного* світу. Митцям властиве прагнення до свободи, тому принцип, згідно з яким зв'язок між структурою і сетінгом обмежує творчі можливості, може викликати у вас почуття протесту. Однак придивившись уважніше, ви побачите, що ці відносини не могли б бути більш позитивними. Обмеження, які сетінг накладає на дизайн оповіді не стримує креативність, а надихає її.

Усі хороші оповіді відбуваються в обмеженому пізнаваному світі. Яким би великим не здавався вигаданий світ, при детальному вивченні ви зрозумієте, що він напрочуд малий. ЗЛОЧИН І КАРА (CRIME AND PUNISHMENT) є мікрокосмосом. Дія ВІЙНИ І МИРУ (WAR AND PEACE) розгортається на тлі Росії, яка переживає важкі часи, проте розповідь сфокусована на жменьці персонажів та їх взаємопов'язаних родин. Всі події фільму ДОКТОР СТРЕЙНДЖЛАВ (DR. STRANGELOVE) відбуваються в кабінеті генерала Джека Д. Ріпера, на борту бомбардувальника “Летюча Фортеця,” що летить в напрямку Росії, і в Оперативному Центрі Пентагону. Кульмінацією оповіді стає ядерний апокаліпсис, однак розповідь тримається на діях восьми головних персонажів і не виходить за межі трьох майданчиків.

Світ оповіді повинен бути досить малим, щоб розум одного митця міг охопити весь створений ним вигаданий всесвіт і вивчити його так само глибоко і детально, як Бог знає створений Ним світ. Моя мама часто казала: “Жоден горобець не падає без відома Бога.” Жоден горобець не повинен впасти у світі письменника без його віdomу. На момент, коли буде дописуватися останній варіант сценарію, вам слід володіти безумовним знанням сетінгу, щоб миттєво відповісти на будь-яке можливе питання — від звичок ваших персонажів під час їжі до погоди у вересні.

Однак “малий” світ не означає тривіальний. Мистецтво полягає в тому, щоб виділити із всесвіту одну крихітну частину й представити її найбільш важливою й цікавою у цей момент. У цьому випадку “малий” означає “зрозумілий.”

“Безумовне знання” не значить обізнаність у кожній найдрібнішій деталі буття, а лише в тому, що має стосунок до вашої оповіді. Деяким ця мета може здатися недосяжною, проте найкращим письменникам вдається робити це кожного дня. Від яких важливих питань про час, місце і персонажів фільму КРИК І ШЕПІТ (CRIES AND WHISPERS) відмахнувся б Інгмар Бергман? Або Девід Мамет, якби його запитали про ГЛЕНГАРРІ ГЛЕН РОСС (GLENGARRY GLEN ROSS)? Або Джон Кліз, який створив РИБКУ НА ІМ’Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA)? Насправді, гарні письменники не продумують навмисно й усвідомлено всі аспекти життя, що присутні в їхніх оповідях, просто на певному рівні вони “насичені” своїм світом. Видатні письменники *знають*. І, відповідно, працюють у межах того, що впізнаване. Неможливо охопити одразу весь величезний і густонаселений світ, у такому випадку увага розсіюється. Світ, укладений у певні межі, і замкнене коло дійових осіб дозволяє оволодіти глибоким і широким знанням.

*Іронією протистояння сетінгу й оповіді є наступне: Чим масштабнішим є світ, тим розмитішими є знання письменника про нього, а отже менше творчого вибору і більше кліше в оповіді. Чим меншим є світ, тим повнішими є знання письменника, а отже — тим кращими є його творчі рішення. Результат: оригінальна оповідь і перемога у війні з кліше.*

## ДОСЛІДЖЕННЯ

Ключем до перемоги у цій війні є дослідження, добирання часу і зусиль, щоб набути знань. Я пропоную особливі методи: дослідження пам’яті, дослідження уяви, дослідження фактів. Загалом, для оповіді потрібні всі три.

## Пам'ять

Відволічіться від роботи та запитайте себе: “Що з того, що має стосунок до життя персонажів, відомо мені з власного досвіду?”

Припустимо, ви пишете про керівника середнього віку, котрий готується до презентації, від якої залежить його подальша кар'єра. Його життя, як особисте, так і професійне, висить на волосині. Він боїться. Як відчувається страх? Поступово пам'ять повертає вас у той день, коли з незрозумілих досі причин мама замкнула вас у комірчині, пішла з дому і повернулася лише наступного дня. Згадайте ці довгі, сповнені жаху години в темряві. Чи міг би ваш персонаж відчувати те ж саме? Якщо так, образно опишіть день і ніч, проведені в комірчині. Вам може здаватися, що ви знаєте, але насправді ви не знаєте, чи знаєте, доки не напишете це. Дослідження не обмежується простим фантазуванням. Вивчіть своє минуле, переживіть його знову, потім зробіть записи. У голові воно залишається згадками. Тільки в письмовому вигляді спогади стають придатним для роботи знанням. Тепер, коли у вас живіт зводить від страху, напишіть чесну, єдину в своєму роді сцену.

## Уява

І знову відкиньтесь на спинку стільця та запитайте себе: “На що це було б схоже, прожити життя мого персонажа годину за годиною, день за днем?”

Уявіть із усіма подробицями, як ваші персонажі ходять по магазинах, кохаються, моляться — сцени, які можуть і не увійти в оповідь, але поступово вони затягують вас в уявний світ і починає здаватися, що все це дежавю. Поки пам'ять пропонує цілі відрізки життя, уява використовує окремі фрагменти, уривки мрій та уламки вражень, начебто не пов'язані між собою, але потім виявляє приховані зв'язки, і все об'єднується в єдине ціле. Відшукавши ці зв'язки й домалювавши в уяві сцени, запишіть їх. Працюючи уява є дослідженням.

## Факти

У вас колись був письменницький ступор? Це лякає, чи не так? Дні тягнуться, але нічого не пишеться. Прибирання в гаражі починає здаватися розвагою. Ви перекладаєте речі на робочому столі знову і знову, і знову, аж поки не ловите себе на думці, що божеволієте. Я знаю метод лікування, але це не візит до психіатра. Це візит до бібліотеки.

Ви в ступорі, бо нема чого сказати. Ваш талант не покинув вас. Якби було про що говорити, ви б писали без зупинки. Ви не можете вбити свій талант, але ви можете заморити його в стан коми через неосвіченість. Неосвічена людина писати не може, якою б обдарованою не була. Талант необхідно стимулювати фактами та ідеями. Витрачайте час на дослідження. Підживлюйте свій талант. Дослідження дозволять не лише перемогти у війні з кліше, але й стануть запорукою перемоги над страхом і його сестрою — депресією.

Припустимо, ви пишете в жанрі *Сімейної Драми*. Ви вирости у сім'ї, і, можливо, у вас вже є власна сім'я, ви бачили різні родини і ви можете їх собі уявити. Однак, якщо підете в бібліотеку й прочитаєте відомі книги з динаміки сімейного життя, то зрозумієте таке:

1. Все, чому навчило вас життя, отримає серйозне підтвердження. На кожній сторінці ви будете впізнавати свою сім'ю. Те, що особистий досвід має універсальний характер, ви усвідомите як важливе відкриття, а це означає, що у вас буде аудиторія. Ви почнете писати про своє, але будь-яка людина зрозуміє вас, тому що моделі сім'ї скрізь однакові. Те, що відбувається у вас вдома, трапляється і з іншими людьми: всі переживають суперництво і єдність, вірність і зраду, біль і радість. Ви будете висловлювати емоції, які вважаєте лише своїми, а глядач буде впізнавати в них себе.
2. Незалежно від того, в скількох сім'ях ви жили, як багато бачили на власні очі й наскільки багату уяву маєте, ваше знання родинного життя обмежене незначним особистим досвідом. Однак, роблячи

записи в бібліотеці й серйозно вивчаючи факти, ви вийдете за межі цього замкненого кола. Осяяні несподіваними і яскравими думками, ви досягнете тієї глибини знання, якої не змогли б дістатися жодним іншим шляхом.

Дослідженню пам'яті, уяви і фактів часто слідує феномен, який автори люблять описувати містичними термінами: персонажі несподівано оживають і починають самостійно робити вибір і здійснювати дії, що формують Точки Повороту, які сплітаються, ростуть і знову повертають, поки письменник виснажується друкувати достатньо швидко, щоб встигнути за цим виливом.

Таке “непорочне зачаття” є милим самообманом, якому так люблять віддаватися письменники. Однак несподіване натхнення пояснюється просто: знання об'єкта розповіді досягло точки насичення. Письменник стає богом свого маленького всесвіту і в захваті від нібито стихійної творчості, а насправді це винагорода за тяжку працю.

Однак будьте обачні. Дослідження дають матеріал для творчості, але творчістю вони не є. Біографічні, психологічні, фізичні, політичні та історичні дослідження для визначення сетінгу й вибору дійових осіб дуже важливі, але безглузді, якщо не призводять до творення подієвості. Оповідь не є нагромадженням інформації нанизаної у наратив, а є дизайном подій, який приведе нас до значущої кульмінації.

Більше того, дослідження не повинне перетворитись на прокрастинацію. Занадто багато невпевнених у собі талановитих людей витрачають довгі роки на дослідження, але так нічого і не пишуть. Дослідження є лише їжею для уяви й фантазії, вони не повинні бути самоціллю. Не існує і певного порядку їхнього проведення. Ми не заповнюємо численні блокноти даними соціальних, біографічних та історичних досліджень, щоб лише після цього розпочати створення оповіді. Творчість украй рідко буває раціональною. Творча й дослідні роботи відбуваються одночасно.

Наприклад, ви пишете *Психологічний Трилер*. Можна почати роботу з питання “А що буде, якщо...” Що трапиться, якщо жінка-психіатр порушить професійну етику і зав'яже любовні стосунки зі своїм

пацієнтом? Вас це заінтригувало, і ви цікавитесь — хто ж ця лікар? Хто її пацієнт? Можливо, він солдат, контужений під час військових дій і перебуває в стані повної байдужості до світу. Чому вона запала на нього? Ви аналізуєте і досліджуєте, поки з поглибленням знання, вам приходить на думку незвична ідея: вона закохується, коли її лікування призводить до чудесного зцілення: під впливом гіпнозу його байдужість зникає, і перед нею постає прекрасна людина, майже ангел.

Такий поворот здається занадто сентиментальним, щоб бути правдою, і ви продовжуєте пошуки в іншому напрямку. Зрештою в дослідженні ви знаходите згадку про таке поняття, як *успішна шизофренія*, коли психічно хворі люди, володіючи винятковим розумом і силою волі, здатні приховати своє божевілья від довколишніх, навіть від психіатрів. Можливо, ваш пацієнт один із них? Можливо, ваш лікар любить божевільного, якого, як їй здається, вона вилікувала?

Доки нові ідеї підживлюють вашу оповідь, вона росте разом зі своїми персонажами; а подальше зростання провокує нові й нові питання, які потребують додаткових досліджень. Відбувається регулярне перемикання з творчого процесу на чергові дослідження і навпаки, вимагаючи більше один від одного, підштовхуючи і рухаючи оповідь доти, доки вона не стане цілісною і життєздатною.

## ТВОРЧИЙ ВИБІР

Витончене письменництво ніколи не має співвідношення один до одного. Воно не обмежується вигадуванням певної кількості подій, необхідних для оповіді, які потім заповнюються у вигляді діалогу. Можливо, кількість створених вами подій і ті, що увійдуть до оповіді, будуть співвідноситися, як п'ять до одного і навіть десять або двадцять до одного. Ремесло вимагає набагато більшої кількості матеріалу, ніж ви зможете використати. Згодом вам слід буде ретельно відібрати з певної кількості подій ті, які ідеально підходять для персонажа і світу навколо нього. Коли актори хочуть зробити одне одному комплімент, вони нерідко говорять: “Мені подобається твій вибір.” Вони знають,



що якщо їхній колега досяг у чомусь успіху, це сталося тому що під час репетицій він випробував двадцять різних варіантів, а потім вибрав один, найкращий. Те ж саме можна сказати і про нас.

### **ТВОРЧІСТЬ є творчими виборами включення і вилучення.**

Уявіть, що ви пишете романтичну комедію, дія якої розгортається в Іст Сайді Мангеттена. Ваші думки починають кидатися від одного персонажа до іншого в пошуках ідеального моменту для їхньої зустрічі. Потім вас осяює: “Бар для самотніх! Це те, що треба! Вони зустрічаються в барі “У Кларка!” Власне, чому б ні? З огляду на те, що ваша уява намалювала образи заможних жителів Нью Йорка, таке місце зустрічі цілком можливе. Так чому ж ні? Тому що це жахливе кліше. Ідея була свіжою, коли Дастін Гофман знайомився з Міа Ферроу у фільмі ДЖОН І МЕРІ (JOHN AND MARY), але з тих пір успішні молоді люди постійно наштовхувалися одне на одного в барах для самотніх у найрізноманітніших фільмах, серіалах і ситкомах.

Але якщо ви володієте ремеслом, то ви знаєте, як уникнути кліше: треба накидати список з п'яти, десяти, п'ятнадцяти різних сцен “зустрічі коханців із Іст Сайду.” Навіщо? Річ у тім, що досвідчений письменник ніколи не довіряє так званому осяянню. У більшості випадків це просто перше, що спало на думку і зазвичай є згадкою всіх коли-небудь бачених фільмів і прочитаних романів, з яких ви можете зібрати багатий урожай кліше. Це чому, в понеділок ми в захваті від нової ідеї, минає ніч, і у вівторок ми перечитуємо написане з огидою, оскільки усвідомлюємо, що бачили це кліше в десятках інших фільмів. Джерело істинного осяяння криється набагато глибше, тому дайте волю своїй уяві й експериментуйте:

1. *Бар для самотніх.* Кліше, але можна розглядати як варіант. Не варто заздалегідь від нього відмовлятися.
2. *Парк Авеню.* У його BMW лопається шина. Він стоїть на тротуарі в дорогому костюмі, відчуваючи себе абсолютно безпорадним. Вона, проїжджаючи повз нього на мотоциклі, жаліє його і

зупиняється. Поки вона виймає запасне колесо і працює над машиною, він бере на себе роль асистента, подаючи домкрат, гайки, ковпак колеса... Раптом їхні очі зустрічаються і між ними спалахує іскра.

3. *Туалет*. Вона так напилася на різдвяній офісній вечірці, що, вже погано розуміючи що до чого, випадково заходить у чоловічий туалет. Її жахливо нудить. Він знаходить її на підлозі в повній відключці. Перш ніж з'являються інші люди, він встигає зачинити дверцята кабінки і допомагає їй, як може. Коли в туалеті нікого не залишається, він непомітно виводить її в коридор, рятуючи від ганьби.

Список росте і росте. Вам не потрібно записувати сцени з усіма подробицями. Ви у пошуку ідей, тож коротких нотаток буде досить. Якщо ви добре знаєте своїх персонажів і світ, у якому вони живуть, придумати дюжину або більше подібних сцен не складно. Коли найкращі ідеї вичерпуються, перегляньте список і поставте собі ці запитання: Яка сцена найкраще розкриває моїх персонажів? Найкраще відповідає їхньому світу? *Ніколи раніше не була показана на екрані точно таким же чином?* Саме цю сцену ви і включите до свого сценарію.

Однак припустимо, що, аналізуючи включені до списку сцени, ви відчуєте в глибині душі, що, хоча всі мають свої плюси, ваш перший задум був найправильнішим. Кліше це чи ні, але ці закохані мають зустрітися в барі для самотніх; ніщо інше не дозволить краще розкрити їхні характери й оточення. То що ж робити в цьому випадку? Довіртеся своїм інстинктам і почніть складати новий список: дюжин описів різних способів знайомства в барі для самотніх. Дослідіть цей світ, поживіть там, поспостерігайте за людьми, відчуйте себе частиною натовпу, поки не почнете розуміти атмосферу в барах для самотніх краще за будь-якого іншого письменника.

Проскануйте свій новий список, відповідаючи на ті ж самі запитання: Який варіант найбільше підходить персонажам і довколишньому світу? Якого з них ніколи ще не було на екрані? Коли

ваш сценарій перетвориться у фільм і глядачі побачать на екрані бар для самотніх, їх першою реакцією може бути: “О, Господи, тільки не ще одна сцена в барі для самотніх.” Однак варто вам лише провести їх через вхідні двері, і ви покажете, що насправді відбувається всередині тих “м’ясних прилавків.” Якщо ви добре впораєтесь із завданням, глядачі з подивом закивають на знак згоди: “Точно! Це не якась дурна розмова типу ‘Хто ви за знаком зодіаку? Чи читали якісь хороші книги останнім часом?’ Тут є сором, небезпека. Тут є правда.”

Якщо сценарій у закінченому вигляді включає в себе всі сцени, які ви написали, якщо не відкинута жодна ідея, а, переписуючи сценарій, ви всього лиш намагаєтесь підправити діалоги, то роботу майже точно чекає провал. Яким би талантом кожен із нас не володів, всі ми в глибині душі усвідомлюємо, що дев’яносто відсотків того, що ми робимо, краще не зараховувати до числа досягнень. Однак коли дослідження дозволяють вам працювати за принципом “десять до одного” і навіть “двадцять до одного,” а потім ви робите блискучий вибір, відбираючи десять відсотків досконалості і спалюєте інше, кожна сцена буде захоплювати глядачів, а ваш геніальний талант змусить світ відчувати благоговійний трепет.

Нікому не доведеться бачити ваші помилки, якщо, звичайно, ви, керуючись марнославством, не зробите дурість і не виставите їх на загальний огляд. Геніальність визначається не лише здатністю створювати вражаючі долі і сцени, але також наявністю смаку, здоровим глуздом і готовністю “викорчовувати” і знищувати банальності, пишні метафори, ноти фальші і брехню.

<sup>5</sup> Англійською SETTING це місце або тип оточення, де щось розташоване або де відбувається подія. — *Прим. пер.*

## 4. СТРУКТУРА І ЖАНР

### ЖАНРИ КІНО

Через десятки тисяч років переказів оповідей коло багаття, чотири тисячоліття письмового слова, дві з половиною тисячі років театру, сторіччя кіно і вісім десятиріч телебачення, незліченні покоління оповідачів заплели оповідь у дивовижне різноманіття патернів. Щоб знайти сенс у цьому виплеску, були придумані різні системи, покликані сортувати оповіді відповідно до спільних елементів і класифікувати їх за жанрами. Не існує двох систем, які б знайшли згоду щодо елементів оповіді, які треба використовувати для сортування, і, як наслідок, нема двох систем, які б погоджувались щодо кількості і типів жанрів.

Арістотель дав нам перші жанри, поділивши драматичні твори, виходячи з того, який “ціннісний заряд” має завершальна частина супроти дизайну її оповіді. Оповідь, зазначав він, може закінчитись з позитивним або негативним зарядом. Кожна з цих двох типів може мати Простий дизайн (кінцівка рівна без поворотного моменту чи сюрпризу) чи Складний дизайн (кульмінація відбувається разом зі значним розворотом у житті протагоніста). У результаті є чотири його базових жанри: Простий Трагічний, Простий Вдалий, Складний Трагічний і Складний Вдалий.

Протягом сторіч ясність Арістотеля була втрачена і системи жанрів стали все більш і більш розмитими та роздутими. Гете перерахував сім типів за тематикою — любов, помста тощо. Шиллер доводив, що їх має бути більше, але не зміг їх назвати. Полті інвентаризував не менше трьох дюжин різних емоцій, з яких він вивів “Тридцять шість

драматичних ситуацій,” але його категорії, як “Ненавмисний Злочин, Скоєний Через Любов” або “Самопожертва Заради Ідеалу,” занадто розпливчасті для використання. Семіолог Метц скоротив кількість варіантів монтажу фільму до восьми, які назвав “синтагмами,” спробувавши потім систематизувати все кіно у рамках “Великої Синтагми,” проте його зусилля перетворити мистецтво в науку розсипались як Вавилонська вежа.

Неоарістотеліст, критик Норман Фрідман, з іншого боку, розвинув систему, яка знову окреслювала жанри згідно з структурою та цінностями. Ми зобов’язані Норману Фрідману такими категоріями як *Сюжет Едукаційний*, *Сюжет Спокутування Провини* і *Сюжет Розчарування*, у витончених формах, арка оповіді яких починається на рівні внутрішнього конфлікту, щоб призвести до глибоких змін всередині розуму чи моралі протагоніста.

Поки вчені сперечаються з приводу визначень і систем, аудиторія є експертом щодо жанрів. Вона заходить на кожен фільм, озброєна комплексним набором очікувань, сформованих за весь час відвідування кінотеатрів. Знання жанрів кіноглядачами стає для письменника небезпечним випробуванням: він мусить не лише задовольнити передбачення аудиторії, ризикуючи викликати спантеличення і розчарування, але й привести їхні очікування до свіжих, несподіваних моментів, ризикуючи викликати в них нудьгу. Цей дворучний трюк неможливий без знання жанру, яке б перевершувало знання жанру аудиторією.

Нижче наведена система жанрів і піджанрів, що використовується сценаристами. Вона виникла у результаті практики, а не теорії, і спирається на відмінності предмету, сетінгу, ролей, подій і цінностей.

1. **ОПОВІДЬ ПРО ЛЮБОВ.** У піджанрі **Порятунок Друга** дружба заміняє романтичне кохання: ЗЛІ ВУЛИЦІ (MEAN STREETS), РИБА ПРИСТРАСТІ (PASSION FISH), РОМІ І МІШЕЛЬ НА ЗУСТРІЧІ ВИПУСКНИКІВ (ROMY AND MICHELE’S HIGH SCHOOL REUNION).

2. **ФІЛЬМ ЖАХІВ.** Цей жанр поділяється на три піджанри: **Моторошний**, у якому джерело жаху вражає, але піддається “раціональному” поясненню, як прибульці, монстри, створені наукою, чи маніяки; **Надприродний**, де джерело жаху — це “ірраціональне” явище зі світу духів; та **Супермоторошний**, у якому аудиторію тримають у здогадках між двома вищезазначеними можливостями — **ОПЕНДАР (THE TENANT)**, **ГОДИНА ВОВКА (THE HOUR OF THE WOLF)**, **СЯЙВО (THE SHINING)**.
3. **СУЧАСНИЙ ЕПІЧНИЙ ФІЛЬМ.** (індивід проти держави): **СПАРТАК (SPARTACUS)**, **МІСТЕР СМІТ ВИРУШАЄ ДО ВАШИНГТОНА (MISTER SMITH GOES TO WASHINGTON)**, **ВІВА, САПАТА! (VIVA ZAPATA!)**, 1984 (1984), **НАРОД ПРОТИ ЛАРРІ ФЛІНТА (THE PEOPLE VS. LARRY FLYNT)**.
4. **ВЕСТЕРН.** Розвиток цього жанру та його піджанрів чудово описаний у книзі Вілла Райта *Шість Рушниць і Суспільство (Six Guns and Society)*.
5. **ВОЄННИЙ ЖАНР.** Хоча війна часто є сетінгом для іншого жанру, наприклад, **Оповіді Про Любов**, **ВОЄННИЙ ЖАНР** присвячений безпосередньо веденню бою. **Провоєнний** й **Антивоєнний** є його первинними піджанрами. Сучасні фільми виступають проти війни, однак десятиріччями більшість приховано прославляли її, навіть у її найжахливіших формах.
6. **СЮЖЕТ ДОРОСЛІШАННЯ**, або оповідь про зрілішання: **ЗАЛИШСЯ ЗІ МНОЮ (STAND BY ME)**, **ЛИХОМАНКА СУБОТНЬОГО ВЕЧОРА (SATURDAY NIGHT FEVER)**, **РИЗИКОВАНИЙ БІЗНЕС (RISKY BUSINESS)**, **ВЕЛИКИЙ (BIG)**, **БЕМБІ (BAMBI)**, **ВЕСІЛЛЯ МЮРІЕЛЬ (MURIEL'S WEDDING)**.
7. **СЮЖЕТ СПОКУТУВАННЯ ПРОВИННИ.** Тут арка фільму утворюється завдяки моральній трансформації протагоніста з поганого на хорошого: **БІЛЬЯРДИСТ (THE HUSTLER)**, **ЛОРД ДЖИМ (LORD JIM)**, **АПТЕЧНИЙ КОВБОЙ (DRUGSTORE COWBOY)**, **СПИСОК ШИНДЛЕРА (SCHINDLER'S LIST)**, **ОБІЦЯНКА (LA PROMESSE)**.

8. **СЮЖЕТ ПОКАРАННЯ.** Тут хороший персонаж стає поганим і отримує покарання: ЖАДІБНІСТЬ (GREED), СКАРБИ СЬЄРРА МАДРЕ (THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE), МЕФІСТО (MERPHISTO), ВОЛЛ СТРІТ (WALL STREET), З МЕНЕ ДОСИТЬ! (FALLING DOWN).
9. **СЮЖЕТ ВИПРОБУВАННЯ.** Оповіді, в яких сила волі протиставляється спокусі здатися: СТАРИЙ І МОРЕ (THE OLD MAN AND THE SEA), ХОЛОДНОКРОВНИЙ ЛЮК (COOL HAND LUKE), ФІЦКАРРАЛЬДО (FITZCARRALDO), ФОРРЕСТ ҐАМП (FORREST GUMP).
10. **СЮЖЕТ ЕДУКАЦІЙНИЙ.** Цей жанр передбачає глибоку зміну у ставленні протагоніста до життя, людей та самого себе, від негативного (наївного, недовірливого, фаталістичного, сповненого ненависті до себе) до позитивного (мудрого, відвертого, оптимістичного, впевненого у собі): ГАРОЛЬД І МОД (HAROLD AND MAUDE), НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES), ПРИЧАСТЯ (WINTER LIGHT), THE POSTMAN (IL POSTINO), ВБИВСТВО У ГРОСС-ПОЙНТІ (GROSSE POINT BLANK), ВЕСІЛЛЯ МОГО НАЙКРАЩОГО ДРУГА (MY BEST FRIEND'S WEDDING), ДАВАЙТЕ ПОТАНЦЮЄМО? (SHALL WE DANCE).
11. **СЮЖЕТ РОЗЧАРУВАННЯ.** Глибока зміна світогляду з позитивного на негативний: МІСІС ПАРКЕР І ПОРОЧНЕ КОЛО (MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE), ЗАТЕМНЕННЯ (L'ECLISSE), БЛУКАЮЧИЙ ВОГНИК (LE FEU FOLLET), ВЕЛИКИЙ ҐЕТСБІ (THE GREAT GATSBY), МАКБЕТ (MACBETH).

Деякі жанри є мега-жанрами, бо настільки об'ємні і складні, що включають у себе численні варіанти піджанрів:

12. **КОМЕДІЯ.** Піджанри у діапазонах від **Пародії** до **Сатири**, **Ситкому**, до **Романтичної Комедії**, **Screwball** комедії, **Фарсу** і **Чорної Комедії**. Відрізняються між собою фокусом комічної атаки (бюрократична дурість, манери представників вищого класу,

залицяння підлітків, etc.) та градусом глузування (лагідно, уїдливо, смертоносно).

13. **КРИМІНАЛЬНИЙ ФІЛЬМ.** Піджанри різняться головню відповіддю на це питання: з чиєї точки зору розглядається злочин? **Таємниця Вбивства** (точка зору головного детектива); **Сарпер** (точка зору головного злочинця); **Детектив** (точка зору копа); **Бандитський** (точка зору шахрая); **Трилер** чи **Помста** (точка зору жертви); **Зала Суду** (точка зору юриста); **Газета** (точка зору журналіста); **Шпигунство** (точка зору шпигуна); **Тюремна Драма** (точка зору в'язня); **Нуар** (точка зору протагоніста, який може бути частково злочинцем, частково детективом, частково жертвою фатальної жінки).
14. **СОЦІАЛЬНА ДРАМА.** Цей жанр ідентифікує проблеми у суспільстві — бідність, система освіти, інфекційні захворювання, знедолені, антисоціальні повстання й подібне, — а тоді конструює оповідь, яка демонструє ліки. Тут існує ряд чітко визначених піджанрів: **Домашня Драма** (проблеми всередині сім'ї), **Жіночий Фільм** (вибір між кар'єрою та родиною, коханою людиною і дітьми), **Політична Драма** (корупція у політиці), **Екологічна Драма** (боротьба за збереження навколишнього середовища), **Медична Драма** (боротьба з фізичним захворюванням), а також **Психологічна Драма** (боротьба з психічним захворюванням).
15. **ЕКШЕН/ПРИГОДНИЦЬКИЙ ФІЛЬМ.** Цей жанр часто запозичує окремі елементи з інших жанрів, наприклад, з **Воєнного Фільму** або **Політичної Драми**, щоб використовувати їх як мотивацію для вибухового екшену і прояву відчайдушної хоробрості. Коли у фільмі втілюються такі ідеї, як доля, зарозумілість або духовність, то мова йде про піджанр, що називається **Видатна Пригода: ЛЮДИНА, ЯКА ХОТІЛА СТАТИ КОРОЛЕМ (THE MAN WHO WOULD BE KING)**. Якщо джерелом протиборства виявляється сама природа, тоді це **Фільм-Катастрофа/Виживання: ЖИВИ (ALIVE), ПРИГОДИ “ПОСЕЙДОНА” (THE POSEIDON ADVENTURE)**.



Якщо ми подивимося ширше, наджанри створюються із сетінгів, стилів виконання або технік кіновиробництва, котрі включають у себе самостійні жанри. Вони схожі на маєтки з величезною кількістю кімнат, де основні жанри, піджанри або будь-які їхні комбінації можуть знайти дім:

**16. ІСТОРИЧНА ДРАМА.** Історія людства є невичерпним джерелом матеріалу для оповідей і охоплює кожен тип оповіді, який можна уявити. Однак ця скриня зі скарбами запечатана з попередженням: Минуле повинно стати теперішнім. Сценарист не поет, який сподівається на визнання після смерті. Йому необхідно знайти аудиторію сьогодні. Тому найкращим використанням історії, і єдиним виправданням розмістити кіно в минулому, додавши незліченні мільйони до бюджету, є анахронізм — використати минуле як прозоре скло, через яке ви показуєте нам сучасне.

Багато сучасних антагонізмів настільки тривожні чи навантажені суперечностями, що їх важко драматизувати у сучасному сетінгу без того, щоб відвертати аудиторію. Іноді такі проблеми найкраще спостерігати з безпечної часової відстані. **ІСТОРИЧНА ДРАМА** шліфує минуле, перетворюючи його на дзеркало теперішнього, роблячи ясними і стерпними болючі проблеми расизму у фільмі **СЛАВА (GLORY)**, релігійних чвар в **МАЙКЛ КОЛЛІНС (MICHAEL COLLINS)** або насильства всіх видів, особливо проти жінок, у **НЕПРОЩЕНОМУ (UNFORGIVEN)**.

**НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS)** Крістофера Гемптона: оповідь про любов і ненависть у Франції часів мереживних манжетів і пікантних дотепів з низхідною кінцівкою здавалася втіленням протоколу для комерційного провалу. Однак фільм зібрав величезну аудиторію, проливаючи палюче світло на лад сучасної ворожості, темою занадто політично чутливою для прямого звертання: залицання як бій. Гемптон відступив на два сторіччя назад до епохи, в якій політика, насичена сексом, вибухнула у війну за статеве верховенство, де панівною емоцією

була не любов, а страх й недовіра протилежній статі. Не зважаючи на антикварний сетінг, всього за декілька хвилин глядачі почували себе як вдома поруч з корумпованими аристократами — вони є нами.

**17. БІОГРАФІЯ.** Ця кузина **Історичної Драми** фокусується на особистості, а не на епосі. Однак **БІОГРАФІЇ** ніколи не слід перетворюватися на просту хроніку подій. Те, що хтось жив, помер, а між народженням і смертю робив щось цікаве, представляє науковий інтерес, але не більше того. Біограф має інтерпретувати факти так, немов вони є вигаданими, знаходити найсуттєвіше в житті особистості, а потім зробити його протагоністом його життєвого жанру: **МОЛОДИЙ МІСТЕР ЛІНКОЛЬН** (YOUNG MISTER LINCOLN) захищає невинних у **Судовій Драмі**; **ГАНДІ** (GANDHI) стає героєм сучасного **Епічного Фільму**; у **КОХАНЦІ АЙСЕДОРИ** (ISADORA) головна протагоністка піддається **Сюжету Розчарування**; **НІКСОН** (NIXON) страждає у **Сюжеті Покарання**.

Ці застереження так само підходять до піджанру **Автобіографії**. Автобіографія, як ідіома, є популярною серед фільмарів, які відчують, що повинні написати фільм на знайому їм тему. І це правильно. Однак автобіографічним фільмам часто бракує саме тієї чесноти, яку вони обіцяють, — пізнання себе. Поки правдою є те, що життя без випробувань не варте життя, це також говорить про те, що змарноване життя не варте уваги. Прикладом є фільм **ВЕЛИКА СЕРЕДА** (BIG WEDNESDAY).

**18. ДОКУМЕНТАЛЬНА ДРАМА.** Це друга кузина **Історичної Драми**, де в центрі уваги нещодавні події, а не минулі. Колись натхненна *cinema verite* — **БИТВА ЗА АЛЖИР** (THE BATTLE OF ALGIERS), — вона стала популярним телевізійним жанром, іноді сильна, але зазвичай з малою документальною цінністю.

**19. ПСЕВДОДОКУМЕНТАЛЬНИЙ ФІЛЬМ.** Цей жанр прикидається, що має в основі реальність або спогади, поводить себе як документальний чи автобіографічний фільм, але є цілковитою вигадкою. Він підриває орієнтоване на факти фільмовиробництво,

щоб висміяти лицемірство інститутів: закулісний світ рок-н-ролу в ЦЕ Є SPINAL TAP (THIS IS SPINAL TAP); католицьку церкву — РИМ (ROMA); звичаї представників середнього класу — ЗЕЛІГ (ZELIG); телевізійну журналістику — ЛЮДИНА КУСАЄ СОБАКУ (MAN BITES DOG); невичливі американські цінності — ПОМЕРТИ ЗАРАДИ (TO DIE FOR).

20. **МЮЗИКЛ.** Жанр, що походить від опери, зображує “реальність,” у якій персонажі співають і танцюють свої оповіді. Часто це **Оповідь Про Любов**, але може бути і **Нуар**: сценічна версія мюзиклу БУЛЬВАР САНСЕТ (SUNSET BOULEVARD); **Соціальна Драма** — ВЕСТСАЙДСЬКА ІСТОРІЯ (WEST SIDE STORY); **Сюжет Покарання** — ВЕСЬ ЦЕЙ ДЖАЗ (ALL THAT JAZZ); **Біографічний Фільм** — ЕВІТА (EVITA). Насправді, будь-який жанр може бути втілений у музичній формі чи сатиризований у **Музичній Комедії**.

21. **НАУКОВО-ФАНТАСТИЧНИЙ ФІЛЬМ.** У гіпотетичних майбутніх, які зазвичай є технологічними дистопіями тиранії й хаосу, письменник **НАУКОВО-ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ** нерідко поєднує **Сучасну Епопею** про протистояння індивіда та держави з **Екшеном/Пригодницьким Фільмом**: трилогія ЗОРЯНІ ВІЙНИ (STAR WARS) і ЗГАДАТИ ВСЕ (TOTAL RECALL). Але, як і історія, майбутнє є сетінгом, в якому будь-який жанр може зіграти. Так, у фільмі СОЛЯРІС (SOLARIS) Андрей Тарковський використовував наукову фантастику, щоб показати внутрішні конфлікти **Сюжету Розчарування**.

22. **СПОРТИВНИЙ ЖАНР.** Спорт є горнилом зміни характеру. Цей жанр став природньою домівкою для **Сюжету Дорослішання** — ПІВНІЧНИЙ ДАЛЛАС СОРОК (NORTH DALLAS FORTY); **Сюжету Спокутування Провини** — ХТОСЬ ТАМ НАГОРІ ЛЮБИТЬ МЕНЕ (SOMEBODY UP THERE LIKES ME); **Едукаційного Сюжету** — ДАРГЕМСЬКИЙ БИК (BULL DURHAM); **Сюжету Покарання** — СКАЖЕНИЙ БИК (RAGING BULL); **Сюжету Випробування** — ВОГНЯНІ КОЛІСНИЦІ (CHARIOTS OF FIRE); **Сюжету Розчарування** — САМОТНІСТЬ

БІГУНА НА ДОВГУ ДИСТАНЦІЮ (THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER); Сюжету Порятунку Друга — БІЛІ ЛЮДИ НЕ ВМІЮТЬ СТРИБАТИ (WHITE MEN CAN'T JUMP) і Соціальної Драми — ЇХ ВЛАСНА ЛІГА (A LEAGUE OF THEIR OWN).

23. **ФЕНТЕЗІ.** Тут письменник грає з часом, простором і матеріальним світом, згинаючи і перемішуючи закони природи і надприродне. Екстра-реальності **ФЕНТЕЗІ** приваблює жанр **Екшену**, але також вітає інші жанри, такі як **Оповідь Про Любов — ДЕСЬ У ЧАСІ (SOMEWHERE IN TIME); Політична Драма/Алегорія — ФЕРМА ТВАРИН (ANIMAL FARM); Соціальна Драма — ЯКЩО...(IF...); Сюжет Дорослішання — АЛІСА В КРАЇНІ ЧУДЕС (ALICE IN WONDERLAND).**

24. **АНІМАЦІЙНИЙ ФІЛЬМ.** Тут керує закон універсального метаморфізму: будь-що може стати чимось іншим. Як і **Фентезі** та **Науково-Фантастичні фільми, АНІМАЦІЙНИЙ ФІЛЬМ** наближається до **Екшену** у вигляді мультиплікаційного **Фарсу — БАГІЗ БАННІ (BUGS BUNNY)** або жанру **Видатна Пригода — МЕЧ У КАМЕНІ (THE SWORD IN THE STONE), ЖОВТИЙ ПІДВОДНИЙ ЧОВЕН (THE YELLOW SUBMARINE).** Оскільки молода аудиторія є його природнім ринком, є багато **Сюжетів Дорослішання — КОРОЛЬ ЛЕВ (THE LION KING), РУСАЛОНЬКА (THE LITTLE MERMAID).** Однак, як показали аніматори зі Східної Європи і Японії, не існує жодних обмежень.

Наостанок для тих, хто вірить, що жанри і їхні умови є проблемою виключно “комерційних” письменників, а серйозне мистецтво є безжанровим, дозвольте додати одну останню назву до списку:

25. **АРТ ФІЛЬМ.** Ідея авангардистів про можливість писати за межами жанрів є наївною. Ніхто не пише у вакуумі. Після тисячолітньої практики сторітелінгу жодна оповідь не є настільки іншою, щоб не мати схожості до чогось уже колись написаного. **АРТ ФІЛЬМ** став традиційним жанром, який поділяється на два

піджанри — **Мінімалізм** і **Антиструктуру**, і кожен із них має власний набір формальних умов структури і космології. Як і **Історична Драма**, **АРТ ФІЛЬМ** є наджанром, який охоплює інші базові жанри: **Оповідь Про Любов**, **Політичну Драму** і таке інше.

Незважаючи на те, що цей перелік досить повний, жоден перелік у світі не є остаточним або вичерпним, оскільки в результаті поєднання жанрів і їхнього взаємовпливу кордони між ними стираються. Жанри не є статичними чи жорсткими, навпаки еволюціонуючими та гнучкими, залишаючись міцними й достатньо стабільними, щоб їх можна було визначити і працювати з ними, подібно до того, як композитор грається з гнучкими ритмами музичних жанрів.

Домашнім завданням кожного письменника є спершу визначити власний жанр, а потім дослідити його керівні практики. І уникнути цього ніхто не може. Ми всі є жанровими письменниками.

## **ВЗАЄМОЗВ'ЯЗОК МІЖ СТРУКТУРОЮ І ЖАНРОМ**

Кожен жанр нав'язує загальноприйняті умови на дизайн оповіді: загальноприйняті ціннісні заряди під час кульмінації, як, наприклад низхідна кінцівка у *Сюжеті Розчарування*; загальноприйнятий сетінг як *Вестерн*; загальноприйняті події як хлопець-зустрічає-дівчину в *Оповіді Про Любов*; загальноприйняті ролі, як, наприклад, злочинець у *Кримінальній Оповіді*. Аудиторії відомі ці умови і вона очікує побачити їх виконаними. Відповідно вибір жанру встановлює чіткі межі можливого, оскільки дизайн оповіді повинен враховувати обізнаність і очікування аудиторії.

**ЗАГАЛЬНОПРИЙНЯТІ УМОВИ ЖАНРУ є конкретними сетінгами, ролями, подіями та цінностями, що визначають індивідуальні жанри та їхні піджанри.**

Кожен жанр має унікальні загальноприйняті умови, але в деяких вони є відносно простими і гнучкими. Головною загальноприйнятою

умовою *Сюжету Розчарування* є протагоніст який відкриває оповідь переповненим оптимізмом, є носієм високих ідеалів та переконань, чий погляд на життя є позитивним. Другою умовою є патерн повторюваних негативних поворотів оповіді, які можуть спочатку підняти його надії, але зрештою отруюють його мрії та цінності, залишаючи його глибоко цинічним і розчарованим. Протагоніст фільму РОЗМОВА (THE CONVERSATION), наприклад, розпочинає з впорядкованого, надійно контрольованого життя й завершує у параноїдальному жахітті. Цей простий набір умов пропонує незліченну кількість можливостей, адже життя знає тисячі шляхів до розпачу. Серед багатьох незабутніх стрічок цього жанру є НЕПРИКАЯНІ (THE MISFITS), СОЛОДКЕ ЖИТТЯ (LA DOLCE VITA) і ЛЕННІ (LENNY).

Інші жанри є відносно менш гнучкими і наповнені цілим комплексом жорстких умов. У *Кримінальному Жанрі* обов'язково має бути злочин; він мусить бути скоєний на початку оповіді. Мусить бути детектив, професіонал або аматор, котрий виявляє підказки та підозрюваних. У *Трилері* злочинець мусить “зробити це особистим.” Навіть якщо на початку оповіді нам показується поліцейський, який працює за зарплату, в певний момент для посилення драматизму злочинець повинен перейти межу. Кліше ростуть, як грибок, навколо цієї загальноприйнятої умови: злочинець загрожує сім'ї поліцейського чи перетворює копа на підозрюваного; або ж кліше з усіх кліше, з корінням в фільмі МАЛЬТІЙСЬКИЙ СОКІЛ (THE MALTESE FALCON), він вбиває напарника детектива. Зрозуміло, поліцейський повинен знайти, затримати і покарати злочинця.

Жанр *Комедії* включає в себе безліч піджанрів, і в кожного свої загальноприйняті умови, але існує одна, найважливіша, яка об'єднує цей мегажанр і відрізняє його від драми: *Ніхто не повинен постраждати.* У *Комедії* аудиторія повинна відчувати, що незалежно від того, з якою силою персонажі б'ються об стіну, ридають і корчаться під ударами життя, все це не завдає їм реальної шкоди. На Лорел і Гарді може впасти цілий будинок, але вони обов'язково виберуться з-

під уламків, струсять із себе пил і зі словами “Ну і справи!” підуть далі.

У фільмі РИБКА НА ІМ’Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA) персонаж Кен (Майкл Палін) шалено любить тварин і, намагаючись вбити стареньку жінку, випадково замість неї вбиває її домашніх улюбленців тер’єрів. Остання з них помирає під важкою бетонною конструкцією, з-під якої видно її затиснену маленьку лапку. Режисер фільму Чарлз Крайтон зняв два варіанти цього моменту: в одному було видно лише лапку, а для іншого він надіслав свого помічника до м’ясника за пакетом нутрощів і додав слід крові, що витікає з розчавленого тер’єра. Коли цей кривавий кадр постав перед очима аудиторії під час попереднього перегляду, в залі запанувала мертва тиша. І кров, і нутрощі промовляли: “Це було боляче.” Для загального показу Крайтон включив до фільму перший варіант, і аудиторія відреагувала на нього сміхом. За умовами жанру письменник комедії ходить по тонкій лінії між піддаванням персонажів пекельним мукам і заспокоєнням глядачів, що полум’я не пече.

За цією лінією чекає піджанр *Чорної Комедії*. Тут письменник може відійти від загальноприйнятих умов комічного жанру і дозволити своїй аудиторії відчувати гострий, але не безнадійний біль: НЕЗАБУТНЯ (THE LOVED ONE), ВІЙНА ПОДРУЖЖЯ РОУЗ (THE WAR OF THE ROSES), ЧЕСТЬ РОДИНИ ПРИЦЦІ (PRIZZI’S HONOR) — фільми від яких ми часто душимось зі сміху.

Для *Арт Фільмів* загальноприйнятими умовами є низка зовнішніх практик: відсутність зірок (або зіркових гонорарів), виробництво за межами системи Голлівуду і зазвичай будь-якою мовою, окрім англійської, — все це стає додатковими балами для продажів, коли маркетингова команда заохочує критиків відстоювати фільм як андердога, тобто такого, що має мало шансів на успіх. Серед головних загальноприйнятих умов цього жанру першою є прославлення інтелекту. *Арт Фільм* звеличує інтелект, придушуючи сильні емоції під ковдрою настрою; в той же час загадковість, символізм або невирішені суперечності спонукають глядачів до самотійної інтерпретації фільму і його подальшого диванного аналізу. По-друге й суттєво, дизайн

оповіді *Арт Фільму* залежить від однієї грандіозної загальноприйнятої умови — нетиповість. Нетрадиційність *Мінімалізму* і/або *Антиструктури* є відмітною умовою *Арт Фільму*.

Успіх у жанрі *Арт Фільму* здебільшого пов'язаний із миттєвим, хоча нерідко і короткочасним, визнанням таланту митця. З іншого боку, Альфред Гічкок багато років працював виключно в рамках Архісюжету й жанрових загальноприйнятих умов, завжди цілюся у масову аудиторію і зазвичай знаходив її. Сьогодні він стоїть на вершині пантеону фільмарів і весь світ вклоняється йому, як одному з найвидатніших митців двадцятого сторіччя, поета кіно, чиї роботи сповнені дивовижними образами сексуальності, релігійності і витонченості світоглядів. Гічкок знав, що *не існує суперечності між мистецтвом і масовим успіхом, й так само немає обов'язкового зв'язку між мистецтвом і Арт Фільмом*.

## ОПАНУВАННЯ ЖАНРУ

Усі ми в неоплатному боргу перед традиціями видатних оповідей. Ви мусите не лише поважати, але й опанувати ваш жанр і його загальноприйняті умови. Ніколи не варто думати, що ви знаєте цей жанр, тому що бачили схожі фільми. Так само можна заявляти про вміння складати симфонії, тому що чули всі дев'ять симфоній Бетговена. Слід вивчати форму. Книги з критикою жанрів можуть допомогти, але мало з них актуальні і жодна не є викінченою. Тим не менше, читайте все, приймайте будь-яку допомогу, звідки б вона не надходила. Однак найбільшого розуміння дає процес самопізнання; ніщо так не мотивує уяву, як розкопування захованих скарбів.

Вивчення жанрів найкраще проводити так: спершу складіть список тих праць, які ви відчуваєте як ваші, і включіть у нього як успішні роботи, так і невдалі. (Вивчення невдач проливає світло на багато речей... і вчить скромності.) Потім візьміть напрокат диски з вибраними фільмами й купіть сценарії, якщо можливо. Перегляньте ці фільми, роблячи паузи, читаючи сценарій і розділяючи кожен фільм на елементи сетінгу, ролі, події та цінності. Нарешті, зберіть воєдино всі



результати дослідження і запитайте себе: що відбувається з оповідями в цьому жанрі і якими умови стосовно часу, місця, персонажів і дії? Доки ви не знайдете відповіді, глядачі завжди будуть попереду вас.

**Для передбачення очікувань аудиторії ви повинні опанувати свій жанр і його загальноприйняті умови.**

Якщо фільм просували правильно, глядачі приходять на його перегляд з певними очікуваннями. Говорячи мовою професійних маркетологів, глядачі були “позиціоновані.” “Позиціонування аудиторії” означає таке: ми не хочемо, щоб люди приходили дивитися нашу роботу з байдужістю і без чіткого уявлення про те, чого їм слід очікувати, адже це змушує нас витрачати перші двадцять хвилин екранного часу на формування необхідного ставлення до оповіді. Ми хочемо, щоб вони влаштувалися у своїх кріслах, зігріті й сфокусовані з апетитом, який ми маємо намір задовільнити.

Позиціонування аудиторії не є чимось новим. Шейкспір не став називати свою п'єсу *Гамлет (Hamlet)*, а назвав її *Трагедія Гамлета, Принца Данського (The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark)*. Він давав своїм комедіям такі назви, як *Багато Галасу Даремно (Much Ado About Nothing)* і *Все Добре, Що Добре Закінчується (All's Well That Ends Well)*, щоб кожного дня у театрі “Глобус” його аудиторія епохи королеви Єлизавети була психологічно готова плакати чи сміятися.

Вправний маркетинг формує очікування від жанру. При його просуванні все, від назви й афіш до друкованої та телевізійної реклами, має бути використано для того, щоб дати аудиторії чітке уявлення про тип оповіді. Повідомляючи глядачам, що їх чекає улюблена кінематографічна форма, ми зобов'язані дотриматися своєї обіцянки. Якщо ми латаємо жанр, випускаючи або неправильно використовуючи його загальноприйняті умови, аудиторія розуміє це миттєво і принижує нашу працю за спиною.

Наприклад, маркетингова кампанія нещасливо названого ВБІВСТВА МАЙКА (США, 1984, MIKE'S MURDER) орієнтувала аудиторію на *Таємницю Вбивства*. Кіно, тим не менш, іншого жанру, і глядачі

більше години сиділи гадаючи: “Хто ж, чорт забирай, вмирає в цьому фільмі?” Сценарій є свіжим поглядом на *Сюжет Дорослішання*, в якому касирка в банку у виконанні Дебри Вінгер здійснює перехід від залежності й інфантильності до самовладання і зрілості. Однак невдоволені чутки дезорієнтованої і розгубленої аудиторії обрізали крила хорошому фільму.

## ТВОРЧІ ОБМЕЖЕННЯ

Роберт Фрост сказав, що створення верлібру нагадує гру в теніс з опущеною сіткою, оскільки добровільне дотримання вимог поетичних канонів, нехай навіть штучно створених, приводить в рух уяву. Припустимо, поет вирішує писати вірші шестирядковими строфами, римуючи кожен другий рядок. Заримувавши четвертий рядок з другим, він досягає кінця строфи, а потім, загнаний у кут власноруч встановленими обмеженнями, щосили намагається заримувати шостий рядок з четвертим і другим. У результаті цих зусиль з’являється слово, яке взагалі ніяк не стосується вірша. Воно просто римується. Однак воно дає життя виразу, який своєю чергою викликає в уяві образ, котрий перегукується з першими п’ятьма рядками, надаючи нового змісту й емоційного заряду всій строфі і віршу в цілому. Завдяки творчому обмеженню схеми римування, вірш знаходить таку виразність, якої не було б, якби поет дозволив собі вибирати будь-яке слово за власним бажанням.

Принцип Творчого Обмеження передбачає свободу в певних межах. Талант, як м’яз: без чогось для штовхання він атрофується. Тому ми навмисно розкладаємо на своєму шляху бар’єри для натхнення. Ми дисциплінуємо себе відносно того що робити, але ми необмежені в тому, як це робити. Тому одним з перших кроків є визначити жанр або комбінацію жанрів, які будуть спрямовувати нашу роботу, оскільки кам’янистим ґрунтом, на якому зростають найплідніші ідеї, є загальноприйняті умови жанру.

Загальноприйняті умови жанру є немов схемою римування “поєми” оповідача. Вони не перешкоджають творчому процесу, а надихають

його. Випробування полягає в тому, щоб дотримуватися умов, але уникати кліше. Знайомство хлопця з дівчиною в *Оповіді Про Любов* не є кліше, а необхідний елемент форми — загальноприйнята умова. Кліше з'явиться, якщо їхня зустріч відбуватиметься так само, як і в інших *Оповідях Про Любов*. Наприклад, два енергійних індивідуалісти змушені разом брати участь у ризикованій справі й спочатку здається, що вони ненавидять одне одного; або дві боязкі душі, закохані в тих, хто не знаходить часу для спілкування з ними, і до кінця вечірки обидва розуміють, що їм більше нема з ким поговорити, окрім як одне з одним; і таке інше.

Загальноприйняті умови жанру є *Творчим Обмеженням*, яке допомагає уяві письменника сягати висот. Замість того, щоб відкидати умови і спрощувати оповідь, витончений письменник звертається до них, як до старих друзів, знаючи, що в прагненні реалізувати їх незвичайним способом він зуміє знайти натхненну ідею для створення сцени, яка зробить його оповідь непересічною. За допомогою досконалого володіння жанром ми можемо запропонувати аудиторії безліч творчих варіантів реалізації загальноприйнятих умов, що дозволить нам перетворити і перевершити очікування аудиторії, і представити глядачам не лише те, на що вони сподівались, але — якщо вистачить вміння — більше, ніж вони могли собі уявити.

Зверніть увагу на жанр *Екшен/Пригодницький Фільм*. Часто знехтуваний, як такий що не потребує великого розуму, насправді ж це найскладніший жанр для сценариста... з тієї лише причини, що він уже запроцьований до смерті. Що письменник *Екшена* може вигадати такого, чого глядачі не бачили тисячі разів до цього? Наприклад, серед безлічі умов цього жанру найголовнішим є сцена, де *доля героя залежить від милості лиходія*. У такій ситуації, будучи абсолютно безпорадним, герой повинен подолати свого супротивника. Ця сцена є обов'язковою. Вона випробовує і демонструє винахідливість протагоніста, його силу волі і здатність залишатись холоднокрівним у складній ситуації. Без такої сцени протагоніст, та й вся оповідь, виглядають слабшими й аудиторія залишає зал незадоволеною. Пов'язані з такою умовою кліше ростуть, немов цвіль на хлібі, однак,

якщо знаходиться свіже рішення, ефект виявляється вельми вражаючим.

У фільмі ІНДІАНА ДЖОНС: У ПОШУКАХ ВТРАЧЕНОГО КОВЧЕГА (RAIDERS OF THE LOST ARK) Джонс опиняється віч-на-віч з єгипетським гігантом, в руках у якого величезна шабля. Ми бачимо його сповнений жаху погляд, він знизує плечима і лунає блискавичний постріл. Джонс згадав, що у нього є пістолет. Легенда за лаштунками говорить, що Гарісон Форд запропонував це улюблене багатьма рішення тому, що через дизентерію був занадто слабким, щоб брати участь у видовищній акробатичній бійці, прописаній у сценарії Лоренс Кезден.

Кульмінація фільму МІЦНИЙ ГОРІШОК (DIE HARD) пропонує елегантне втілення цієї умови: оголений до пояса, незброєний Джон Макклейн із піднятими вгору руками стоїть перед добре озброєним садистом Гансом Грuberом (Алан Рікмен). Однак, коли камера починає повільно рухатися навколо Макклейна, ми бачимо, що до його оголеної спини скотчем прикріплений пістолет. Він відволікає Грубера жартом, вихоплює пістолет і вбиває його.

Найархаїчнішим із усіх кліше героя-який-залежить-від-милості-лиходія є сцена з фразою “Бережись! За тобою хтось є!” Однак у фільмі ВСТИГНУТИ ДО ОПІВНОЧІ (MIDNIGHT RUN) сценарист Джордж Галло дав йому нове життя і чарівність, повторюючи його божевільні варіанти в різних сценах.

## ЗМІШУВАННЯ ЖАНРІВ

Жанри часто комбінують для того, щоб підкреслити суть, збагатити персонажів і передати різноманіття настроїв і почуттів. Наприклад, підсюжет із *Оповіддю Про Любов* присутній практично в будь-якій *Кримінальній Оповіді*. У фільмі КОРОЛЬ-РИБАЛКА (THE FISHER KING) переплітаються п'ять сюжетних ліній — *Сюжет Спокутування Провини*, *Психологічна Драма*, *Оповідь Про Любов*, *Соціальна Драма* і *Комедія* — утворивши собою чудовий фільм. Цікавим винаходом стала комбінація *Мюзиклу* і *Фільму Жаків*. Якщо врахувати, що існує більше

двох десятків основних жанрів, можливості для їхнього винахідливого схрещування нескінченні. Таким чином, письменник, що вміє керувати жанром, здатний створити тип фільму, який ніхто в світі ще не бачив.

## **ПЕРЕВИНАХОДЖЕННЯ ЖАНРІВ**

Досконале опанування жанром дозволяє сценаристу бути сучасним. Загальноприйняті умови жанру не висічені на камені; вони розвиваються, ростуть, адаптуються, видозмінюються і руйнуються внаслідок змін у суспільстві. Суспільство змінюється повільно, та все ж змінюється, і коли воно вступає у нову фазу свого розвитку, жанри трансформуються разом із ним. Адже жанри є всього лише вікнами в реальність, різними способами бачення життя письменником. Коли реальність за вікном зазнає змін, жанри змінюються разом із нею. Якщо цього не відбувається, якщо жанр стає неадаптивним і не може підлаштуватися під мінливий світ, він кам'яніє. Нижче наведені три приклади еволюції жанрів.

### **Вестерн**

Жанр *Вестерн* починався як повчальні драми, дія яких розгортається на “Старому Заході,” в міфічному “золотому віці” для алегоричного зображення боротьби добра і зла. Однак у цинічні 1970-ті роки він став застарілим і затхлим. Після того як фільм Мела Брукса *ВИБЛИСКУЮЧІ СІДЛА* (BLAZING SADDLES) показав фашистську суть *Вестерна*, жанр на двадцять років практично впав у сплячку і знову став користуватися попитом завдяки зміні його умов. У 1980-х роках *Вестерн* перетворився на квазі-*Соціальну Драму*, що роз’яснювала проблеми расизму і насильства: *ТОЙ, ЩО ТАНЦЮЄ З ВОВКАМИ* (DANCES WITH WOLVES), *НЕПРОЩЕННИЙ* (UNFORGIVEN), *ЗАГІН* (POSSE).

### **Психологічна Драма**

Клінічний психічний розлад було вперше показано в німому фільмі знятому за підтримкою UFA (Universum-Film Aktiengesellschaft) КАБІНЕТ ДОКТОРА КАЛІГАРІ (Німеччина/1919 THE CABINET OF DR. CALIGARI). Психоеаналіз набував дедалі більшої популярності і *Психологічна Драма* розвивалася як вид детективної оповіді у дусі Фрейда. Спершу психіатр виконував роль “детектива,” що намагається розслідувати прихований “злочин,” а точніше, докопатися до тієї глибоко прихованої травми, яка була перенесена його пацієнтом у минулому. Після того, як цей “злочин” розкривався, жертва або поверталася до нормального психічного стану, або робила серйозний крок до одужання: СІБІЛ (SYBIL), ЗМІЙНА ЯМА (THE SNAKE PIT), ТРИ ОБЛИЧЧЯ ЄВИ (THE THREE FACES OF EVE), Я НІКОЛИ НЕ ОБІЦЯЛА ВАМ РОЖЕВОГО САДУ (I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN), МІТКА (THE MARK), ДЕВІД І ЛІЗА (DAVID AND LISA), ЕКВУС (EQUUS).

Однак, коли серійний вбивця став нічним жахом суспільства, прийшов наступний етап розвитку *Психологічної Драми*: відбулося її злиття з *Детективним Жанром*, яке призвело до появи піджанру, відомого як *Психологічний Трилер*. У цих фільмах поліцейські стають світськими психіатрами, щоб вистежувати психопатів, і їхній успіх у затриманні злочинця залежить від здібностей детектива психоаналізувати маніяка: ПЕРШИЙ СМЕРТНИЙ ГРІХ (THE FIRST DEADLY SIN), МИСЛИВЕЦЬ НА ЛЮДЕЙ (MAN-HUNTER), ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ (COP), і недавно, СІМ (SEVEN).

У 1980-х роках *Психологічний Трилер* еволюціонував утретє. У таких фільмах, як ПЕТЛЯ (TIGHTROPE), СМЕРТЕЛЬНА ЗБРОЯ (LETHAL WEAPON), СЕРЦЕ АНГЕЛА (ANGEL HEART) і НАСТУПНОГО РАНКУ (THE MORNING AFTER), детектив сам перетворюється на психопата, який страждає від різних сучасних недугів: сексуальної одержимості, схильності до самогубства, травматичної амнезії, алкоголізму. У цих фільмах ключем до досягнення справедливості стає психоаналіз поліцейським самого себе. Щойно він домовляється зі

своїми внутрішніми демонами, піймати злочинця вже не складає труднощів.

Такий розвиток жанру став яскравим доказом змін, що відбуваються в суспільстві. Минули ті дні, коли ми тішили себе думкою, що всі божевільні люди замкнені в психіатричних лікарнях, у той час як ми, здорові, перебуваємо в безпеці з цього боку лікарняних стін. Сьогодні мало хто демонструє таку наївність. Всі знають, що за певного збігу обставин кожен може втратити зв'язок з реальністю. Ці *Психологічні Трилери* адресуються цій загрозі, і нашому усвідомленню, що найжорсткішим завданням у житті є самоаналіз, намагаючись досягнути глибину нашої природи і віднайти спокій у своїй душі.

У 1990 році цей жанр перейшов до четвертого етапу свого розвитку, коли подоби психопата почали набувати наші дружини й чоловіки, психіатри, хірурги, діти, няні, сусіди по кімнаті, дільничні поліцейські. Нові фільми вивільнили громадську параною, адже ми з'ясували, що найближчі люди, яким ми довіряємо і на чий захист розраховуємо, насправді маніяки: РУКА, ЩО ГОЙДАЄ КОЛИСКУ (THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE), У ЛІЖКУ З ВОРОГОМ (SLEEPING WITH THE ENEMY), НАСИЛЬНИЦЬКЕ ВТОРГНЕННЯ (FORCED ENTRY), ШЕПІТ ВНОЧІ (WHISPERS IN THE DARK), САМОТНЯ БІЛА ЖІНКА (SINGLE WHITE FEMALE) і ДОБРИЙ СИНОК (THE GOOD SON). Найяскравішим прикладом, напевно, може стати фільм ЗВ'ЯЗАНІ ДО СМЕРТІ (DEAD RINGERS), що розповідає про фундаментальний страх: про страх щодо людини найближчої до тебе — себе. Який жах може прокрастися з підсвідомості, щоб оволодіти вашим розумом?

## Оповідь Про Любов

Найважливіше питання, яке ми ставимо собі під час написання *Оповіді Про Любов*, звучить так: “Що ж їм заважає?” Бо про що оповідь в *Оповіді Про Любов*? Двоє зустрічаються, закохуються, одружуються, підтримують одне одного доти, доки смерть не розлучить їх... що може бути нудніше? Саме тому більше двох тисяч років, з часів грецького

драматурга Менандра, письменники відповідали на питання так: “батьки дівчини.” Її батьки вважають, що обраний дочкою молодий чоловік їй не підходить і створюють загальноприйнятну умову, відому як Блокувальні Персонажі або “сила, що перешкоджає кохання.” Шейкспір розширив цю умовність, поширивши її в своїй трагедії *Ромео і Джульєтта (Romeo and Juliet)* на обидві пари батьків. Із 2300 р. до Р. Х. ця важлива умовність практично не змінювалася... аж до настання двадцятого сторіччя з його романтичною революцією.

Двадцяте сторіччя було Епохою Романтики як ніяке інше. Ідея романтичного кохання (разом з сексом як безумовним компаньйоном) домінує в популярній музиці, рекламі та Західній культурі в цілому. Протягом десятиріч автомобіль, телефон і тисячі інших полегшуючих факторів дозволяли молодим закоханим дедалі більше звільнитися від батьківського контролю. Тим часом і батьки, через нестримне зростання кількості подружніх зрад, розлучень і повторних шлюбів, розширили романтику від юнацького скороминучого кохання до позиттєвого переслідування. Це завжди було правдою, що молоді люди не слухаються своїх батьків, але якби сьогодні в стрічці Мама з Татом щось заперечували, а юні коханці власне б підкорилися їм, глядачі б глузували б зі стрічки до мозолів на екрані. Таким чином, оскільки умова “батьки дівчини” зникла разом із договірними шлюбами, спритні письменники віднайшли новий дивовижний набір сил, що перешкоджають любові.

У ВИПУСКНИКУ (THE GRADUATE) Блокувальними Персонажами були традиційні батьки дівчини, але через дуже нетрадиційну причину. У СВІДКУ (WITNESS) силою, яка перешкоджає кохання, стала культура героїні: вона живе в громаді амішів, тобто практично в іншому світі. У МІСІС СОФФЕЛ (MRS. SOFFEL) Мел Гібсон грає ув'язненого вбивцю, засудженого до повішення, а Даян Кітон дружину начальника в'язниці. Хто їм заважає? Всі члени добропорядного суспільства. У фільмі КОЛИ ГАРРІ ЗУСТРІВ САЛЛІ (WHEN HARRY MET SALLY) закохані страждають від абсурдного переконання, що дружба і любов несумісні. У ЗІРЦІ ШЕРИФА (LONE STAR) блокувальною силою є расизм; у ЖОРСТОКІЙ ГРІ (THE CRYING



GAME) — сексуальна ідентифікація; а в ПРИВИДІ (GHOST) — смерть.

Захоплення романтичними стосунками, що виникло на початку двадцятого сторіччя, до його завершення перейшло в почуття глибокого незадоволення, яке супроводжується похмурим і скептичним ставленням до кохання. Як результат, ми спостерігали розквіт і несподівану популярність фільмів із низхідними кінцівками: НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS), МОСТИ ОКРУГУ МЕДІСОН (THE BRIDGES OF MADISON COUNTY), НАПРИКІНЦІ ДНЯ (THE REMAINS OF THE DAY), ЧОЛОВІКИ ТА ДРУЖИНИ (HUSBANDS AND WIVES). У фільмі ПОКИДАЮЧИ ЛАС ВЕґАС (LEAVING LAS VEGAS) Бен є алкоголіком зі схильністю до самогубства, його подруга Сера — повією із мазохістичними нахилами, а їхня любов “народилася під нещасливою зіркою.” Всі ці фільми говорять про зростаюче почуття безнадії, а то й про повну неможливість тривалого кохання.

Щоб довести розповідь до висхідної кінцівки, деякі фільми, зняті останнім часом, перетворили цей жанр на *Оповідь Пристрасного Прагнення*. Хлопець-зустрічає-дівчину завжди було незмінною умовою цього жанру: вона стається на початку оповіді, а після цього відбуваються випробування, пригоди і тріумф кохання. Однак у НЕСПЛЯЧИХ В СІЄТЛІ (SLEEPLESS IN SEATTLE) і ТРЬОХ КОЛЬОРАХ: ЧЕРВОНІЙ (RED) глядачі бачать це побачення в кінці, а впродовж усього фільму стежать за тим, як “долю” закоханих вибудовує випадок. Завдяки вмілому відтягуванню їхньої зустрічі до кульмінації, цим фільмам вдається залишити осторонь болючі проблеми сучасного кохання і замінити складності любовних стосунків перешкодами, що заважають їхній зустрічі. Це не оповіді про любов, а оповіді палкого бажання, адже розмови про і прагнення любові переповнює сцени, залишаючи справжні акти любові і їхні часто тривожні наслідки на майбутнє за межами екрану. Цілком імовірно, що двадцяте сторіччя не тільки породило Епоху Романтики, а й поховало її.

Висновок такий: соціальні установки змінюються. Культурна антена письменника мусить бути чутлива до цих рухів, інакше є ризик продукувати антикваріат. Так, у ЗАКОХАНИХ (FALLING IN LOVE) перешкодою для кохання головних персонажів є те, що обоє перебувають у шлюбі. Єдині сльози глядачів з'явилися від занадто сильного позіхання. Можна було почути як вони подумки кричали: “У чому проблема? Ви обоє живете не з тими людьми. Киньте їх. Ви що, не чули слово ‘розлучення’?”

Однак у 1950-х роках любовний зв'язок між одруженими людьми сприймався як серйозна зрада. Багато гостросюжетних фільмів того часу — МИ НЕЗНАЙОМІ, КОЛИ ЗУСТРІЧАЄМОСЯ (STRANGERS WHEN WE MEET), КОРОТКА ЗУСТРІЧ (BRIEF ENCOUNTER) — брали енергію з антагоністичних суперечностей суспільства на подружні зради. Але у 1980-х роках установки змінилися; виникає переконаність у тому, що кохання безцінне, а життя коротке, і якщо двоє одружених людей хочуть мати роман, дайте їм це зробити. Правильно це чи ні, але таким був настрій того часу, тому фільми з застарілими цінностями 1950-х років викликали нудьгу у глядачів 1980-х. Аудиторія хоче знати як це відчувати себе живим на вістрі сьогодення. Що означає бути людиною в наші дні?

Інноваційні письменники не лише сучасники, вони візіонери. Вони приклали своє вухо до стіни історії, і коли речі змінюються, можуть відчутти як суспільство нахиляється в сторону майбутнього. Потім вони створюють роботи, які руйнують загальноприйняті умови та приводять жанри в їхні нові покоління.

Саме ця риса є однією з численних переваг фільму КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN). У кульмінаціях всіх попередніх фільмів, створених у жанрі *Детективного Фільму Про Вбивство*, детектив затримує і карає злочинця, але в КИТАЙСЬКОМУ КВАРТАЛІ (CHINATOWN) багатий, політично впливовий, злочинець тікає, порушуючи шановану умовність жанру. Однак цей фільм не міг з'явитися раніше 1970-х років, коли рух за громадянські права, Вотергейтська справа і війна у В'єтнамі сколихнули Америку, розкривши всю глибину проблеми з корупцією, і нація усвідомила, що

багаті люди можуть безкарно скоїти вбивство... і багато іншого. Творці КИТАЙСЬКОГО КВАРТАЛУ (CHINATOWN) переписали жанр, відкривши шлях для кримінальних оповідей із низхідною кінцівкою, таких як ЖАР ТІЛА (BODY HEAT), ЗЛОЧИНИ ТА ПОРУШЕННЯ (CRIMES AND MISDEMEANORS), ЗАПИТАННЯ ТА ВІДПОВІДІ (Q & A), ОСНОВНИЙ ІНСТИНКТ (BASIC INSTINCT), ОСТАННЄ СПОКУШАННЯ (THE LAST SEDUCTION) і СІМ (SEVEN).

Найкращі письменники не лише візіонери, вони творять класику. Кожен жанр охоплює найважливіші цінності: любов/ненависть, мир/війна, справедливість/несправедливість, досягнення/невдача, добро/зло і таке інше. Кожна з цих цінностей є вічною темою, яка надихала на створення великих творів ще з часів появи оповіді як такої. З року в рік ці цінності необхідно переглядати, щоб підтримувати до них зацікавленість і зберігати їхню значущість для сучасної аудиторії. Найвидатніші оповіді завжди сучасні. Це класика. Класичний твір завжди сприймається із задоволенням знову і знову, його можна по-різному інтерпретувати протягом багатьох десятиріч, і в ньому стільки правди й розуміння людини, що кожне нове покоління знаходить в оповіді своє відображення. Саме такою роботою є КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN). Завдяки винятковому володінню жанром Роберт Таун і Роман Поланські змогли підняти свій талант на висоту, якої мало кому вдалося досягти як до них, так і після.

## **ДАР ВИТРИВАЛОСТІ**

Опанування жанром має важливе значення ще з однієї причини: створення сценаріїв справа не для спринтерів, а для бігунів на довгі дистанції. Неважливо, що ви чули про сценарії, швидкокоруч створені в басейні у вихідні; від перших задумів до останнього варіанту якісного сценарію проходить шість місяців, дев'ять місяців, рік або більше. Написання сценарію вимагає такої ж творчої праці у створенні світу, персонажів і оповіді, як і роман довжиною в чотири сотні сторінок. Єдиним суттєвим розходженням є кількість слів у тексті. Старанна економія мови в сценарії вимагає серйозних витрат сил і часу, тоді як

необмежена можливість заповнювати сторінки прозою спрощує і навіть прискорює процес. Будь-який вид літературної творчості це дисципліна, але написання сценаріїв є військовою муштрою. Тому запитайте себе, що буде підтримувати в вас бажання писати протягом цих довгих місяців?

Зазвичай видатні письменники не відрізняються еkleктичністю. Кожен із них фокусує увагу на одній ідеї, одній темі, яка надихає його і задля якої він створює чудові варіанти виразу протягом всієї своєї творчої діяльності. Так, Гемінгвей завжди захоплювало питання зустрічі зі смертю. Після того, як він став свідком самогубства батька, ця тема зайняла центральне місце не лише в його творах, але і в житті. Він полював за смертю на війні, в спорті, на сафарі, поки нарешті не знайшов її, застрелившись із рушниці. Чарлз Дікенс, чий батько потрапив до в'язниці за борги, писав про самотню дитину, яка шукає втраченого батька, в романах *Девід Копперфільд* (*David Copperfield*), *Олівер Твіст* (*Oliver Twist*) і *Великі Надії* (*Great Expectations*). Мольєр критично осмислював дурість і розбещеність, що панували у Франції сімнадцятого сторіччя, і прославився своїми п'єсами, назви яких нагадують список людських пороків: *Скупий* (*The Miser*), *Мізантроп* (*The Misanthrope*), *Уявний Хворий* (*The Hypochondriac*). Кожен із цих авторів знайшов свою тему, і вона живила його творчість протягом усього довгого письменницького шляху.

А яка ваша тема? Можливо, ви, як Гемінгвей і Дікенс, відштовхуєтесь від того, що відбувається у вашому житті? Або, як Мольєр, пишите про свої ідеї стосовно суспільства й людської природи? Яким би не було джерело вашого натхнення, пам'ятайте одне: задовго до того, як ви закінчите, ваша любов до себе зітліє і помре, а любов до ідей ослабне і згасне. Ви настільки втомитеся і знудитеся від письма про себе або свої ідеї, що можете не дістатися фінішу.

Отже, крім усього іншого, запитайте себе: який мій улюблений жанр? Потім пишіть у тому жанрі, який ви любите. Адже навіть якщо пристрась до будь-якої ідеї чи переживань може ослабнути, любов до фільмів не вгасає. Постійним джерелом вашого нового натхнення повинен стати жанр. Кожного разу, як ви будете перечитувати свій

сценарій, він повинен захоплювати вас, адже це має бути така оповідь, такий фільм, заради якого ви готові стояти в черзі під дощем. Не пишіть щось, бо ваші друзі-інтелектуали вважають це соціально вагомим. Не пишіть того, що, на вашу думку, викличе похвалу з боку критиків у журналі *Film Quarterly*. Будьте чесними у виборі жанру, адже з усіх причин, що пробуджують бажання писати, лише одна здатна підживлювати творчі зусилля протягом довгого часу, і це є любов до самої роботи.

## 5. СТРУКТУРА І ПЕРСОНАЖ

Сюжет чи персонаж? Що важливіше? Ця суперечка стара, як саме мистецтво. Арістотель, оцінивши одне й інше, прийшов до висновку, що оповідь є головною, а персонаж другорядним. Його бачення мало великий вплив, доки в процесі розвитку роману маятник не хитнувся в інший бік. Із початку дев'ятнадцятого сторіччя багато хто почав вважати, що структура є всього лиш інструментом для зображення особистості, а читачі хочуть бачити цікавих і складних персонажів. Сьогодні обидві сторони продовжують дебати без вердикту. Причина, чому журі не можуть зробити рішення, проста: суперечка облудлива.

Неможливо знайти відповідь на запитання, що є важливішим — структура або персонаж, адже структура є персонажем, а персонаж є структурою. Це одне і те саме, а отже, жодне не може бути важливішим за інше. Проте, суперечка триває через широко розповсюджену помилку, пов'язану з двома важливими аспектами вигаданого персонажа, — а саме різницю між *Характером* і *Характеризацією*.

### ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА АБО ХАРАКТЕРИЗАЦІЯ

*Характеризація* є сукупністю всіх видимих якостей людини, які можна виявити за допомогою уважного вивчення: вік і рівень інтелекту, стать і сексуальність, манера спілкування й особливості жестикуляції, вибір будинку, машини та одягу, освіта і професія, особливості темпераменту і тип нервової системи, цінності та установки. Тобто мова йде про все, що ми можемо дізнатися, якщо будемо спостерігати за ким-небудь день у день. Сукупність цих відмінностей робить будь-яку людину

унікальною, тому що кожен з нас є єдиним у своєму роді поєднанням успадкованих від батьків генів і накопиченого досвіду. Такий комплекс виняткових властивостей є *характеризацією*... але це не *характер* персонажа.

**СПРАВЖНИЙ ХАРАКТЕР персонажа розкривається у виборі, який він робить під натиском. Чим сильнішим є тиск, тим яскравіше проявляється характер, а його природна сутність зображується правдивіше.**

Під поверхнею характеристичної, не зважаючи на зовнішність, хто ця особа? Що ми знайдемо у серці його ества? Лагідний він або жорстокий? Щедрий або егоїстичний? Сильний або слабкий? Чесний або брехун? Сміливий або боягузливий? Єдиний спосіб дізнатися правду — стати свідком того, як він робить вимушений вибір під тиском і вирішує, що йому слід зробити для досягнення своїх бажань. Який вибір, такий і він.

Тиск є фундаментальним. Вибори, зроблені за відсутності ризику, мало про що свідчать. Якщо рішення сказати правду приймається в ситуації, коли брехня ні на що не впливає, то цей вибір є несуттєвим і нічого не виражає. Але якщо та ж сама людина наполягає на правді, коли брехня могла б врятувати їй життя, ми розуміємо: чесність є осердям її натури.

Розглянемо наступну сцену: два автомобілі рухаються по шосе. Один із них є геть проіржавілим фургонем, заваленим відрами, ганчір'ям і швабрами. Ним керує нелегальна імігрантка — тиха, скромна жінка, яка працює хатньою робітницею, за готівку з-під столу, і є єдиною опорою для всієї родини. Поруч з нею, по шосе, в новому блискучому “порше” їде блискучий та успішний нейрохірург. У цих двох людей різне походження, переконання, особисті якості та мова, якою вони спілкуються, — абсолютно у всьому їхні *характеризації* діаметрально протилежні.

Несподівано, шкільний автобус, що їхав попереду них, втрачає керування, врізається в огорожу і загоряється. Полум'я заважає дітям

вибратися з нього. Тепер, під цим жахливим тиском, ми дізнаємось ким же насправді є ці дві людини.

Хто з них вирішить зупинитися? Хто проїде повз? Адже у кожного є причини продовжити свій шлях. Хатня робітниця побоюється, що якщо вона втрутиться, поліцейські учинять їй допит, виявлять її нелегальний статус, депортують з країни, і її родина помре від голоду. Хірург боїться поранити або обпекти руки, оскільки після цього не зможе виконувати свої чудодійні мікрохірургічні операції, і тисячі його майбутніх пацієнтів загинуть. Але, припустимо, обидва натиснули на гальма і зупинилися.

Цей вибір дає нам підказку для розуміння їхніх характерів, але хто з них зупинився, щоб допомогти, а хто не може кермувати далі через істеріку? Припустимо, обидва вирішили допомогти дітям. Це вже говорить багато про що. Але хто з них викличе швидку допомогу і буде чекати приїзду допомоги? А хто кине́ться в палаючий автобус? Скажімо, обидва побігли до автобуса — вибір, який ще глибше проявляє характер персонажів.

Отже, лікар і хатня робітниця розбивають вікна, пробираються всередину палаючої машини, хапають дітей і виштовхують їх у безпеку. Однак їм належить зробити ще один вибір. Полум'я стає сильнішим, перетворюючи все на розпечене пекло і обпікаючи обличчя. Вони не можуть зробити ані вдиху, не обпаливши легені. Перебуваючи в центрі всього цього жаху, кожен розуміє: залишається лише секунда на те, щоб врятувати одного з безлічі дітей, що все ще залишаються всередині автобуса. Якою буде реакція лікаря? Чи потягнеться він, керуючись миттєвим рефлексом, до білої дитини або підхопить на руки чорношкірого, котрий перебуває ближче до нього? Що зробить, слідуєчи своїм інстинктам, хатня робітниця? Чи врятує маленького хлопчика? Або крихітну дівчинку, що зіщулилась від страху коло її ніг? Чим виявиться “вибір Софі”<sup>6</sup> в її випадку?

Ми можемо побачити, що за цими двома абсолютно різними характеристиками ховається однакова гуманність — обидва готові миттєво пожертвувати життям заради незнайомих їм людей. Або раптом людина, яка, на нашу думку, повинна була повести себе



героїчно, виявиться жалюгідним боягузом, а той, від кого ми чекали малодушності, сміливцем. Чи коли вже не може бути гірше, ми можемо пізнати, що самовідданий героїзм не є межею правдивого характеру в обох випадках. Адже невидима сила культурних норм і цінностей може змусити кожного з них зробити спонтанний вибір, який виявить підсвідомі гендерні або етнічні упередження... навіть коли вони здійснюють акт праведної хоробрості. Яким би чином не була написана ця сцена, необхідність вибору зірве маски, створені характеристикацією, і ми зможемо проникнути в суть людської природи і побачити справжній характер персонажів.

## РОЗКРИТТЯ ПЕРСОНАЖІВ

Розкриття справжнього характеру персонажа, на відміну від, або на протигагу характеристикації, є основою всього хорошого сторітелінгу. Життя вчить нас цьому важливому принципу: *те, що здається*, цим не є. Люди не є тими, ким виглядають. Прихована природа ховається за фасадом рис. Незалежно від того, що кажуть персонажі і як вони себе поводять, ми можемо їх розкрити у всій глибині лише через вибір, який вони роблять під натиском обставин.

Якщо на початку оповіді нам представляють персонажа, який поводить себе як “люблячий чоловік,” і до кінця розповіді він залишається таким же люблячим чоловіком без жодних секретів, нереалізованих бажань або потаємних пристрастей, то ми будемо вкрай розчаровані. Коли характеристика й істинний характер персонажа збігаються, а внутрішнє життя і його зовнішній прояв утворюють, як блок цементу, єдине ціле, роль перетворюється на низку повторюваних, передбачуваних вчинків. Це зовсім не означає, що такий персонаж не викликає довіри. Неглибокі, безвиразні люди існують... але вони нудні.

Що, наприклад, пішло не так з Рембо? У РЕМБО: ПЕРША КРОВ (FIRST BLOOD) це був дуже привабливий персонаж — ветеран В’єтнамської війни, одинак, який подорожує по горах у пошуках усамітнення (характеристика). Потім шериф, без жодних видимих причин, хіба що через надлишок тестостерону, провокує його, і

розкривається справжній Рембо, безжалісний і непохитний вбивця (істинний характер). Та одного разу розкрившись, персонаж вже не може повернутися назад. У сиквелах Рембо обмотує патронташами свої змашені олією, накачані м'язи і стягує волосся червоною банданою, доки характеристика супергероя і його істинний характер не зливаються в образ, який є навіть менш багатограним, ніж персонаж суботнього мультфільму.

Порівняйте цей плаский образ з Джеймсом Бондом. Трьох фільмів про Рембо вистачило всім, а от фільмів про Джеймса Бонда існує близько двадцяти. Бондіана триває, оскільки світу подобається багаторазове розкриття глибини характеру персонажа, який суперечить характеристиці. Бонду подобається бути в ролі ловеласа: одягнений у смокінг, він прикрашає собою розкішні вечірки, недбало помішуючи коктейль у келиху і розмовляючи з прекрасними жінками. Однак, щойно в оповіді виникають непередбачувані обставини, вибір Бонда показує нам, що під оманливою зовнішністю розбещеного гуляки ховається розважливий Рембо. Поява цього дотепного супергероя у контрасті з характеристикою плейбоя, судячи з усього, приносить глядачам безмежну насолоду.

Якщо розвивати цей принцип далі, можна сказати, що розкриття глибини характеру, у порівнянні з характеристикою або на протигагу їй, складає основу розкриття головних персонажів. Приховані сторони життя другорядних персонажів показувати не обов'язково, але головні персонажі повинні бути прописані в усій повноті. В душі вони не можуть бути такими ж, як виглядають зовні.

## **АРКА ПЕРСОНАЖА**

**Надалі продовжуючи цю основу: найкращі твори не лише розкривають справжній характер, але в процесі розповіді змінюють його природу в кращий або гірший бік.**

У фільмі ВЕРДИКТ (THE VERDICT) протагоніст Френк Гелвін спочатку постає перед нами як бостонський адвокат, одягнений у

костюм трійку; адже саме таким і повинен бути персонаж у виконанні Пола Ньюмена... сліпучим красенем. Потім сценарій Девіда Мемета відсуває цю характеристику на задній план, являючи нам корумпованого, збанкрутілого, саморуйнуючого, безнадійного п'яницю, який вже роками не вигравав жодної справи. Розлучення і приниження зламали його дух. Ми бачимо, як він шукає в газетах некрологи людей, котрі загинули в автомобільній катастрофі або в результаті нещасного випадку на виробництві, потім приходить на їхні похорони, щоб вручити свою візитку скорботним родичам у спробі заробити гроші на судовому процесі про отримання страхування. В кульмінації цієї секвенції він, напившись і відчувши огиду до самого себе, в сказі трощить свій офіс, зриває зі стін дипломи і знищує їх, а потім знесилений падає в купу. Аж ось з'являється судова справа.

Йому пропонують взятися за позов про лікарську недбалість і захищати жінку, яка впала в стан коми. Якщо справу буде врегульовано швидко, він отримає сімдесят тисяч доларів. Але, побачивши свою беззахисну клієнтку, він усвідомлює, що випадок з судовою справою пропонує йому не солідний і легкий гонорар, а останній шанс на порятунок. Він приймає рішення вступити в бій з Католицькою Церквою і політичним істеблїшментом, борючись не лише за свою клієнтку, але і за власну душу. З перемогою приходить відродження. Битва в суді перетворює його на блискучого адвоката, тверезого і високоморального, — в людину, якою він був до того, як втратив волю до життя.

Цей взаємозв'язок між персонажем і структурою простежується крізь весь період існування художньої літератури. Перше, оповідь показує нам загальний стан протагоніста (його характеристику): Повернувшись додому з університету на похорон батька, Гамлет відчуває себе пригніченим і розгубленим і мріє про смерть: "Чому не може плоть моя розпастись, розтанути і парою здиміти?..."<sup>7</sup>

Друге, нас утаємничують у сутність характеру персонажа. Його справжня природа розкривається, коли він починає приймати рішення: привид батька Гамлета повідомляє, що був убитий дядьком Гамлета, Клавдієм, який тепер став королем. Вибір, зроблений Гамлетом,

зображує його як розумну і обережну людину, що бореться зі своєю незрілістю і властивими їй безглуздям і пристрастю. Гамлет вирішує помститися за смерть батька, але не раніше, ніж буде доведена вина короля: “Хай ранить гостре слово — не кинджал.”

Третє, ця глибока натура вступає в суперечність із зовнішнім проявом характеру, контрастуючи з ним, а іноді навіть спростовуючи його. Ми відчуваємо, що він не такий, яким здається. Він не просто сумний, чутливий і обережний. Під його маскою приховані й інші якості. Гамлет говорить: “Я божевільний тільки під норд-норд-вест, а коли вітер з полудня, яструба від чаплі я відрізню.”

Четверте, розкривши внутрішню суть персонажа, оповідь починає чинити на нього дедалі більший тиск, змушуючи його приймати дедалі складніші рішення: Гамлет полює на вбивцю батька і знаходить його, коли той молиться, стоячи на колінах. Він може з легкістю вбити короля, але розуміє, що якщо Клавдій помре під час молитви, то його душа може потрапити до раю. Тому Гамлет змушує себе почекати і вбиває Клавдія, “щоб душу, кляту й чорну, ніби пекло” саме туди й відправити.

П’яте, у кульмінаційний момент оповіді зроблені ним вибори докорінно змінили суть його персонажа: війни Гамлета, явні і таємні, завершені. Він досягає умиротвореної зрілості, а його жвавий розум досягає мудрості: “Далі є тиша.”

## **ФУНКЦІЇ СТРУКТУРИ ТА ПЕРСОНАЖА**

**Функцією СТРУКТУРИ є забезпечувати постійно зростаюче напруження, яке штовхає персонажів у дедалі тяжчі дилеми, коли вони змушені приймати складні і ризиковані рішення та діяти, поступово розкриваючи свою справжню сутність, аж до неусвідомленого “Я.”**

**Функцією ПЕРСОНАЖА є додавати в оповіді риси характеристики, необхідні для переконливої реалізації вибору. Простіше кажучи, персонаж повинен бути правдоподібним:**

**досить молодим або старим, слабким або сильним, досвідченим або недосвідченим, освіченим або неосвіченим, великодушним або егоїстичним, дотепним або нудним — все у правильних пропорціях. Кожен персонаж вносить до оповіді комбінацію якостей, які змушують аудиторію повірити, що він спроможний і йому слід робити саме те, що він робить.**

Структура і персонаж нерозривно пов'язані. Подієва структура оповіді формується на основі вибору, який персонаж робить під натиском обставин та вчинених у результаті цього дій. У цей час його особистість розкривається і змінюється в залежності від того, як саме він вважає за краще діяти в складній ситуації. Якщо змінити одне із них, то одразу змінюється й інше. Дозволивши собі змінити дизайн подій, ви змінюєте персонажа, а якщо суттєво зміните персонажа, то доведеться переробляти структуру, щоб показати його нову природу.

Припустимо, оповідь містить центральну подію, під час якої протагоніст, значно ризикуючи, наважується розказати правду. Однак письменник відчуває, що перший варіант цієї сцени нікуди не годиться. Аналізуючи її і переписуючи заново, він робить висновок, що його персонаж повинен збрехати і змінює дизайн оповіді, спрямувавши її в протилежному напрямку. При заміні одного варіанту сценарію на інший, характеристика протагоніста залишається незмінною — він так само одягається, там же працює, сміється над тими ж жартами. Однак у першому варіанті він є чесною людиною. У другому — брехуном. Перестановкою події письменник створює абсолютно нового персонажа.

З іншого боку, припустимо, що процес відбувається наступним чином: у письменника несподівано виникає нове розуміння характеру протагоніста і це надихає його на створення абсолютно іншого психологічного профілю, що перетворює чесну людину на брехуна. Для того, щоб показати повністю зміненого персонажа, письменнику доведеться не просто переписати його особливі якості. Чорний гумор може додати оповіді своєрідності, але цього недостатньо. Якщо оповідь залишиться колишньою, то і персонаж не зміниться. Якщо

письменник заново винаходить персонажа, то доведеться заново творити оповідь. Змінений персонаж приймає інші рішення, чинить інші дії, властиві лише йому та живе в іншій оповіді — у своїй оповіді. Незалежно від того, що вибудовують наші інстинкти, чи персонажа чи структуру, вони зрештою сходяться в одному місці.

З цієї причини вираз “оповідь, що приводиться в рух персонажем” є надлишковим. Усі оповіді “приводяться в рух персонажем.” Дизайн події і дизайн персонажа дзеркально відображають одне одного. Персонажа можна зобразити у всій глибині лише через дизайн оповіді.

Ключем є *відповідність*.

Відносна складність персонажа повинна визначатися жанром. *Екшен/Пригодницький Фільм* і *Фарс* вимагають простоти персонажа, тому що його складність буде відволікати нас від безрозсудливої сміливості або смішних промахів, обов’язкових для цих жанрів. В оповідях про особисті та внутрішні конфлікти, таких як *Едукаційний Сюжет* і *Сюжет Спокутування Провини*, персонаж повинен бути складним, оскільки простота позбавить нас заздалегідь обумовленого розуміння людської природи необхідного для цих жанрів. Це здоровий глузд. Тож що насправді означає “приводиться в рух персонажем?” Дуже багато письменників розуміють цей вислів як “приводиться в рух характеристикою,” що призводить до появи нічим не примітного портрету, в якому добре показана маска, але самого персонажа опрацьовано недостатньо глибоко і він недостатньо розкритий.

## КУЛЬМІНАЦІЯ І ПЕРСОНАЖ

Стик структури і персонажу виглядає акуратним й симетричним доки ми не дістанемось проблеми кінцівки. Відома багатьом в Голлівуді аксіома попереджає: “Фільми є про те, що відбувається протягом останніх двадцяти хвилин.” Іншими словами, щоб фільм отримав свій шанс на успіх, остання дія і його кульмінація повинні викликати у глядачів найсильніші почуття. Неважливо, чого ви змогли досягти протягом перших дев’яноста хвилин, адже якщо фінальні кадри не вдалися, фільм зникне з екранів у перший же вікенд.

Порівняємо два фільми: перші вісімдесят хвилин ПОБАЧЕННЯ НАОСЛІП (BLIND DATE) Кім Бейсінгер і Брюс Вілліс беруть участь у фарсі, викликаючи постійні вибухи сміху у глядачів. Однак після кульмінації Другої Дії посмішки зникають, Третя Дія не справляє жодного враження на аудиторію, і те, що повинно було стати гітом, зазнає невдачі. З іншого боку, ПОЦІЛУНОК ЖІНКИ-ПАВУКА (KISS OF THE SPIDER WOMAN) починається з тридцяти або сорока хвилин одноманітності, але поступово дедалі більше захоплює нас, темп дії прискорюється і Кульмінація Оповіді зворушує нас значно сильніше, ніж багато інших драм. Глядачі, котрі нудьгували о восьмій годині, були в піднесеному настрої о десятій. Чутки приробили фільму ноги: Академія Кінематографічних Мистецтв і Наук проголосували за Оскар Вільяму Герту.

Оповідь є метафорою життя, а життя існує в часі. Тому фільм є часовим мистецтвом, а не просторовим. Його родичі є не просторовими засобами вираження, такими як живопис, скульптура, архітектура або фотографія, а часовими формами: музика, танок, поезія і пісня. І перша заповідь усіх часових видів мистецтва промовляє: ви повинні залишити найкраще наостанок. Фінальний рух балету, кода симфонії, заключний куплет вірша, остання дія і Кульмінація Оповіді — ці кульмінаційні моменти мусять бути найбільш винагородливими, значущими досвідами з усіх.

Очевидно, що завершений сценарій містить у собі сто відсотків творчої праці автора. Переважна частина цієї роботи, 75 або навіть більше відсотків, припадає на дизайн стику глибокого персонажу з вигадуванням і komponуванням подій. У діалоги та описи вкладається те, що залишилось. А сімдесят п'ять відсотків часу, витраченого на дизайн самої оповіді, йдуть на створення кульмінації останньої дії. Робота над головною подією є найважливішим завданням письменника.

Джин Фаулер одного разу сказав, що писати легко, потрібно всього лиш сидіти і дивитися на чистий аркуш паперу, доки на лобі не з'являться краплини крові. І якщо будь-що може викликати появу крові у вас на лобі, то це створення кульмінації останньої дії — апофеозу й

концентрації всього сенсу та всіх емоцій, до якого все вело, і надзвичайного глядацького задоволення. Якщо ця сцена вийде невдалою, не вдасться і вся оповідь. Поки не написана кульмінація останньої дії, немає й оповіді. Якщо ви зазнаєте невдачі у поетичному стрибку до бездоганної кульмінації, всі попередні сцени, персонажі, діалоги й описи стануть не більше, ніж майстерно виконаною вправою з друкування.

Припустимо, одного ранку ви прокидаєтеся з думкою написати таку Кульмінацію Оповіді: “Герой і лиходій переслідують один одного в пустелі Могаве протягом трьох днів і трьох ночей. На межі зневоднення, фізичного виснаження і марення, коли до найближчого джерела води не менше ста миль, вони починають битися й один вбиває іншого.” Вам це здається захопливим... доки ви не згадуєте, що ваш протагоніст є сімдесятип’ятирічним бухгалтером на пенсії, котрий пересувається за допомогою милиць і страждає алергією на пил. Він перетворить вашу трагічну кульмінацію на анекдот. Гірше того, ваш агент повідомляє, що Волтер Метау хоче зіграти цього персонажа, щойно ви визначитеся з кінцівкою фільму. Що ж робити?

Знайдіть ту сторінку сценарію, на якій вперше з’являється протагоніст, відшукайте, де написано “Джейк (75),” потім видаліть цифру 7 і на її місце поставте 3. Іншими словами, переробіть характеристику. Сам характер персонажа не зазнає змін, адже незалежно від того, чи Джейку тридцять п’ять, чи сімдесят п’ять, він, як і раніше, має силу волі й завзятість, необхідні для того, щоб подолати пустелю Могаве. Але ви повинні зробити цей образ правдоподібним.

У 1924 році Еріх фон Штрогейм зняв ЖАДІБНІСТЬ (GREED). Кульмінація цього фільму розгортається три дні й три ночі, протягом яких герой і лиходій перетинають пустелю Могаве. Фон Штрогейм знімав цей епізод у Могаве в розпал літа, коли температура повітря піднімалася вище 130 градусів за Фаренгейтом. Він ледь не згубив акторів і знімальну групу, але отримав те, що хотів: сліпучо-білу рівнину соляної пустки, яка простирається до горизонту. Під палючими променями сонця зчепилися герой і лиходій; їхня шкіра так



висохла і потріскалася, що сама нагадує поверхню пустелі. Під час сутички лиходій хапає камінь і розбиває героєві голову. Однак, перед тим як померти, той із останніх сил пристібає себе наручниками до вбивці. Останнє, що ми бачимо, лиходій падає виснажений на пісок, пристібнутий наручниками до трупа людини, яку він щойно вбив.

Блискуча кінцівка фільму ЖАДІБНІСТЬ (GREED) виникає на основі рішень, які змальовують персонажів у всій їхній глибині. Будь-який аспект характеристики, що руйнує достовірність дії, повинен бути принесений у жертву. Сюжет, як стверджував Арістотель, важливіший, ніж характеристика, проте структура оповіді та справжній характер персонажа являють собою одне явище, яке сприймається з двох точок зору. Вибори, які персонажі фільму роблять, ховаючись за своїми масками, одночасно формують їхній внутрішній світ і просувають оповідь вперед. Від царя Едіпа до Фальстафа, від Анни Кареніної до Лорда Джима, від Грека Зорби до Тельми і Луїзи — всі є зразками динаміки персонажу/структури довершеного сторітелінгу.

<sup>6</sup> “Вибір Софі” — фільм режисера Алана Пакули, знятий за однойменним романом Вільяма Стайрона, що розповідає про життя жінки в концентраційному таборі, котра змушена вибирати між життям сина або дочки. — *Прим. пер.*

<sup>7</sup> Тут і далі наведені цитати з трагедії В. Шейкспіра “Гамлет, Принц Данський” у перекладі Л. Гребінки. — *Прим. пер.*

## 6. СТРУКТУРА І ЗНАЧЕННЯ

### ЕСТЕТИЧНА ЕМОЦІЯ

Арістотель підходив до питання оповіді і її значення наступним чином: Чому, питає він, коли ми бачимо мертве тіло на вулиці, у нас одна реакція, а коли читаємо про смерть у Гомера, або бачимо її в театрі, маємо іншу? Тому що в житті думка і емоція виникають окремо. Розум і пристрасті обертаються у різних сферах нашого існування, рідко координуючись, зазвичай у суперечності.

У житті, побачивши мертве тіло, у вас відбувається різкий викид адреналіну: “О Боже, він мертвий!” Можливо, ви у страху поїдете геть. Потім з часом, трохи заспокоївшись, починаєте міркувати про загибель незнайомої вам людини, про те, що ви теж смертні, і про своє існування у тіні смерті. Ці міркування можуть змінити вас всередині і наступного разу, коли ви зустрінетеся зі смертю, реакція буде новою, можливо, співчутливішою. Або, якщо перевернути модель: в юності ви вкрай серйозно, та не дуже реалістично ставилися до кохання, сформувавши ідеалістичне уявлення, яке призводило до зворушливих, але болючих романів. Це могло озлобити ваше серце, перетворити вас на циніка, котрий надалі буде вважати гірким те, що молодій людині здається солодким.

Ваше інтелектуальне життя готує вас до емоційних переживань, яке підштовхує до свіжих відчуттів, які, своєю чергою, стають запорукою нових зустрічей і відкриттів. Ці дві сфери схильні до взаємовпливу, однак по чергові. В реальному житті одночасний спалах думки й емоції трапляється так рідко, що коли це відбувається, вам здається, що з вами відбувається якийсь божественний досвід. Однак, якщо життя

відокремлює значення від емоції, то мистецтво їх об'єднує. Оповідь є інструментом, яким ви за власним бажанням створюєте досвід раптового і приголомшливого розуміння чогось, феномен, відомий як *естетична емоція*.

Джерелом будь-якого виду мистецтва є первинна довербальна потреба людської душі позбутися стресу і розладу за допомогою краси і гармонії, використовувати творчі сили для відродження життя, позбавленого радості під тягарем повсякденних турбот, і встановлення зв'язку з реальністю через інстинктивне, сенсорне відчуття правди. Подібно до музики і танцю, живопису і скульптури, поезії і пісні, оповідь є першим, останнім і одвічним переживанням естетичної емоції, що являє собою одночасне об'єднання думки і почуття.

Коли ідея огортається емоційним зарядом, вона стає сильнішою, глибшою і такою, що запам'ятовується. Ви можете забути той день, коли побачили на вулиці мертве тіло, але смерть Гамлета буде турбувати вас завжди. Життя саме по собі, без мистецтва, щоб надати йому форми, залишає вас у хаосі і розгубленості, а естетична емоція гармонізує знання і почуття, дозволяючи з більшим усвідомленням і впевненістю зорієнтуватися в навколишній дійсності. Одним словом, гарно розказана оповідь дає саме те, чого ви не можете отримати від життя: осмисленого емоційного досвіду. В житті події стають зрозумілими *через деякий час, після роздумів*. У мистецтві вони мають значення *зараз, у той момент, коли вони трапляються*.

У такому випадку оповідь, по суті, не є інтелектуальним твором. Вона не висловлює ідеї у вигляді стриманих, неупереджених тверджень у дусі есею. Але це не означає, що оповідь є антиінтелектуальною. Ми молимося, щоб ідеї письменника мали вагу та прозорливість. Швидше, обмін між митцем та аудиторією виражає ідею безпосередньо за допомогою органів чуття та сприйняття, інтуїції та емоцій. Для цього не потрібен посередник, жоден критик, який би раціоналізував обмін, замінивши невимовне та чутливе поясненнями та абстракцією. Ерудиція дозволяє відточувати смак і судження, але ніколи не слід плутати критику з мистецтвом. Інтелектуальний аналіз, яким би розумним він не був, не зможе наситити душу.

Добре розказана оповідь не виражає ні точні міркування тезису, ні випускає шалені зачаткові емоції. Вона тріумфує в союзі раціонального з ірраціональним. Робота, в якій емоційний або інтелектуальний компонент переважає, не може бути достатньо достовірною, щоб зачепити нашу душу, викликати співчуття і співпереживання, передчуття і проникливість... наше вроджене відчуття правди.

## ЗАСНОВОК

Творчий процес об'єднує дві ідеї: *Засновок*, що надихає письменника творити оповідь; і *Контролюючу Ідею*, яка відображає суть оповіді, виражену через дію й естетичну емоцію кульмінації останньої дії. Однак, на відміну від Контролюючої Ідеї, Засновок рідко можна висловити закінченим реченням. Це, швидше, відкрите запитання: “Що сталося б, якби...”, Що буде, якщо акула запливе на морський курорт і нападе на відпочивальника? ЩЕЛЕПИ (JAWS). Що сталося б, якщо дружина пішла, кинувши чоловіка і дитину? КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER). Станіславський називав це “магічним якби...”, замріаним припущенням, яке обмірковується, і відкриває двері в уявний світ, де все можливо.

Однак пошук відповіді на питання “Що сталося б, якби...” є лише однією з форм Засновку. Письменники знаходять натхнення всюди — в безтурботному зізнанні друга про його темні бажання, жартівливому зауваженні безногого жебрака, нічному жаху або приємній мрії, газетному заголовку, фантазії дитини. Навіть саме ремесло може стати джерелом натхнення. Найрутинніші технічні вправи, такі як розробка плавного переходу від однієї сцени до іншої або редагування діалогу для видалення повторень, можуть дати поштовх уяві. Будь-що може стати засновком для тексту, навіть, наприклад, погляд у вікно.

У 1965 році Інгмар Бергман підхопив лабіринтит, вірусне захворювання внутрішнього вуха, при якому хворий страждає від безперервного запаморочення, що не залишає пацієнтів навіть уві сні. Тижнями Бергман був прикутий до ліжка з головою у фіксаторі,

намагаючись стримувати запаморочення, невідривно дивлячись на точку, яку лікар намалював на стелі, але з кожним поглядом у сторону, кімнатою крутило як дзигною. Концентруючись на плямі, він почав малювати у своїй уяві два обличчя, які зливаються один із одним. Кілька днів пізніше, вже після одужання, він визирнув у вікно й побачив медсестру і пацієнта, котрі сиділи, порівнюючи руки. Ці образи, стосунки між медсестрою і пацієнтом, обличчя, що зливаються воедино, дали життя шедевру Бергмана ПЕРСОНА (PERSONA).

Спалахи натхнення або інтуїції, що здаються безладними і спонтанними, насправді інтуїтивно прозорливі. Те, що надихає одного письменника, залишиться непоміченим для іншого. Засновок пробуджує приховані в його підсвідомості образи або уявлення. Весь життєвий досвід готує письменника до цього моменту і кожен реагує на нього по-своєму. Тут і починається робота. Письменник інтерпретує, вибирає і приймає рішення. Якщо комусь категоричне судження письменника про життя здається догматичним і самовпевненим, то хай так і буде. Обережні письменники, котрі намагаються всім догодити, навіюють нудьгу. Нам потрібні розкуті душі, здатні сміливо висловлювати свою точку зору; митців, чие бачення світу вражає і захоплює.

Врешті-решт треба розуміти: те, що надихнуло на створення вашого мистецького твору, не обов'язково повинно бути включене до нього. Засновок не є скарбом. Зберігайте його, поки він робить свій внесок у розвиток оповіді, але якщо розповідь змінить напрям, відмовтеся від першої ідеї, щоб піти за цим новим напрямком оповіді. Проблема полягає не в тому, щоб почати писати, а в тому, щоб продовжувати це робити і поновлювати натхнення. Письменницька творчість схожа на відкриття чогось нового: ми рідко знаємо, куди прямуємо.

## **СТРУКТУРА ЯК РИТОРИКА**

Не вводьте себе в оману: хоч натхненням для оповіді може бути мрія і її фінальним ефектом естетична емоція, праця рухається від відкритого засновку до довершеної кульмінації лише коли письменник одержимий

серйозною думкою. Письменнику необхідні ідеї, які слід не лише висловити, а й *підтвердити*. Вираження ідеї, а точніше, її показу, недостатньо. Одного лише розуміння недостатньо; аудиторія повинна повірити. Вам потрібно, щоб після перегляду фільму всі були переконані в тому, що ця оповідь є правдивою метафорою життя. А методи, за допомогою яких ви знайомите глядачів зі своєю точкою зору, слід укласти в дизайн розповіді. Створюючи оповідь ви одночасно створюєте і підтвердження; ідея і структура переплітаються між собою, утворюючи риторичний зв'язок.

**СТОРИТЕЛІНГ** є творчою демонстрацією правди. Оповідь є живим доказом ідеї, перетворенням ідеї в дію. Подієва структура оповіді є засобом, за допомогою якого ви спочатку висловлюєте свою ідею, а потім її підтверджуєте... без жодних роз'яснень.

Майстерні оповідачі ніколи нічого не пояснюють. Вони виконують важку, іноді болісну творчу роботу — драматизують. Глядачів рідко вдається зацікавити, а тим більше переконати, змушуючи слухати обговорення ідей. Діалог є звичайною розмовою персонажів, які прагнуть досягнути своєї мети і не може служити трибуною для просування філософії фільмара. Включені в діалог чи представлені у вигляді дикторського тексту роз'яснення ідей автора значно знижують якість фільму. Видатна оповідь обґрунтовує свої ідеї виключно в межах розвитку подій; невміння висловити світовідчуття за допомогою ряду чітких і чесних рішень і дій людини рівноцінно творчій невдачі, яку неможливо виправити розумними міркуваннями.

Розглянемо, наприклад, такий благодатний жанр, як *Кримінальна Оповідь*. Яку ідею висловлюють практично всі детективні оповіді? “За злочин доведеться платити.” Як глядачі приходять до розуміння цієї ідеї? Будемо сподіватися, один із персонажів не почне розмірковувати вголос: “Ну! Що я тобі казав? За злочин доведеться платити. Здавалося, їм вдасться викрутитися, але правосуддя все одно їх настигло...” Ні. Ми бачимо, як ідея втілюється в життя прямо на наших

очах: скоєно злочин, деякий час злочинець залишається на волі, але зрештою його затримують і карають. У момент здійснення покарання — коли злочинця засуджують до довічного ув'язнення або вбивають під час стрілянини на вулиці — емоційно заряджена ідея досягає глядацької свідомості. І якби ми могли висловити її словами, то навряд чи б використали ввічливе “За злочин доведеться платити.” Швидше, так: “Вони дістали цього виродка!” Тріумф справедливості і соціальної помсти, що приводить до збудження.

Тип і якість естетичних емоцій відносні. Творці *Психологічного Трилера* прагнуть викликати у глядачів дуже сильні почуття, а такі жанри, як *Сюжет Розчарування* або *Оповідь Про Любов*, націлені на спокійніші емоції, наприклад, смуток або співчуття. Однак незважаючи на жанр, існує один універсальний принцип: сенс оповіді, чи то комічний, чи то трагічний, потрібно драматизувати в емоційно виразній Кульмінації Оповіді, не вдаючись до пояснювальних діалогів.

## КОНТРОЛЮЮЧА ІДЕЯ

*Тема* стала скоріше розпливчастим терміном у словнику письменника. “Бідність,” “війна” і “любов,” наприклад, не є темами; вони мають відношення до сетінгу або жанру. Справжня тема це не слово, а речення — одне чітке, зрозуміле речення яке виражає незменшуване значення оповіді. Я надаю перевагу поняттю *Контролююча Ідея*, тому що нарівні з темою воно відображає корінь або центральну ідею оповіді, але натякає на функцію: Контролююча Ідея надає форми стратегічним виборам письменника. Це ще одна *Творча Дисципліна*, яка допомагає направляти ваші естетичні вибори у напрямку того, що доречно або недоречно у вашій оповіді, що виражає Контролюючу Ідею і може бути збережене, а що недоречне і мусить бути вирізаним.

Контролююча Ідея завершеної оповіді повинна формуватися одним реченням. Коли виникає Засновок і розвивається робота, ви можете переглядати все, що спадає вам на думку. Однак, у кінцевому підсумку, фільм вибудовується навколо однієї ідеї. Це не означає, що оповідь можна звести до розміру одного абзацу. У її павутину вплетено

набагато більше того, що виражається словами — відтінки значень, підтекст, порівняння, подвійне значення, найрізноманітніші засоби посилення значень. Оповідь перетворюється на свого роду живу філософію, яку глядачі розуміють як єдине ціле, одномоментно, неусвідомлено — на основі сприйняття і життєвого досвіду. Однак певна іронія присутня і тут:

Чим краще ви формуєте оповідь навколо однієї чіткої ідеї, тим більше сенсів аудиторія віднайде у вашому фільмі, беручи її і накладаючи її наслідки на кожен аспект своїх життів. І навпаки, чим більше ідей ви спробуєте запакувати в оповідь, тим більше вони розриватимуться одна від одної, поки кіно не обвалиться в купу дотичних понять, які нічого не розповідають.

**КОНТРОЛЮЮЧА ІДЕЯ може бути виражена одним реченням, яке визначає, чому і як змінюються життєві обставини в проміжку між початком і кінцем фільму.**

Контролююча Ідея має два компоненти: Цінність і Причину. Вона визначає позитивний або негативний заряд основної цінності оповіді у кульмінації останньої дії та визначає головну причину, чому ця цінність змінилась до свого фінального стану. Твердження, що включає в себе ці два найважливіші елементи, Цінність і Причину, виражає основний сенс оповіді.

Цінність означає головну цінність із позитивним або негативним зарядом, яка з'являється у світі або житті персонажа в результаті фінальної дії оповіді. Так, *Кримінальна Оповідь* з висхідною кінцівкою СПЕКОТНОЇ НОЧІ (IN THE HEAT OF THE NIGHT) повертає справедливість (позитивна цінність) у світ, сповнений несправедливості (негативна цінність), підказуючи таку фразу: “Справедливість відновлено...” У кульмінації *Політичного Трилера* з низхідною кінцівкою ЗНИКЛИЙ БЕЗВІСТИ (MISSING), військова диктатура займає панівне становище, і на думку спадає фраза: “Тиранія перемогла...” В *Едукаційному Сюжеті* з висхідною кінцівкою ДЕНЬ БАБАКА (GROUNDHOG DAY) ми бачимо цинічну людину,



котра переймається лише своїми інтересами, а потім перетворюється на безкорисливого й люблячого чоловіка; думка очевидна: “Щастя сповнює наше життя сенсом...” *Оповідь Про Любов* з низхідною кінцівкою НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ’ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS) перетворює пристрасть на огиду до самого себе, формуючи твердження: “Ненависть руйнує...”

Причина має відношення до головної причини появи повороту в житті або світі персонажа на позитивну або негативну цінність. Ідучи від кінця фільму до його початку, ми можемо знайти цю причину всередині персонажа, суспільства або оточення. У складній оповіді безліч сил викликають цю зміну, але, здебільшого, є одна, домінуюча над іншими. Відповідно, у *Кримінальній Оповіді* ані фраза “За злочин доведеться платити...” (справедливість торжествує), ні твердження “Злочин окупить себе...” (перемога несправедливості) не можуть бути повноцінною Контролюючою Ідеєю, оскільки кожна відображає лише половину значення — кінцеву цінність. Оповідь зі змістом повинна розкривати, чому її світ або протагоніст дійшли до цієї конкретної цінності.

Якби, наприклад, ви писали сценарій для фільму БРУДНИЙ ГАРРІ (DIRTY HARRY) за участю Клінта Іствуда, то ваша Контролююча Ідея, що складається з Цінності й Причини, звучала б наступним чином: “Справедливість торжествує, бо протагоніст жорстокіший за злочинців.” Брудний Гаррі час від часу виконує роботу детектива, але домінантною причиною зміни є його жорстокість. Розуміння цього допоможе вам надалі вибирати, що ж підходить і не підходить для сценарію. Воно підкаже, що в цьому випадку недоречно писати сцену, у якій Брудний Гаррі знаходить жертву вбивства, помічає поряд з тілом лижну шапочку, залишену вбивцею, дістає з кишені лупу, досліджує її й каже: “Гмм... це чоловік приблизно тридцяти п’яти років, у нього руде волосся, і він родом з тієї частини Пенсильванії, де видобувають кам’яне вугілля, — зверніть увагу на антрацитовий пил.” Це Шерлок Голмс, а не Брудний Гаррі.

Працюючи над сценарієм для Пітера Фалька в ролі Коломбо, ви б сформулювали Контролюючу Ідею так: “Справедливість торжествує,

бо протагоніст розумніший за злочинця.” Криміналістичне дослідження лижної шапочки цілком підійшло б для Коломбо, адже домінантна причина зміни в серіалі *Коломбо (Columbo)* дедуктивний метод роботи в дусі Шерлока Голмса. Однак, якщо Коломбо вихопить з-під свого зім’ятого плаща “Магnum-44” й почне стріляти в людей, це виявиться недоречним.

Щоб доповнити попередні приклади: СПЕКОТНОЇ НОЧІ (IN THE HEAT OF THE NIGHT) справедливість відновлено, бо проникливий чорношкірий аутсайдер бачить правду про збочення білих. У ДЕНЬ БАБАКА (GROUNDHOG DAY) щастя наповнює наше життя, коли вчимось кохати безумовно. У ЗНИКЛОМУ БЕЗВІСТІ (MISSING) перемагає тиранія, підтримана корумпованим ЦРУ. У НЕБЕЗПЕЧНИХ ЗВ’ЯЗКАХ (DANGEROUS LIAISONS) ненависть руйнує нас, коли ми боїмося представників протилежної статі. Контролююча Ідея є найчистішою формою значення оповіді, способом і причиною, бачення життя, яке глядачі виносять у свої життя.

## **Сенс і Творчий Процес**

Як вам знайти Контролюючу Ідею вашої оповіді? Творчий процес може розпочатись будь-де. Вас може підштовхнути Засновок, “Що було б, якби...,” чи риса характеру, чи образ. Ви можете розпочати з середини, початку, чи ближче до кінця. У той час як ваш вигаданий світ і персонажі ростуть, події переплітаються й оповідь будується. Потім настає вирішальний момент: ви робите стрибок й творите Кульмінацію Оповіді. Ця кульмінація останньої дії є фінальним діянням, яке хвилює й зворушує вас, яке відчувається повним і задовільним. Тепер ви тримаєте в руці Контролюючу Ідею.

Дивлячись на кінцівку, спитайте: У результаті цієї кульмінаційної дії, яка цінність, позитивно чи негативно заряджена, з’явилась у світі мого протагоніста? Потім, повертаючись назад від кульмінації, копаючи до самісінької основи, спитайте: яка головна причина, сила чи засоби появи цієї цінності у його світі? Речення, яке ви складете з відповідей на ці два питання, стає вашою Контролюючою Ідеєю.

Іншими словами, оповідь відкриває вам сенс описуваного, а не ви диктуєте його оповіді. Ви не створюєте дію на основі ідеї, навпаки, виводите ідею з дії. Яку б роль у творчому процесі не грало натхнення, у кінцевому підсумку оповідь сама включить свою Контролюючу Ідею у фінальну кульмінацію. І коли ви усвідомите значення цієї події, то зможете пережити один з найвражаючих моментів у житті письменника — *Самопізнання*: Кульмінація Оповіді, немов дзеркало, відобразить ваше внутрішнє “я,” і якщо оповідь ґрунтується на найкращому, що є у вашій душі, майже завжди побачене надзвичайно вас вразить.

Ви можете вважати себе теплою, люблячою людиною, поки не опинитесь в процесі написання розповідей з темними, цинічними висновками. Або ви можете думати, що є вихованою вулицею людиною й добре ознайомлені з дворовим життям, поки не почнете писати теплі, співчутливі кінцівки. Ви думаєте, що знаєте ким є, але часто будете вражені тому, що крадеться всередині у потребі вираження. Іншими словами, якщо сюжет розвивається так, як планувалося з самого початку, ви не працюєте достатньо вільно, щоб надати простір своїм уяві та інстинктам. Ваша оповідь повинна дивувати вас знову і знову. Чудовий дизайн оповіді є поєднанням обраної теми, працюючої фантазії й розуму, який вільно, але мудро виконує ремесло.

## **Ідея Проти Контрїдеї**

Педді Чаефські якось сказав мені, що коли він урешті-решт відкриває для себе сенс оповіді, то пише його на клаптику паперу та прикріплює до друкарської машинки, щоб ніщо, що проходить через машинку у той чи інший спосіб, не виразило його центральну тему. З чітким формулюванням Цінності й Причини перед його очима, він може чинити опір інтригуючим недоречностям й сконцентруватися на об'єднанні розповіді навколо головного сенсу оповіді. Під “у той чи інший спосіб” Чаефські мав на увазі, що буде кувати оповідь динамічно, пересуваючи її туди й назад вздовж протилежних зарядів її головних

цінностей. Його імпровізації будуть сформовані таким чином, щоб секвенція за секвенцією поперемінно виражали позитивний й негативний виміри Контролюючої Ідеї. Іншими словами, він змодельовував його оповіді, граючи *Ідеєю* проти *Контрїдеї*.

**ПРОГРЕСІЇ** будуються за рахунок динамічного руху між позитивними і негативними зарядами цінностей, виведених в оповіді.

Натхненні осяянням, ви занурюєтеся у вигаданий світ у пошуках дизайну оповіді. Вам доведеться побудувати міст між її початком і кінцем, продумати послідовність подій, яка об'єднає Засновок з Контролюючою Ідеєю. Ці події є своєрідним відлунням двох суперечливих “голосів” однієї теми. Секвенція за секвенцією, а іноді і сцена за сценою, позитивна Ідея і негативна Контрїдея то сходяться в протистоянні, то відступають, то знову просуваються вперед, породжуючи таким чином драматичну полеміку. У кульмінації один із цих голосів здобуває перемогу і стає Контролюючою Ідеєю оповіді.

Давайте розглянемо це на прикладі знайомих нам епізодів *Кримінальної Оповіді*. Типовий початковий епізод висловлює негативну *Контрїдею*: “Злочин окупить себе, бо злочинці дуже розумні і/або безжальні.” Вона представлена у вигляді злочину, який є настільки загадковим — ЗАПАМОРОЧЕННЯ (VERTIGO) — або злочинців, які є такими жорстокими — МІЦНИЙ ГОРІШОК (DIE HARD), — що глядачі шоковані: “Невже це зійде їм з рук!” Але коли досвідчений детектив знаходить доказ, залишений тікаючим вбивцею — ВЕЛИКИЙ СОН (THE BIG SLEEP), — наступна секвенція протиставляє цього страху позитивною *Ідеєю*: “За злочин доведеться платити бо протагоніст ще розумніший і/або безжалісний.” Потім, можливо, поліцейський починає підозрювати не ту людину — ПРОЩАВАЙ, МОЯ КРАСУНЕ (FAREWELL MY LOVELY) і знову: “Злочин окупить себе.” Однак незабаром протагоніст з'ясовує ім'я лиходія — УТІКАЧ (THE FUGITIVE), і, відповідно, “За злочин доведеться платити.” Далі злочинець бере в полон протагоніста або

здається, навіть вбиває його, як у фільмі РОБОТ-ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ (ROBOCOP): “Злочин окупить себе.” Але поліцейський буквально повстає з мертвих — РАПТОВИЙ УДАР (SUDDEN IMPACT) — і повертається до пошуків: “За злочин доведеться платити.”

Позитивні і негативні твердження однієї й тієї ж ідеї змагаються з перемінним успіхом весь фільм, нарощуючи інтенсивність, поки в *Кризовий Момент* не зіштовхнуться чолами у безвихідній ситуації. Тоді виникає Кульмінація Оповіді, у якій повинна перемогти лише одна з цих ідей. Це може бути позитивна Ідея “Справедливість торжествує, бо протагоніст дуже кмітливий і хоробрий” — ПОГАНИЙ ДЕНЬ В БЛЕК РОЦІ (BAD DAY AT BLACK ROCK), ШВИДКІСТЬ (SPEED), МОВЧАННЯ ЯГНЯТ (THE SILENCE OF THE LAMBS), — або негативна Контрідія “Несправедливість перемагає, тому що антагоніст неймовірно жорстокий і могутній” — СІМ (SEVEN), ЗАПИТАННЯ ТА ВІДПОВІДІ (Q & A), КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN). Те, що з двох втілено у фінальній кульмінаційній дії, стає Контролюючою Ідеєю Цінності і Причини, найчистішим констатуванням остаточного й вирішального сенсу оповіді.

Циклічність “Ідея — Контрідія” є основною і визначальною в нашому мистецтві. Це є серцевим ритмом кожної гарної оповіді, незалежно від того, як її дія інтернізується. Більш того, навіть ця проста динаміка може носити дуже складний, тонкий та іронічний характер.

У фільмі МОРЕ КОХАННЯ (SEA OF LOVE) детектив Келер (Аль Пачіно) закохується у свою головну підозрювану (Елен Баркін). У результаті кожна сцена, яка вказує на її провину, розглядається з іронією: позитивна цінність — справедливість, негативна — кохання. У сюжеті дорослішання фільму БЛИСК (SHINE) музичні перемоги Девіда у виконанні Ноа Тейлора (позитивна цінність) викликають заздрість і жорстокість з боку його батька у виконанні Арміна Мюллера-Шталя (негативна цінність), втягуючи юного піаніста у стан патологічної інфантильності (подвійна негативна цінність), що робить його фінальний успіх тріумфом змужніння як в мистецтві, так і в житті (подвійна позитивна цінність).

## ПРОПОВІДНИЦТВО

Застереження: При створенні вимірів “суперечки” своєї оповіді потурбуйтеся про розбудову сил обох сторін. Складайте сцени та секвенції, які суперечать фінальному твердженню, з такою ж правдивістю і енергією, як ті, що підсилюють його. Якщо фільм закінчується Контрідесею “Злочин окупить себе бо...,” посилюйте секвенції які дозволять аудиторії відчувати, що справедливість переможе. Якщо фільм завершується Ідеєю “Справедливість перемагає, тому що...”, підсилюйте секвенції, які виражають, що “Злочин окупується і окупується сповна.” Іншими словами, не перекошуйте вашу “суперечку” у ту чи іншу сторону.

Коли в дидактичному оповіданні ви зображуєте антагоніста як неосвіченого дурня, який так чи інакше руйнує своє життя, то навряд чи зможете переконати в тому, що добро переможе. Якщо ж, немов античний міфотворець, ви створюєте майже всемогутнього антагоніста, який у кроці від досягнення успіху, то доведеться вигадати протагоніста, який здатен протистояти йому і стати ще могутнішим і розумнішим. При такій збалансованості розповіді ваша перемога добра над злом звучить достовірніше.

Небезпека полягає ось у чому: Коли ваш Засновок являє собою ідею, яку ви вважаєте за потрібне довести всьому світу, і ви конструюєте оповідь як беззаперечне свідчення цієї ідеї, ви стаєте на шлях проповідництва. У своєму завзятті переконати, ви задушите голос протилежної сторони. Неправильне використання і зловживання мистецтвом, як інструмент проповіді, перетворює сценарій у тезовий фільм, погано замасковане повчання, ніби прагнете одним махом повернути весь світ. Проповідництво виникає внаслідок наївної віри в те, що фікшен може бути скальпелем для видалення пухлин на тілі суспільства.

У більшості випадків такі оповіді стають *Соціальними Драмами*, важким жанром із двома визначальними загальноприйнятними умовами: виявити хвороби суспільства і показати засіб для їхнього

лікування. Так, письменник може вважати, що війна є найбільшою недугою суспільства, а пацифізм єдиним способом лікування. Прагнучи переконати нас у цьому, він зробить так, що всі хороші персонажі будуть дуже, дуже хорошими, а всі погані дуже, дуже поганими. Тоді діалоги виявляться всього лише очевидними стогонами з приводу недоцільності і божевілья війни або схвильованими заявами про те, що причиною війни є істеблішмент. Від початкового ескізу й до остаточного варіанту він буде наповнювати екран нудотнішими образами, щосили намагаючись зробити так, щоб у кожній сцені голосно і чітко проголошувалося: “Війна є лихом, але від нього можна позбутися за допомогою пацифізму... війна є лихом, але від нього можна позбутися за допомогою пацифізму... війна є лихом, але від нього можна позбутися за допомогою пацифізму...”, і так доти, доки у вас не виникне бажання схопитися за зброю.

Проте пацифістські заклики таких антивоєнних фільмів, як О, ЩО ЗА ЧУДОВА ВІЙНА (OH! WHAT A LOVELY WAR), АПОКАЛІПСИС СЬОГОДНІ (APOCALYPSE NOW), ГАЛІПОЛІ (GALLIPOLI), ВИСОТА “ГАМБУРГЕР” (HAMBURGER HILL), рідко змушують нас розчулитися війною. Письменнику не вдається нас переконати, тому що в прагненні довести, що у нього є відповідь, він не бачить тієї правди, яка добре відома всім, — люди люблять війну.

Це зовсім не означає, що, почавши з ідеї, вже нікуди не дінешся від дидактичного твору... проте такий ризик існує. З розвитком оповіді ви повинні бути готові використовувати протилежні, навіть неприємні ідеї. Найкращі письменники наділені діалектичним, гнучким складом мислення, який дозволяє їм з легкістю перемикатися з однієї точки зору на іншу. Вони бачать позитивне, негативне і всі відтінки іронії, чесно і наполегливо намагаючись відшукати правду. Це всезнання змушує їх бути навіть більше творчими, оригінальними і проникливими. Врешті-решт вони висловлюють те, у що щиро вірять, але не раніше, ніж зважать кожну життєву проблему і випробують усі можливості.

Немає жодного сумніву в тому, що ніхто не може досягти досконалості в письменницькій діяльності, не будучи частково

філософом і не притримуючись жорстких переконань. Секрет у тому, щоб не бути рабом своїх ідей, а зануритися з головою в життя. Підтвердженням вашої проникливості стане не те, наскільки добре ви представите Контролюючу Ідею, а її перемога над тими могутніми силами, які ви ставите проти неї.

Розглянемо дивовижну збалансованість трьох антивоєнних фільмів режисера Стенлі Кубрика. Кубрик і його сценаристи вивчали і досліджували Контрідею, щоб глибше зрозуміти людську душу. Створені ними оповіді показують війну логічним продовженням такої невід'ємної людської риси, як любов до боїв і вбивств, змушуючи з гіркотою усвідомлювати, що людство завжди робить те, що хоче. Так було протягом багатьох сторіч, відбувається зараз і продовжиться в майбутньому.

У фільмі Кубрика ШЛЯХИ СЛАВИ (PATHS OF GLORY) доля Франції залежить від перемоги у війні проти Німеччини, перемоги будь-якою ціною. Тому, коли французька армія відступає з поля бою, розлючений генерал вигадує нову стратегію мотивації: наказує артилерії стріляти по своїх же солдатах. У фільмі ДОКТОР СТРЕЙНДЖЛАВ (DR. STRANGELOVE) Сполучені Штати і Росія розуміють, що в ядерній війні не програти є важливішим, ніж перемогти, тому кожна з цих країн винаходить свій суперекфективний план того, як не програти, і в результаті все живе на Землі перетворюється на попіл. У СУЦІЛЬНОМЕТАЛЕВІЙ ОБОЛОНЦІ (FULL METAL JACKET) корпус морської піхоти стикається з нелегким завданням: як переконати людей знехтувати властивою їм від народження внутрішньою заборонаю вбивати собі подібних. Найлегшим рішенням є “промити мізки” новобранцям і змусити їх повірити, що ворог не є людиною, тоді вбивати стає простіше, навіть якщо це твій інструктор зі стройової підготовки. Кубрик знав: дай людству достатню кількість боєприпасів, і воно застрелить себе.

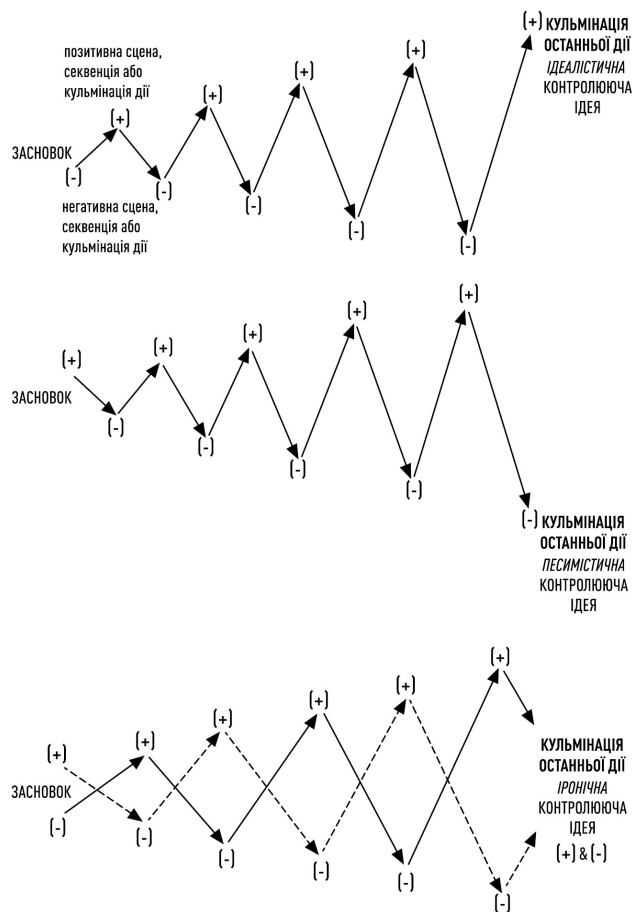
Визначний твір є яскравою метафорою, яка промовляє: “Життя *take*.” Протягом багатьох сторіч класики дають нам не рішення, а розуміння; не відповіді, а поетичну неупередженість; вони чітко



виявляють проблеми, вихід із яких необхідно шукати всім поколінням, щоб залишатися людьми.

## ІДЕАЛІСТ, ПЕСИМІСТ, ІРОНІСТ

Письменників та їхні оповіді можна поділити на три великі категорії, відповідно до емоційного заряду, який несуть у собі їхні Контролюючі Ідеї.



## Ідеалістичні Контролюючі Ідеї

Оповіді з висхідними кінцівками, що виражають оптимізм, надії, мрії людства і позитивне уявлення людської душі; життя, яким ми хочемо його бачити. Приклади:

“Любов наповнює наше життя, коли ми долаємо ілюзії інтелекту і слідуємо своїм інстинктам”: ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (HANNAN AND HER SISTERS). У цій Мультисюжетній оповіді кілька людей, що живуть у Нью Йорку, шукають кохання, але безрезультатно, тому що постійно думають, аналізують і намагаються розшифрувати сенс таких речей, як сексуальна політика, кар’єра, мораль або безсмертя. Однак поступово вони відкидають ілюзії інтелекту і починають прислухатися до свого серця. І в той момент кожен із них знаходить кохання. Це один із найоптимістичніших фільмів, створених Вуді Алленом.

“Добро торжествує, коли ми обманюємо зло”: ІСТВІКСЬКІ ВІДЬМИ (THE WITCHES OF EASTWICK). Відьми винахідливо направляють брудні підступи диявола проти нього самого і знаходять добро і щастя у вигляді трьох рожевоощоких малюків.

“Сміливість і талант людини долають ворожість природи.” *Фільми Про Виживання, піджанр Екшен/Пригодницького Фільму*, являють собою оповіді з висхідними кінцівками про конфлікт життя-і-смерті з силами навколишнього середовища. На межі загибелі протагоністи вступають у двобій із часто жорстокою натурою матері-природи і долають це випробування завдяки силі волі та винахідливості: ПРИГОДИ “ПОСЕЙДОНА” (THE POSEIDON ADVENTURE), ЩЕЛЕПИ (JAWS), БОРОТЬБА ЗА ВОГОНЬ (QUEST FOR FIRE), АРАХНОФОБІЯ (ARACHNOPHOBIA), ФІЦКАРРАЛЬДО (FITZCARRALDO), ПОЛІТ ФЕНІКСА (THE FLIGHT OF THE PHOENIX), ЖИВІ (ALIVE).

### **Песимістичні Контролюючі Ідеї**

Оповіді з низхідними кінцівками виражають наш цинізм, почуття втрати й нещастя, негативно заряджену візію занепаду цивілізації, темних вимірів людства; життя, якого ми боїмося, але яким воно часто є. Приклади:

“Пристрасть веде до насильства і руйнує наші життя, коли ми використовуємо людей як об’єкт задоволення”: **ТАНЕЦЬ З НЕЗНАЙОМЦЕМ (DANCE WITH A STRANGER)**. Коханці у цій британській праці вважають, що їхню проблемою є класові відмінності, хоча незліченній кількості пар вдалося подолати різницю в класах. Насправді суть конфлікту в тому, що їхній зв’язок отруєний бажанням володіти одне одним як об’єктом задоволення невротичних потягів. Зрештою один із них здобуває абсолютну владу над своїм коханцем — забирає в нього життя.

“Зло торжествує, бо воно є частиною людської природи”: **КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN)**. На перший погляд, це фільм про те, що багаті можуть уникнути покарання за вбивство. Так, саме це і відбувається. Але на глибшому рівні можна розгледіти ідею всюдисущості зла. В реальності добро і зло складають рівні частини людської природи, тому зло перемагає добро так само часто, як добро торжествує над злом. Кожен із нас одночасно і янгол, і диявол. Якби людська природа хоча б злегка схилялася в бік одного чи іншого, всі соціальні дилеми були б вирішені багато сторіч тому. Але через нашу дуалістичність ми ніколи не знаємо, ким будемо завтра. Сьогодні ми будуємо собор Паризької Богоматері, а наступного дня Аушвіц.

“Сила природи буде мати останнє слово супроти людських нікчемних зусиль.” Коли Контрідея у фільмах про виживання стає Контролюючою Ідеєю, ми отримуємо те рідкісне кіно з низхідною кінцівкою, в яких людські істоти борються з проявом природи, але цього разу природа переважає: **СКОТТ З АНТАРКТИКИ (SCOTT OF THE ANTARCTIC)**, **ЛЮДИНА-СЛОН (THE ELEPHANT MAN)**, **ЗЕМЛЕТРУС (EARTHQUAKE)** і **ПТАХИ (THE BIRDS)**, в якому природа нас лише попереджує. Такі фільми зустрічаються досить рідко, тому що песимістичний підхід пов’язаний із суворою правдою, якої багатьом хотілося б уникнути.

## **Іронічні Контролюючі Ідеї**

Висхідні/Низхідні кінцівки оповідей виражають наше відчуття складного, дуалістичного у своїй природі існування, водночас позитивно і негативно заряджене бачення; життя у його найповнішому і найреалістичнішому прояві.

Тут відбувається злиття оптимізму/ідеалізму та песимізму/цинізму. Оповідь не акцентує увагу на лише одній крайності, а розповідає одразу про все. *Ідеалістична* ідея “Любов торжествує, коли ми жертвуємо своїми потребами заради інших,” як у фільмі КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER), об’єднується з *Песимістичною* ідеєю “Любов руйнує, коли переважають особисті інтереси,” як у фільмі ВІЙНА ПОДРУЖЖЯ РОУЗ (THE WAR OF THE ROSES), і в результаті з’являється іронічна Контролююча ідея: “Любов є одночасно задоволенням і болем, солодкою мукою і ніжною жорстокістю, до якої ми прагнемо, бо без неї життя не має сенсу,” як у фільмах ЕННІ ГОЛ (ANNIE HALL), МАНГЕТТЕН (MANHATTAN), ДУРМАН КОХАННЯ (ADDICTED TO LOVE).

Далі наведемо два приклади Контролюючих Ідей, чия іронія допомогла визначити моральні принципи й установки сучасного американського суспільства. По-перше, позитивна іронія:

**Непереборне прагнення набуття сучасних цінностей — успіху, багатства, слави, сексу, влади — зруйнує вас, але якщо ви вчасно зрозумієте, в чому правда, і відмовитеся від своєї нав’язливої ідеї, то зможете врятуватися.**

До 1970-х років “висхідну кінцівку” можна було описати приблизно таким реченням: “Протагоніст отримує те, чого хоче.” У кульмінаційний момент об’єкт бажання протагоніста перетворювався на свого роду трофей, оцінюваний у залежності від ризикованої цінності, — кохана людина з мрії (любов), мертве тіло лиходія (справедливість), свідоцтво досягнення мети (багатство, перемога), суспільне визнання (влада, популярність), — і він це здобував.

Однак у 1970-і роки Голлівуд створив вельми іронічну версію оповіді успіху, *Сюжет Спокутування Провини*, в якому протагоністи прагнуть

до таких визнаних у минулому цінностей, як гроші, популярність, кар'єра, любов, виграш, успіх, але роблять це з надмірним завзяттям і безглуздям, що штовхає їх до саморуйнування. Вони готові пожертвувати якщо не життям, то принаймні своєю людськістю. Зрештою, їм вдається усвідомити руйнівну силу своєї одержимості, зупинитися на краю прірви, а потім кинутися геть, відмовившись від того, про що марили. Ця модель зумовлює появу іронічного фіналу: в кульмінаційний момент протагоніст жертвує своєю мрією (позитивне), тією цінністю, котра перетворилася в руйнівну одержимість (негативне), щоб повернутися до чесного, розумного і врівноваженого життя (позитивне).

ПАПЕРОВА ПОГОНЯ (THE PAPER CHASE), МИСЛИВЕЦЬ НА ОЛЕНІВ (THE DEER HUNTER), КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER), НЕОДРУЖЕНА ЖІНКА (AN UNMARRIED WOMAN), 10 (10), ПРАВОСУДДЯ ДЛЯ ВСІХ (AND JUSTICE FOR ALL), МОВА НІЖНОСТІ (TERMS OF ENDEARMENT), ЕЛЕКТРИЧНИЙ ВЕРШНИК (THE ELECTRIC HORSEMAN), КРАСИВО ПІТИ (GOING IN STYLE), ТЕЛЕВІКТОРИНА (QUIZ SHOW), КУЛІ НАД БРОДВЕЄМ (BULLETS OVER BROADWAY), КОРОЛЬ-РИБАЛКА (THE FISHER KING), ВЕЛИКИЙ КАНЬЙОН (GRAND CANYON), ЛЮДИНА ДОЩУ (RAIN MAN), ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (HANNAH AND HER SISTERS), ОФІЦЕР І ДЖЕНТЛЬМЕН (AN OFFICER AND A GENTLEMAN), ТУТСІ (TOOTSIE), ЩО СТОСУЄТЬСЯ ГЕНРІ (REGARDING HENRY), ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE), У ТВЕРЕЗОМУ РОЗУМІ Й ТВЕРДІЙ ПАМ'ЯТІ (CLEAN AND SOBER), ПІВНІЧНИЙ ДАЛЛАС СОРОК (NORTH DALLAS FORTY), З АФРИКИ (OUT OF AFRICA), БЕБІ-БУМ (BABY BOOM), ДОКТОР (THE DOCTOR), СПИСОК ШИНДЛЕРА (SCHINDLER'S LIST) і ДЖЕРРІ МАҒУАЙЕР (JERRY MAGUIRE) — всі ці фільми тримаються на іронії, і кожен із них виражає її оригінально і яскраво. Як видно з назв, ця ідея стала магнітом для премії "Оскар."

З технічної точки зору кульмінаційна дія в цих фільмах зображена надзвичайно цікаво. Історично склалося так, що висхідна кінцівка є

сценою, де протагоніст вчиняє дію, яка дозволяє йому отримати те, чого він прагне. Проте, у всіх вищеназваних стрічках протагоніст або приймає рішення не слідувати своїй нав'язливій ідеї, або відмовляється від того, чого раніше прагнув. Він або вона перемагає, програвши. Подібно до рішення загадки дзен-буддизму про звук плескання однією долонею, проблемою письменника в кожному випадку було змусити бездіяльність чи негативну дію приносити позитивні відчуття.

У кульмінації фільму ПІВНІЧНИЙ ДАЛЛАС СОРОК (NORTH DALLAS FORTY) учасник “Матчу зірок” ресивер Філіп Еліот (Нік Нолті) розводить руки в сторони, дозволяючи футбольному м'ячу відскочити від його грудей, таким чином показуючи цим жестом, що він більше не гратиме в цю дитячу гру.

ЕЛЕКТРИЧНИЙ ВЕРШНИК (THE ELECTRIC HORSEMAN) закінчується сценою, в якій колишня зірка родео Соні Стіл (Роберт Редфорд), що тепер торгує вроздріб пластівцями для сніданків, відпускає на волю призового жеребця свого спонсора, символічно звільняючи себе від жаги слави.

З АФРИКИ (OUT OF AFRICA) є оповіддю про жінку, яка живе за правилами 1980-х років: “Я є тим, чим володію.” Перші слова Карен (Меріл Стріп) звучать так: “У мене була ферма в Африці.” Вона перевозить свої меблі з Данії до Кенії, щоб звести тут будинок і плантацію. Міцно пов'язуючи себе з тим, чим володіє, вона називає працівників “своїми людьми,” поки її коханий не зауважує, що насправді ці люди не є її власністю. Коли чоловік заражає її сифілісом, вона з ним не розлучається, оскільки сприймає себе як “дружину,” яка “має” чоловіка. Однак із часом вона розуміє: ми не те, чим володіємо; ми є нашими цінностями, талантами, вміннями щось робити. Коли її коханого вбивають, вона сумує, але не відчуває себе загубленою, тому що вона не є ним. Знизавши плечима, вона залишає чоловіка і будинок, відмовляючись від усього, що у неї є, але віднайшовши себе.

МОВА НІЖНОСТІ (TERMS OF ENDEARMENT) розповідає про зовсім іншу одержимість. Аврора (Ширлі Маклейн) живе, слідуючи епікурейській філософії, згідно з якою щастя означає відсутність

страждань, а секрет життя полягає в тому, щоб уникати всіх негативних емоцій. Вона відмовляється від двох відомих джерел душевних мук: кар'єри і коханців. Вона так боїться болю, який заподіює старіння, що одягається так, ніби років на двадцять молодша. Її будинок виглядає нежилим і нагадує ляльковий будиночок. Єдиним зв'язком із життям є телефонні розмови з донькою. Однак, коли їй виповнюється п'ятдесят два роки, вона починає розуміти, що глибина радості, котру ми відчуваємо, прямо пропорційна тому болю, який ми готові перенести. В останній дії вона відмовляється від порожнечі життя без болю і обирає дітей, коханця, вік і всі ті задоволення і прикраси, які вони несуть із собою.

Другим прикладом є негативна іронія.

**Якщо ви будете чіплятися за свою одержимість, то ваше нещадне переслідування досягне бажаного, а потім знищить вас.**

ВОЛЛ СТРІТ (WALL STREET), КАЗИНО (CASINO), ВІЙНА ПОДРУЖЖЯ РОУЗ (THE WAR OF THE ROSES), ЗІРКА 80 (STAR '80), НЕШВІЛЛ (NASHVILLE), ТЕЛЕМЕРЕЖА (NETWORK), ЗАГНАНИХ КОНЕЙ ПРИСТРІЛЮЮТЬ, ЧИ НЕ ТАК? (THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY?) — всі ці фільми являють собою *Сюжети Покарання*, що протистоять описаним вище *Сюжетам Спокутування Провини*. Тут Контрідея з низхідною кінцівкою стає Контролюючою Ідеєю, адже протагоністи одержимі нестримною жагою слави або успіху і навіть не думають відмовлятися від цього. У Кульмінації Оповіді вони досягають своєї мети (позитивна цінність), але тільки для того, щоб бути знищеними (негативна цінність). У фільмі НІКСОН (NIXON) сліпа, корупційна віра президента (Ентоні Гопкінс) у свою політичну силу знищує його, а разом з ним і віру народу в уряд. У фільмі РОЗА (THE ROSE) протагоніст (Бет Мідлер) знищена своєю пристрасстю до наркотиків, сексу і рок-н-ролу. ВЕСЬ ЦЕЙ ДЖАЗ (ALL THAT JAZZ) показує, як через пристрассть до наркотиків, сексу і

музичних комедій Джо Гідсон (Рой Шайдер) опиняється у стані повного занепаду.

## Щодо Іронії

Іронія викликає у аудиторії ту чудову реакцію: “О, життя дійсно таке.” Ми усвідомлюємо, що ідеалізм і песимізм є двома діаметрально протилежними формами сприйняття, мовляв, життя рідко буває повністю легким і приємним, але все ж воно не завжди важке і похмуре; в ньому є *обидві* сторони. Навіть із найгіршого досвіду можна отримати щось позитивне, а за найцінніший досвід доводиться платити високу ціну. Як би ми не намагалися зробити свій життєвий шлях прямим і пологим, нас зносить до берегів іронії. Реальність безжально іронічна, тому оповіді, які відповідним чином закінчуються, зазвичай, довше існують, розходяться по всьому світу і завойовують найбільшу любов і повагу глядачів.

Саме тому серед трьох можливих емоційних зарядів кульмінації, іронія наразі є найскладнішою для написання. Вона вимагає найглибшої мудрості і найвищої майстерності з трьох причин.

По-перше, вже і так складно придумати світлу, ідеалістичну кінцівку або тверезу, песимістичну кульмінацію, які будуть задовільними й переконливими. А іронічна кульмінація містить в собі одночасно і позитивне, і негативне твердження. Як же поєднати два в одному?

По-друге, як висловити обидва *чітко*? Іронія не означає неясність. Двозначність це розмиття; одне важко відрізнити від іншого. Однак в іронії немає нічого невизначеного: це чітка подвійна декларація про те, що було набуто і що було втрачено поруч. Іронія також не означає збіг обставин. Правдива іронія є чесно мотивованою. Оповіді, що закінчуються випадковістю, з подвійним зарядом чи ні, безглузді, а не іронічні.

По-третє, якщо в кульмінаційний момент життєва ситуація протагоніста носить одночасно позитивний і негативний характер, як зробити так, щоб обидва заряди не змішувалися і не звели нанівець



загальний вплив на аудиторію? В іншому випадку створений вами фінал нічого не скаже глядачам.

## **ЗНАЧЕННЯ ТА СУСПІЛЬСТВО**

Якщо ви визначилися зі своєю Контролюючою Ідеєю, поважайте її. Ніколи не дозволяйте собі думати: “Це всього лише розвага.” Чим зрештою є “розвага?” Ритуал, під час якого люди сидять у темній залі, вдивляються в екран і витрачають величезну кількість концентрації та енергії на те, що, як вони сподіваються, стане осмисленим і корисним емоційним досвідом. Будь-який фільм, що привертає увагу, утримує її і виправдовує участь в цьому ритуалі є розвагою. Жодна оповідь, чи то ЧАРІВНИК КРАЇНИ ОЗ (США/1939, THE WIZARD OF OZ) чи ЧОТИРИСТА УДАРІВ (ФРАНЦІЯ/1959, THE 400 BLOWS), СОЛОДКЕ ЖИТТЯ (Італія/1960, LA DOLCE VITA) чи БІЛОСНІЖКА І ТРИ НЕРОБИ (США/1961, SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES), не може бути невинною. Всі логічно вибудовані оповіді висловлюють ідею, приховану всередині емоційного заклинання.

У 388 р. до Р. Х. Платон переконував старшин міста вислати з Атен усіх поетів і оповідачів. Він стверджував, що вони є загрозою для суспільства. Письменники висловлюють ідеї, але роблять це не у відкритій і раціональній формі, властивій філософам. Вони ховають їх всередині чарівної емоційності мистецтва. Проте, відчута ідея, як стверджував Платон, залишається ідеєю. Будь-яка захоплива оповідь передає нам заряджену ідею і змушує в неї повірити. Насправді, переконувальна сила оповіді настільки могутня, що ми можемо повірити в те, що відбувається, навіть якщо вважатимемо це відразливим з точки зору моралі. Платон наполягав на тому, що оповідачі є небезпечними людьми. І мав рацію.

Візьмемо, наприклад, фільм ЖАГА СМЕРТІ (DEATH WISH). Його Контролююча Ідея звучить наступним чином: “Справедливість торжествує, коли жителі беруть правосуддя в свої руки і вбивають людей, котрих слід вбити.” З усіх найогидніших ідей, що коли-небудь існували на планеті, ця є наймерзеннішою. Узявши її на озброєння,

нацисти принесли в європейські країни руйнацію. Гітлер вірив, що перетворить Європу на рай, якщо вб'є людей, яких слід убити... й у нього був власний список.

Коли фільм ЖАГА СМЕРТІ (DEATH WISH) вийшов у прокат, газетні критики по всій країні відчували себе морально ображеними поведінкою Чарлза Бронсона, що нишпорить по Мангеттену і відстрілює тих, хто схожий на вуличних грабіжників. “Голлівуд думає, що так виносяться вирoki? — шуміли вони. — А як же бути з судовим процесом встановленим законом?” Але майже в кожній з прочитаних мною статей у якийсь момент критик зауважував: “...але, схоже, глядачам це подобається”... що слід інтерпретувати як: “...і критику теж.” Критики ніколи не говорять про задоволення, отримане глядачами, якщо вони його не поділяють. Незважаючи на їхнє обурення й ображені почуття, фільм зачепив і їх.

З іншого боку, я не хотів би жити в країні, де такий фільм, як ЖАГА СМЕРТІ (DEATH WISH), не може вийти на екрани. Я проти будь-якої цензури. У своєму прагненні до правди нам слід терпляче переносити найнепривабливішу брехню. Як стверджував Джастіс Голмс, ми повинні довіряти ринку ідей. Кожен має право висловитися, і навіть якщо висловлювання ірраціонально радикальні або жорстоко реакційні, людям доведеться розглянути всі можливі варіанти й зробити правильний вибір. Жодна цивілізація, в тому числі за часів Платона, не зруйнувалась через те, що її громадяни дізналися занадто багато правди.

Авторитетні особистості, як Платон, бояться загрози, яка надходить не від ідей, а від емоцій. Ті, хто при владі, не хочуть, щоби ми відчували емоції. Думку можна контролювати та маніпулювати нею, а емоції свавільні й непередбачувані. Митці лякають правителів тим, що викривають брехню і пробуджують у людях бажання змін. Саме тому, коли до влади приходять тирани, багнети їхніх розстрільних загонів ціляться у серце письменника.

Нарешті, якщо говорити про силу впливу оповідей, потрібно розглянути питання соціальної відповідальності митця. Я вважаю, що ми не відповідаємо за лікування соціальних недугів, відродження віри

в людство, за насагу суспільства і навіть не мусимо розкривати свою внутрішню суть. У нас є лише один обов'язок: *говорити правду*. Тому проаналізуйте Кульмінацію своєї оповіді й витягніть із неї Контролюючу Ідею. Однак перш ніж ви зробите наступний крок, поставте собі запитання: Чи це є правдою? Чи вірю я в сенс своєї оповіді? Якщо відповідь “ні,” відкладіть те, що написали, і почніть спочатку. Якщо “так,” зробіть усе можливе, щоб вашу роботу побачив світ. У своєму приватному житті митець може брехати іншим і навіть самому собі, але творячи, він говорить правду; а в світі, повному брехні і брехунів, чесний твір мистецтва завжди є актом соціальної відповідальності.

## Частина III

# ПРИНЦИПИ ДИЗАЙНУ ОПОВІДІ

*Коли змушена працювати у жорстких рамках, уява працює на повну силу — й продукує найбагатші ідеї. Отримавши тотальну свободу, робота швидше за все розповзеться.*

— Т. С. Еліот

## 7. СУБСТАНЦІЯ ОПОВІДІ

З якого матеріалу ми створюємо сцени, котрі колись будуть “ходити і говорити” на екрані? Яку “глину” ми мнемо і ліпимо, зберігаємо або викидаємо? Що таке “субстанція” оповіді?

Для всіх інших видів мистецтва відповідь очевидна. У композитора є музичний інструмент і звуки, які виходять із нього. Танцівниця використовує як інструмент власне тіло. Скульптор обробляє камінь. Художник змішує фарби. Усі творці можуть доторкнутися до сировинного матеріалу свого мистецтва — всі, за винятком письменника. Ядро оповіді утворює “субстанцію,” яку, немов енергію всередині атома, неможливо *безпосередньо* побачити, почути або доторкнутися, хоча ми знаємо про неї і відчуваємо її. Матеріал оповіді сповнений життям, але невловимий.

“Невловимий?” Я чую, як ви думаєте. “Але ж у мене є *слова*. Діалоги, описи. Я тримаю в руках списані аркуші паперу. Сирим матеріалом письменника є мова.” Насправді, це не так, і кар’єра багатьох талановитих письменників, особливо тих, хто пише сценарії, отримавши гарну літературну освіту, просувається важко саме через таке згубне нерозуміння. Як скло є посередником для світла, а повітря посередником для звуку, мова є лише посередником, одним із багатьох, для сторітелінгу. Щось набагато глибше, ніж просто слова, б’ється в серці оповіді.

На іншому кінці оповіді сидить ще один, не менш складний феномен: реакція аудиторії на зазначену субстанцію. Якщо замислитися, відвідування кінотеатрів може здатися досить дивною справою. Сотні незнайомих людей сидять у темній залі, пліч-о-пліч, протягом двох або більше годин. Вони не виходять до туалету або покурити, а

залишаються на місці та дивляться на екран широко розплющеними очима, проявляючи таку зосередженість, яку рідко демонструють на роботі, і платять гроші за те, щоб пережити емоції, яких у житті намагаються уникнути будь-якою ціною. І тут виникає друге питання: що є джерелом енергії оповіді? Як їй вдається утримувати аудиторію в такій напруженій інтелектуальній та емоційній увазі? Як працюють оповіді?

Відповіді на ці питання приходять, коли митець досліджує творчий процес *суб'єктивно*. Для того, щоб зрозуміти субстанцію оповіді та способи її впливу, треба побачити свою роботу “зсередини,” подивитися на світ очима персонажа, що дозволить відчувати оповідь так, немов ви самі були цим живим персонажем. Щоб проникнути в цей суб'єктивний, ілюзорний світ, ви повинні ретельно вивчити ту істоту, в яку маєте намір вселитися, а саме *персонажа*. А якщо говорити точніше, *протагоніста*. Адже, незважаючи на те, що протагоніст є таким самим персонажем, як і будь-який інший, йому відводиться головна і найважливіша роль, тому він втілює в собі всі аспекти персонажа в їхньому абсолютному вираженні.

## ПРОТАГОНІСТ

Зазвичай, протагоністом є одна людина. Однак оповідь можуть привести в рух дві дійові особи, як у фільмі ТЕЛЬМА І ЛУЇЗА (THELMA & LOUISE); три, ІСТВИКСЬКІ ВІДЬМИ (THE WITCHES OF EASTWICK); більше, СІМ САМУРАЇВ (THE SEVEN SAMURAI) або БРУДНА ДЮЖИНА (THE DIRTY DOZEN). У фільмі БРОНЕНОСЕЦЬ “ПОТЬОМКІН” (BATTLESHIP POTEMKIN) цілий клас людей, пролетаріат, стає масштабним *Множинним Протагоністом*.

Щоб образ Множинного Протагоніста сформувався з двох або більше персонажів, необхідно дотримуватися двох умов. По-перше, всі особистості в цій групі повинні мати спільне бажання. По-друге, у боротьбі за його виконання їм доведеться спільно страждати й отримати користь. Якщо один досягає успіху, це приносить вигоду

всім. Коли хтось зазнає поразки, страждають усі. У Множинного Протагоніста мотивація, дія та наслідки носять колективний характер.

З іншого боку, оповідь може бути *Мультипротагоністична*. У цьому випадку, на відміну від Множинного Протагоніста, кожен намагається досягти власних бажань, страждає і виграє лише для себе одного: КРИМІНАЛЬНЕ ЧТИВО (PULP FICTION), ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (HANNAN AND HER SISTERS), БАТЬКИ (PARENTHOOD), ЗАБИГАЙЛІВКА (DINER), РОБИ ЯК ТРЕБА! (DO THE RIGHT THING), КЛУБ “СНІДАНОК” (THE BREAKFAST CLUB), ЇЖ, ПИЙ, ЧОЛОВІК, ЖІНКА (EAT DRINK MAN WOMAN), ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (PELLE THE CONQUEROR), НАДІЯ І СЛАВА (HOPE AND GLORY), ВИСОКІ НАДІЇ (HIGH HOPES). Майстром у створенні такого дизайну є Роберт Олтмен: ВЕСІЛЛЯ (A WEDDING), НЕШВІЛЛ (NASHVILLE), КОРОТКІ ІСТОРИЇ (SHORT CUTS).

Мультипротагоністична оповідь на екрані така ж стара, як і фільм ГРАНД ГОТЕЛЬ (США/1932, GRAND HOTEL); у художній прозі це сталося ще раніше, в романі *Війна і Мир* (War and Peace); а в театрі ще раніше, у п'єсі *Сон Літньої Ночі* (A Midsummer Night's Dream). Мультипротагоністичні оповіді набувають Мультисюжетності. Замість того, щоб розвивати оповідання, концентруючись на бажанні одного або більше протагоністів, автор сплітає в єдине ціле кілька дрібніших оповідей, у кожній із яких є свій протагоніст, що дозволяє створити динамічний портрет певного суспільства.

Протагоніст не обов'язково має бути людиною. Це може бути тварина, БЕЙБ (BABE), або мальований персонаж, БАГЗ БАНІ (BUGS BUNNY), або навіть неживий предмет, як герой дитячої книжки *Маленький Паровозик, Який Зміг* (The Little Engine That Could). Усе, чому можна надати свободу волі і здатність бажати, діяти і переживати наслідки, може бути протагоністом.

Навіть можливо, у рідкісних випадках, що протагоністів змінюють напівшляху оповіді. Фільм ПСИХО (PSYCHO) саме так і робить, коли вбивство у ванні стає емоційним і одночасно формальним струсом. Коли протагоніст помирає, аудиторія шокована: про кого ж цей фільм? І в якості Множинного Протагоніста з'являються сестра жертви, її

бойфренд і приватний детектив. Однак не важливо, чи протагоніст єдиний, мульти або множинний, не важливо, яка його характеристика, тому що всі вони наділені певними рисами, і головною з них є *сила волі*.

### **ПРОТАГОНІСТ є персонажем, наділеним силою волі.**

Інші персонажі можуть бути впертими, навіть непохитними, але сам протагоніст повинен бути вольовою людиною. Однак обсяг цієї сили волі виміряти неможливо. Гарна оповідь не є обов'язково боротьбою незламної волі проти абсолютних сил неминучості. Якість волі є не менш важливою, ніж її кількість. Сила волі протагоніста може бути меншою, ніж у біблійного Йова, але досить потужною, щоб під час конфлікту підтримувати його прагнення до виконання бажання і, в кінцевому підсумку, чинити дії, що викликають осмислені й незворотні зміни.

Більш того, справжня сила волі протагоніста може ховатися за пасивною характеристикою. Згадайте, наприклад, протагоніста фільму ТРАМВАЙ “БАЖАННЯ” (A STREETCAR NAMED DESIRE) Бланш Дюбуа. На перший погляд, вона здається слабкою, *безсилою* жінкою, що пливе за течією, з єдиним бажанням, за її словами, жити в реальності. Проте під цією тендітною характеристикою ховається глибокий персонаж із сильною волею, який керує підсвідомим бажанням Бланш: насправді, вона хоче *втекти від реальності*. Тому Бланш робить все можливе, щоб захиститися від потворного світу, який поглинає її: вона поводить себе, наче світська дама, накриває потерті меблі серветочками, надягає абажури на голі електричні лампочки і намагається зробити “казкового принца” з дурня. Зазнавши невдачі, вона остаточно втікає від реальності — божеволіє.

З іншого боку, поки Бланш лише здається пасивною, справді пасивний протагоніст є, на жаль, поширеною помилкою. Оповідь не може розповідати про протагоніста, який нічого не хоче, не здатен робити рішення і чиї дії не викликають жодних змін на жодному рівні.



## **ПРОТАГОНІСТ має свідоме бажання.**

Точніше, воля протагоніста спонукає усвідомлене бажання. У нього є потреба або мета, певний *об'єкт бажання*, і він це усвідомлює. Якби ви могли відвести його вбік і прошепотіти на вухо: “Чого ти хочеш?” він відповів би: “Сьогодні мені хотілося б X, на наступному тижні Y, але зрештою я хочу отримати Z.” Об'єкт бажання протагоніста може бути зовнішнім: знищення акули у фільмі ЦЕЛЕПИ (JAWS), або внутрішнім: дорослішання у фільмі ВЕЛИКИЙ (BIG). У будь-якому випадку протагоніст знає, чого хоче, а для багатьох персонажів простого, ясного і свідомого бажання цілком достатньо.

## **У ПРОТАГОНІСТА може також бути і несвідоме бажання, яке викликає внутрішні суперечності.**

Однак, персонажі, які найкраще запам'ятовуються і викликають найбільше захоплення, схильні мати не лише свідоме, але й несвідоме бажання. Хоча такий складний протагоніст може і не підозрювати про наявність у себе цих підсвідомих потреб, глядачі все відчують і розуміють його внутрішні суперечності. Свідоме та несвідоме бажання багатовимірною протагоніста вступають у конфлікт одне з одним. Те бажання, у реальність якого він вірить, є антитезою того, якого він насправді, але мимоволі бажає. Така суперечність очевидна. Який сенс наділяти персонажа підсвідомим бажанням, якщо воно буде збігатися з тим, що він намагається знайти умисно?

## **ПРОТАГОНІСТ має спроможність домагатися Об'єкту Бажання переконливо.**

У протагоніста повинна бути відповідна характеристика. Він мусить мати переконливий набір якостей у правильному балансі, щоб гнатися за своїми бажаннями. Це не означає, що він отримає те, чого хоче. Він може зазнати невдачі. Однак бажання персонажа повинні виглядати досить реалістично відносно його волі та спроможностей, щоб

аудиторія повірила у його змогу впоратися з тим, з чим, вони бачать, він має справу, і що він має шанс на досягнення цілі.

**ПРОТАГОНІСТ повинен мати хоча б шанс добитися свого бажання.**

Аудиторія не стане терпіти протагоніста, в якого немає жодного шансу реалізувати свої бажання. Причина проста: ніхто не побачить у цьому відображення себе. Жоден глядач і не подумає про те, що в нього самого немає навіть найменшого шансу на здійснення бажань. Але якби ми обернули камеру назад до життя, всеохоплюючий огляд міг би привести нас до висновку, що, за словами Генрі Девіда Торо, “Маса людей ведуть життя, сповнені тихого відчаю,” що більшість людей марнують їхній дорогоцінний час і вмирають з почуттям нереалізованості власних мрій. Яким би чесним не було це хворобливе розуміння, ми не дозволяємо собі повірити в нього. Навпаки, чіпляємося за надію до останнього.

Як би там не було, наша надія не така вже й безглузда. Просто вона дещо гіпотетична. “Якби це... якби те... якщо я буду старанніше вчитися... якщо буду більше любити... якщо привчу себе до... якщо виграю в лотерею... якщо щось зміниться, тоді з’явиться шанс отримати від життя те, чого я хочу.” Ми всі зберігаємо у своєму серці надію, які б удари не наносило життя. Тому протагоніст, який є абсолютно безнадійним і не має ані найменшої можливості досягти своєї мети, не зможе нас зацікавити.

**ПРОТАГОНІСТ має волю і здібності, що дозволяють боротися за здійснення його свідомого і/або несвідомого бажання до самого кінця, до людської межі, яка передбачена сетінгом і жанром.**

Мистецтво оповіді є не про золоту середину, а про маятник буття, який розгойдується до межі, про життя, прожите в його найбільш інтенсивних станах. Ми розглядаємо типові випадки, але тільки в

якості шляху, що приведе до самого кінця. Аудиторія відчуває ці граничні стани і прагне їхнього досягнення. Яким би особистісним або епічним не був сетінг, глядачі інстинктивно розміщують персонажів і їхній світ в певне коло, де події зумовлюються особливостями вигаданої реальності. Ця лінія може проходити в глибинах людської душі, в далекому всесвіті або й там, і тут одночасно. Тому аудиторія чекає, що оповідач буде митцем-візіонером, здатним представити і поширити свою оповідь на ці значні глибини й висоти.

**ОПОВІДЬ повинна будуватися до фінальної дії, поза якою аудиторія не зможе уявити іншу.**

Іншими словами, аудиторія не повинна залишати кінотеатр, фантазуючи, переписуючи фільм: “Щасливий кінець... але чи не слід було їй залагодити все з батьком? Чи не варто було розлучитися з Едом, перш ніж переїжджати до Мака? Чи не потрібно їй було...” Або: “Жах... хлопець мертвий, але чому він не подзвонив до поліції? І хіба він не ховав пістолета під приладовою дошкою, і чому б йому не...” Якщо люди будуть залишати кінотеатр, уявляючи сцени, які, як їм здається, вони повинні були побачити до або після запропонованої кінцівки, то їх навряд чи вдасться назвати задоволеними. Передбачається, що ми кращі письменники, ніж вони. Аудиторія хоче, щоб її підвели до тієї обмежувальної лінії, де на всі питання є відповіді, а емоційні переживання знаходять свій вихід до самого кінця.

До цієї межі нас веде протагоніст. Він повинен мати це в собі, щоби переслідувати своє бажання до межі людського досвіду вглиб, вшир, або і так й інакше, щоби досягти абсолютної незворотної зміни. Це, до речі, зовсім не означає, що у фільму ніколи не буде сиквелу, ваш протагоніст може мати більше розповідей для розголошення. Просто у кожній з них повинен бути свій яскраво виражений кінець.

**ПРОТАГОНІСТ повинен викликати емпатію; і не важливо, симпатизуємо ми йому чи ні.**

Симпатизувати означає відчувати приязнь. Візьмемо, наприклад, Тома Генкса і Мег Раян або Спенсера Трейсі і Кетрін Гепберн у їхніх типових ролях: вони подобаються нам, щойно ми бачимо їх на екрані. Ми хотіли б, щоб вони були нашими друзями, членами родини чи коханцями. Вони володіють вродженою привабливістю і пробуджують у нас симпатію. Однак емпатія передбачає значно глибшу реакцію.

Емпатичний означає “схожий на мене.” Глибоко всередині протагоніста глядачі розпізнають певну спільну людськість. Персонаж і аудиторія, звісно, не є схожими в усьому; вони можуть ділити між собою лише одну спільну властивість. Але є щось у цьому персонажі, що б’є акордом по наших почуттях. У цей момент упізнавання, аудиторія раптово й інстинктивно починає хотіти, аби протагоніст досягнув будь-чого, що він бажає.

Несвідома логіка підказує аудиторії наступне: “Персонаж схожий на мене. Тому я хочу, щоб він отримав бажане, адже якби я був на його місці, то хотів би того ж самого.” Голлівуд має безліч синонімічних виразів для позначення цього зв’язку: “мати когось, якого з певністю підтримую” або “уболівати за когось.” Всі вони описують емпатичний зв’язок, який аудиторія встановлює між собою і протагоністом. Глядачі можуть співчувати будь-якому персонажу вашого фільму, але відносно протагоніста ця емпатія є обов’язковою. В іншому випадку зв’язок “аудиторія/оповідь” зруйнується.

## **ЗВ’ЯЗОК ІЗ АУДИТОРІЄЮ**

Емоційна залученість глядачів тримається на клею емпатії. Якщо письменнику не вдається встановити контакт між глядачем і протагоністом, то ми дивимосся фільм відстороненими, нічого не відчуваючи. Залученість не має нічого спільного з пробудженням альтруїстичних почуттів або жалю. Ми відчуваємо емпатію з дуже особистих, якщо не сказати егоїстичних, причин. Ідентифікуючи себе з протагоністом і розуміючи його бажання, ми насправді думаємо про власні мрії і про втілення їх в життя. Через емпатію, непряме з’єднання

нас із вигаданою людиною, ми випробовуємо і розтягуємо нашу людськість. Даром оповіді є можливість жити життя за межами власного, бажати і боротися у міріадах світів та часів, у всіх різноманітних глибинах нашого буття.

Емпатія, внаслідок цього, є безумовною, у той час як симпатія є необов'язковою. Всі ми зустрічали привабливих людей, які не викликають у нас співчуття. Протагоніст, відповідно, може бути і може не бути приємним. Не відчуючи різниці між симпатією і емпатією, деякі письменники автоматично вигадують образ “хорошого персонажа,” адже переживають, мовляв, якщо провідний персонаж не буде привабливим, не виникне контакту з аудиторією. Однак безліч разів фільми з дуже привабливим протагоністом не приносили комерційний успіх. Привабливість не може стати гарантією глядацької залученості; це всього лиш один із аспектів характеристики. Аудиторія ідентифікує себе з глибоким характером персонажа і тими властивими внутрішніми якостями, які проявляються в результаті вибору, зробленого ним під тиском складних життєвих обставин.

На перший погляд здається, що пробудити емпатію зовсім не складно. Протагоніст є людиною, і в залі теж люди. Коли глядач дивиться на екран, він знайомиться з людськими особливостями персонажа, відчуває, що такі ж риси характеру притаманні і йому самому, ідентифікує себе з протагоністом і весь поринає в оповідь. Насправді ж видатні письменники здатні викликати емпатію навіть до найнесимпатичнішого персонажа.

Макбет, наприклад, якщо дивитись об'єктивно, є потворним. Він забиває великодушного старого Короля, поки той спить, Короля, який ніколи не завдав Макбету ніякої шкоди, навпаки, у той самий день він надав Макбету титул з перспективою посісти трон. Потім Макбет вбиває двох королівських слуг, щоб звинуватити їх у скоєному ним вбивстві. Вбиває свого кращого друга. Зрештою, наказує умертвити дружину і дітей-немовлят свого ворога. Перед нами безжалісний убивця, але перо Шейкспіра перетворює його в трагічного героя, який викликає емпатію.

Поет здійснює цей подвиг тим, що наділяє Макбета сумлінням. І поки той промовляє свій монолог, болісно намагаючись знайти відповіді на питання “Чому я це роблю? Що я за людина?”, глядачі слухають і думають: “Хто він? Людина, що страждає від усвідомлення своєї провини... зовсім, як я. Мені погано, коли думаю про те, що буду робити щось недобре. Я відчуваю себе жахливо, якщо роблю подібні речі, а потім немає кінця каяттю. Макбет всього лиш людина; у нього, як і в мене, є совість.” Дійсно ж, нас так тягне до Макбетової скорченої душі, що ми відчуваємо трагічну втрату, коли Макдуф відтинає йому голову. *Макбет (Macbeth)* є захоплюючим проявом богоподібної сили письменника знаходити місце, варте емпатії у персонажі, вартому презирства.

З іншого боку, за останні роки багато фільмів, попри інакші чудові якості, розбилися об ці скелі, бо не спромоглися створити зв'язок з аудиторією. Всього лише один із численних прикладів: ІНТЕРВ'Ю З ВАМПИРОМ (INTERVIEW WITH A VAMPIRE). Реакція глядачів на Луї у виконанні Бреда Піта була такою: “Якби я був Луї, що живе в нескінченному пеклі, то в одну мить покінчив би з цим. Йому не пощастило, що він вампір. Нікому такого не побажаю. Але якщо йому огидно позбавляти життя невинних жертв, він ненавидить себе за те, що перетворив дитину в диявола і втомився від шурячої крові, то чому б не прийняти просте рішення: дочекатися сходу сонця, і все скінчено.” У романі Ен Райс нам відкриваються думки і почуття Луї і, врешті-решт, ми починаємо відчувати до нього емпатію, проте неупереджене око камери показує його таким, яким він є — брехуном, що скиглить. А глядачі завжди відсторонюються від лицемірів.

## ПЕРШИЙ КРОК

Коли ви сідаєте писати, починаються роздуми: “З чого почати? Що буде мій персонаж робити?”

Ваш персонаж, як і всі інші, прагнучи досягти будь-якого бажання, впродовж будь-якого моменту в оповіді, зробить лише ту дію, котра, з його точки зору, є звичною і вимагає найменших зусиль. Так чинять

усі люди. Людству властивий консерватизм, як, утім, і всьому, що існує в природі. Жоден живий організм ніколи не стане витратити більше енергії, ніж необхідно, ризикувати, коли це необов'язково, або здійснювати будь-які дії, доки вони дійсно не будуть потрібні. Навіщо? Якщо завдання можна вирішити простим способом без ризику втрати, болю або витрат енергії, то для чого живій істоті робити щось важке, небезпечне чи те, що забирає сили? Ніхто й не стане цього робити. Природа не дозволить... а людська природа є всього лиш однією зі складових всеохопної природи.

У житті ми часто бачимо людей і навіть тварин, які поведуться зухвало, роблять, здавалося б, непотрібні дії, а часом і дурні. Але це наш об'єктивний погляд на ситуацію. Суб'єктивно, з точки зору досвіду істоти, ця, мабуть, непоміrkована дія була мінімальною, поміrkованою й необхідною. Що вважається “поміrkованим,” зрештою, завжди є залежним від точки зору.

Наприклад, якщо нормальна людина хоче потрапити до будинку, її дії досить стримані. Вона стукає в двері, думаючи при цьому: “Якщо постукаю, мені відчинять. Потім запропонують увійти і це буде перший крок до здійснення мого бажання.” Герой-знавець бойових мистецтв, однак, як поміrkований перший крок, може рознести двері вщент, відчуваючи, що це розумно і доцільно.

Що є необхідним, але при цьому мінімальним і звичним, визначається точкою зору кожного персонажа в кожен конкретний момент. Наприклад, я кажу собі: “Я зараз буду переходити вулицю, оте авто досить далеко звідси, водій побачить мене вчасно, сповільнить рух, якщо це знадобиться, і я перейду на інший бік.” Або: “Я не можу знайти номер телефону Долорес, але знаю, що у Джека є її візитівка. Якщо я подзвоню йому в розпал робочого дня, то він, як мій друг, відвернеться від своїх справ і продиктує цей номер.”

Іншими словами, у реальному житті ми свідомо чи несвідомо (а в більшості випадків все відбувається спонтанно, варто нам тільки відкрити рота або зробити крок) здійснюємо дію, чекаючи, подумки або на інстинктивному рівні, такий результат: “Якщо за цих обставин я зроблю найпростішу, звичну дію, то реакція світу на неї буде

позитивна, це буде початком успіху й урешті-решт я отримаю те, чого хочу.” Й у житті, у 99 % випадків ми буваємо праві. Водій помічає вас вчасно, натискає на гальма, і ви опиняєтеся на протилежному боці вулиці цілими і неушкодженими. Ви телефонуєте Джеку і просите вибачення за те, що відволікаєте його від роботи. Він каже: “Жодних проблем,” і диктує потрібний номер телефону. У житті масивний обсяг досвіду показує, що так відбувається постійно. АЛЕ В ОПОВІДІ НІКОЛИ.

Величезна різниця між оповіддю і життям зумовлена тим, що з оповіді ми викидаємо подробиці повсякденного життя, у яких люди діють, чекаючи сприятливої реакції від довколишнього світу, і, певною мірою, отримують очікуване.

**В оповіді ми загострюємо увагу на моменті, і виключно на тому єдиному моменті, коли персонаж здійснює дію, сподіваючись на корисну для себе реакцію, а замість цього його дія пробуджує сили антагонізму. Світ персонажа реагує інакше, ніж очікувалося, сильніше, ніж очікувалося, або й так, і так водночас.**

Я беру телефон, набираю Джека і кажу: “Вибач, що потурбував, але я не можу знайти номер телефону Долорес. Не міг би ти...” Він же у відповідь кричить: “Долорес? Ах, Долорес! Та як ти смієш запитувати у мене її номер?” і кидає слухавку. Несподівано життя стає цікавішим.

## **СВІТ ПЕРСОНАЖА**

У цьому розділі ми спробуємо визначити, як бачить субстанцію оповіді письменник, котрий подумки поміщає себе в самісінький центр створюваного ним персонажа. “Центром” людини, або незмінною особливістю найпотаємнішого власного “я,” є свідомість, яка не залишає вас двадцять чотири години на добу: стежить за тим, що ви робите, дорікає за неправильні вчинки або хвалить у тих рідкісних випадках, коли ви є успішними. Це той внутрішній спостерігач, який

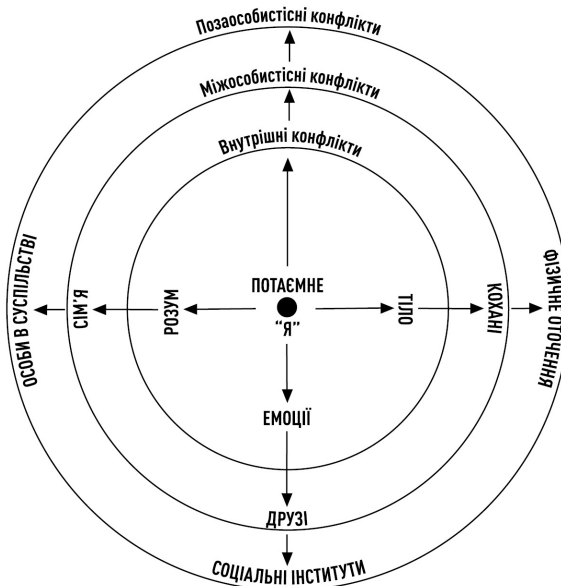


приходить, коли ви, відчуваючи нестерпні душевні муки, падаєте на підлогу, здригаючись від ридань... а тихий голос промовляє: “У тебе потекла туш.” Це внутрішнє око є вами: ваша ідентичність, ваше єго, осередок свідомості вашого буття. Все, що перебуває за межами цього суб’єктивного ядра, є об’єктивним світом персонажа.

Світ персонажа можна уявити у вигляді серії концентричних кіл, що оточують ядро сирієї ідентичності чи обізнаності, кіл, які позначають рівні конфлікту в його житті. Внутрішнє коло або рівень є його власним “я” і тими суперечностями, які обумовлені особливостями його людської природи: розуму, тіла, емоцій.

Коли, наприклад, персонаж здійснює дію, його розум може реагувати не так, як він чекав. Його роздуми не такі легкі, глибокі і дотепні, як він очікував. Тіло реагує інакше і виявляється недостатньо сильним або спритним для виконання певного завдання. І всім добре відомо, як часом підводять емоції. Тому найближче коло антагонізму в житті персонажа є його власне існування: почуття та емоції, розум і тіло; час від часу їхні реакції можуть або відповідати очікуванням, або ні. Іноді ми самі для себе стаємо найлютішими ворогами.

## ТРИ РІВНІ КОНФЛІКТУ



Друге коло містить у собі міжособистісні зв'язки, інтимні союзи, глибші за соціальну роль. Соціальні загальноприйняті умови призначають зовнішні ролі, які ми граємо. Наприклад, у цей момент ми граємо ролі вчитель/учень. Однак коли-небудь наші шляхи можуть перетнутися і ми вирішимо змінити наші професійні стосунки на дружні. Аналогічним чином, ролі батьки/дитина починаються як соціальні ролі, що можуть стати або не стати глибшими, ніж були. Багато з нас протягом усього життя у своїх стосунках з батьками не виходять за межі соціальних ролей, що визначаються авторитетом та непокорю. Лише відмовившись від традиційної ролі, ми можемо віднайти справжню близькість із членами своїх родин, друзями та коханими — які, у той же час, можуть реагувати не так, як ми очікуємо, і таким чином створюється другий рівень міжособистісного конфлікту.

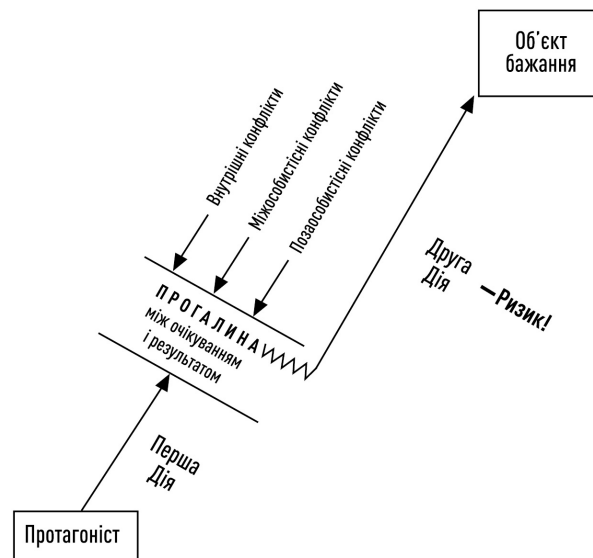
Третє коло визначає рівень позаособистісних конфліктів — всі джерела антагонізму за межами особистісної сфери: конфлікти з соціальними інститутами і окремими особами (уряд/громадянин, церква/прочанин, компанія/клієнт; конфлікти з окремими особистостями — поліцейський/злочинець/жертва, керівник/працівник, клієнт/офіціант, лікар/пацієнт; а також конфлікт із тим, що створено людиною та навколишнім середовищем одночасно — час, простір і кожен об'єкт у ньому.

## **ПРОГАЛИНА**

**ОПОВІДЬ народжується там, де стикаються царини суб'єктивного й об'єктивного.**

Протагоніст шукає об'єкт бажання, який за межами його досяжності. Свідомо чи несвідомо він приймає рішення вчинити певну дію, керуючись думкою або відчуттям, що світ відреагує належним чином і допоможе йому просунутися у досягненні бажання. Виходячи з суб'єктивної точки зору, обрана ним дія здається йому найпростішою,

звичною, але досить ефективною для того, щоб викликати бажану реакцію. Однак у момент вчинення дії об'єктивна реальність його внутрішнього життя, міжособистісних відносин і зовнішнього світу формує сильнішу або зовсім іншу, в порівнянні з очікуванням, реакцію.



Ця реакція від його світу блокує його бажання, перешкоджаючи йому і відсуваючи його далі, ніж він був до того, як здійснив вчинок. Замість викликати співпрацю з його світом, його дія провокує сили антагонізму, які відкривають *прогалину* між суб'єктивним очікуванням й об'єктивним результатом, між тим, що, як він думав, станеться, коли діяв, і тим, що по факту стається між його відчуттям ймовірності й справжньою неминучістю.

Кожна людина щодня робить усвідомлені або неусвідомлені вчинки, залежно від власного очікування того, що ймовірно може статися після вчинення дії. Ми всі ходимо по цій землі, вважаючи, або принаймні сподіваючись, що розуміємо себе, близьких, суспільство і навколишній світ. Поводимося відповідно до власного бачення себе, довколишніх людей та навколишнього середовища. Однак це та правда, яку ми не можемо знати точно. Це те, у що ми *віримо*, як у правду.

Ми також віримо, що можемо вільно приймати яке завгодно рішення, щоб чинити які завгодно дії. Однак кожне прийняте рішення і кожна вчинена дія, спонтанна чи умисна, спирається на здобутий нами досвід, на те, що до цього моменту відбувалося з нами в реальності, уяві або уві сні. Ми вибираємо дію, маючи на увазі можливу реакцію навколишнього світу, про яку нам підказує життєвий досвід. І лише після того, як вчинок скоєний, усвідомлюємо неминуче.

Неминуче і є абсолютною правдою. Це те, що насправді відбувається, коли ми діємо. Така правда пізнається *тоді й лише тоді*, коли ми діємо у просторі свого світу й виносимо наслідки. Та реакція є правдою нашого існування в конкретний момент незалежно від того, у що ми вірили хвилиною раніше. Неминучість є тим, що мусить статися і дійсно відбувається, на відміну від ймовірності, яка є тим, що ми сподіваємось чи очікуємо має статись.

Як у житті, так і у фікшені. Коли об'єктивне неминуче вступає в суперечність з очікуваннями, у вигаданій реальності несподівано утворюється прогалина. Це та точка, де суб'єктивний та об'єктивний світи стикаються і проявляється відмінність між очікуванням і результатом, між тим, як персонаж сприймав світ до початку дії, і правдою, яку він дізнався у процесі дії.

Коли в реальності з'являється прогалина, персонаж, що має силу волі та належні якості, відчуває або усвідомлює, що не може отримати бажане звичним способом і за мінімальних зусиль. Він повинен зібратися й подолати цю прогалину, щоб учинити другу дію. Наступна дія є тим, що персонаж не хотів робити в першому випадку, оскільки це не тільки вимагає більшої сили волі та вмілого застосування своїх здібностей, але й, що найголовніше, *наступна дія є ризикованою*. Тепер, щоб чогось досягти, йому доведеться зазнати втрат.

## ЩОДО РИЗИКУ

Ми б усі хотіли, щоб і вовк був ситий, і вівця ціла. З іншого ж боку, в разі прояви загроз доводиться ризикувати бажаним або наявним, щоб здобути щось інше, що нам потрібне, або захистити те, що вже маємо,

— одним словом, ми опиняємося перед дилемою, якої намагалися уникнути.

Ось простий тест, який можна застосувати до будь-якої оповіді. Запитайте себе: Яким є ризик? Що протагоніст неминуче втратить, якщо не отримає того, чого хоче? Або, точніше, які для нього виявляться найгірші наслідки, якщо він не досягне його бажання?

Якщо ви не можете дати очевидної і переконливої відповіді на ці питання, то ваша оповідь із самого початку орієнтована неправильно. Наприклад, оповідь взагалі не варто розповідати, якщо відповідь буде такою: “У разі невдачі життя протагоніста повернеться у своє звичне русло.” Виходить, що те, чого прагне цей протагоніст, нічого не варте; а оповідь про людину, яка хоче отримати щось несуттєве або позбавлене цінності, здатна викликати лише нудьгу.

Життя вчить нас, що цінність будь-якого бажання прямо пропорційна ризику, який передбачає пошук його досягнення. Чим більша цінність, тим вищий ризик. Ми надаємо максимальної цінності тим речам, які вимагають граничного ризику — нашій свободі, життю, нашій душі. Однак цей імператив ризику виходить за межі естетичного принципу: він сягає корінням у саму суть нашого мистецтва. Ми створюємо оповідь не лише як метафору життя, а як метафору життя, сповненого сенсу, — а жити осмислено означає постійно ризикувати.

Екзаменуйте власні бажання. Те, що актуально для вас, підійде і для ваших персонажів. Ви хочете писати сценарії для кінематографа, найголовнішого засобу творчого вираження в сучасному світі. Мрієте запропонувати нам роботи, сповнені краси і здорового глузду, які допоможуть сформуванню наше уявлення про реальність, а натомість сподіваєтеся отримати визнання. Це благородне прагнення і величезне досягнення, яке належить реалізувати. А оскільки ви серйозний митець, то маєте намір ризикувати важливими аспектами свого життя, щоб здійснити таку мрію.

Ви готові ризикувати своїм часом. Вам відомо, що найталановитіші сценаристи — Олівер Стоун, Лоренс Кезден, Рут Прауер Джабвала — досягли успіху у віці тридцяти-сорока років. Якщо для підготовки гарного лікаря або вчителя потрібно десять років або й більше, то й на

пошук ідеї, яку захочуть почути десятки мільйонів людей, може піти десять або більше років дорослого життя. А для того, щоб досягти майстерності в нашій нелегкій професії, доведеться написати безліч сценаріїв, які часто залишаються непроданими.

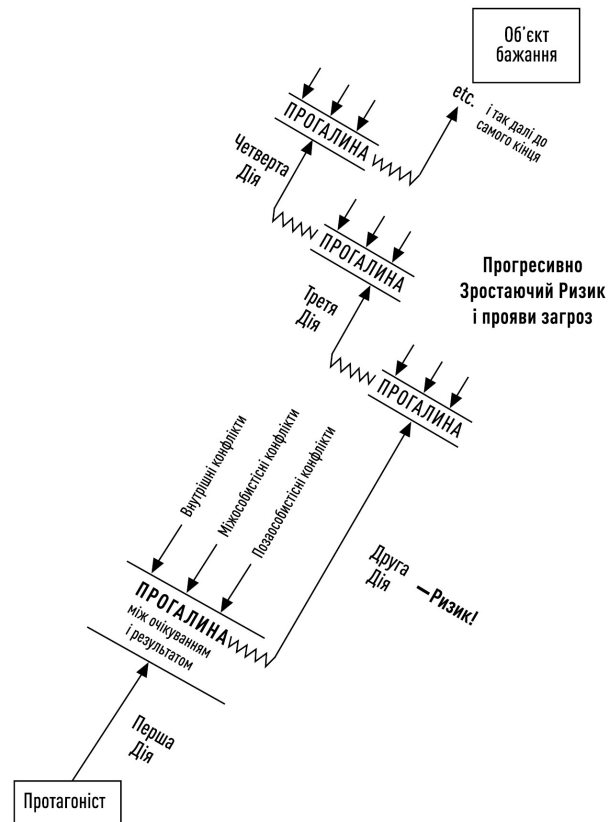
Ви готові ризикувати грошима. І знаєте, що коли таку ж кількість наполегливої праці і творчих сил, які протягом десяти років буде витрачено на створення неекранізованих сценаріїв, ви вкложите в будь-яку звичайну професію, то зможете вийти на пенсію до того, як перший фільм, знятий за вашим сценарієм, з'явиться на екрані.

Ви готові ризикувати людьми. Щоранку ви сідаєте за стіл і занурюєтеся до уявного світу своїх персонажів. Ви фантазуєте і пишете, доки сонце не заходить і кров не починає стукати в скронях, і лише тоді вимикаєте комп'ютера, щоб побути з людиною, яку любите. Однак, якщо комп'ютер можна вимкнути, зробити те ж саме з уявою не можна. За вечерею персонажі все ще не залишають вас, і ви шкодуєте, що поруч із тарілкою немає блокнота. Рано чи пізно людина, яку ви любите, обов'язково скаже: "Знаєш... ти десь далеко звідси." І це буде правдою. Половину часу ви перебуваєте в якомусь іншому світі, а нікому не хочеться жити з людиною, яка весь час відсутня.

Письменник ризикує часом, грошима і людьми, бо його амбіції є рушійною силою всього життя. А те, що є справжнім для нього, стає справжнім для кожного створеного персонажа:

**Цінність бажань персонажа прямо пропорційна ризику, на який він готовий піти заради досягнення мети; чим більша цінність, тим вищий ризик.**

## **ПРОГАЛИНА У РОЗВИТКУ**



Перша дія протагоніста пробудила сили антагонізму, які перешкоджають здійсненню його бажання і створюють прогалину між очікуванням і результатом, спростовуючи уявлення про реальність, посилюючи конфлікт зі світом і змушуючи ризикувати. Однак гнучкий людський розум швидко розширює реальність до масштабнішої моделі, яка вже включає в себе це спростування, цю несподівану реакцію. Тепер йому належить вчинити другу, складнішу й ризикованішу дію, яка відповідає його оновленому баченню реальності, заснованому на нових очікуваннях.

Однак це знову призводить у рух сили антагонізму, створюючи нову прогалину у реальності. Тому він знову пристосовується до того, чого не очікував, ще більше підвищує ставки і зважується на дію, яка, як йому здається, узгоджується з його зміненим розумінням речей. Він знаходить у собі ще більше здібностей і волі, йде на величезний ризик і здійснює третю дію.

Можливо, нова дія дасть необхідний результат, і в цей момент протагоніст на крок наблизиться до виконання свого бажання, але слідом за такою дією прогалина з'явиться знову. Йому доведеться вчинити ще складнішу дію, яка потребує величезної сили волі, значних здібностей і є величезним ризиком. Розвиток дій персонажа знову й знову призводить не до об'єднання зусиль, спрямованих на досягнення мети, а до активізації сил антагонізму, відкриваючи все нові прогалини в його реальності. Цей патерн повторюється на різних рівнях аж до досягнення самого кінця, до фінальної дії, яка не дозволить аудиторії уявити її інакшою.

Такі розколини в сьогочасній реальності виявляють відмінність між драматичним і буденним, між вчинком і діянням. Істинний вчинок є фізичною, мовною або інтелектуальною дією, яка розкриває прогалини в очікуваннях і формує істотну зміну. Просте діяння є поведінкою, завдяки якій відбувається те, що очікується, а зміна виявляється незначною або взагалі нічого не змінюється.

Але прогалина між очікуванням і результатом є значно більшим, ніж питання виключно причини й наслідку. У глибшому розумінні, розрив між мотивом, як ми його розуміли, і досягнутим результатом визначає точку, в якій зустрічаються душа людини і навколишній світ. З одного боку, є світ, яким, на нашу думку, він повинен бути, а з іншого боку, є реальність, яким він є насправді. У цій прогалині є епіцентр оповіді, котел, в якому варяться наші розповіді. Тут письменник знаходить найяскравіші, переломні життєві моменти. Досягти цього важливого місця з'єднання можна лише одним способом, працюючи зсередини назовні.

## **ОПОВІДЬ ЗСЕРЕДИНИ НАЗОВНІ**

Чому ми повинні це робити? Чому під час створення сцени ми маємо шукати шлях до потаємної суті кожного персонажа і сприймати все з його точки зору? Що ми виграємо, коли робимо це? Чим жертвуємо, якщо цього не робимо?



Ми можемо, немов антропологи, шляхом ретельного дослідження знаходити факти, які стосуються соціального та навколишнього середовища. Як уважні психологи ми можемо виявляти поведінкові правила. Працюючи з-назовні до середини, ми зуміємо відтворити поверхові риси характеру у всій їхній справжності і цікавості. Але є один важливий аспект, який нам не створити, і це *емоційна правда*.

Єдиним надійним джерелом емоційної правди є ви самі. Якщо ви відсторонюєтесь від своїх персонажів, то неминуче створюєте емоційні кліше. Щоб описати людські реакції, що його розкривають, ви повинні проникнути не лише всередину свого персонажа, але і всередину себе. Тож як це зробити? Як, сидячи за робочим столом, залізти до свідомості персонажа, щоб ваше серце прискорено забилося, долоні спітніли, ваші нутрощі зав'язалися вузлом, на очах з'явилися сльози, в душі зазвучав сміх, щоб ви відчували сексуальне збудження, роздратування, гнів, співчуття, смуток, радість або щось інше з незліченної безлічі почуттів, які утворюють спектр людських емоцій?

Ви вирішили, що у вашій оповіді відбудеться певна подія, а ситуація розвиватиметься і змінюватиметься. Але як написати сцену, сповнену глибоких емоцій? Ви можете запитати себе: як людині *слід* діяти в такому випадку? Але це призведе до кліше і моралізаторства. Або поцікавитися: як людина *могла б* це зробити? Але це веде до того, щоб писати “мило” — розумно, але не чесно. Або: “Якби мій персонаж опинився в подібних обставинах, що б він зробив?” У цьому випадку ви відсуваєтесь вбік, уявляючи, як живе ваш персонаж, будуючи припущення про його емоції, а такі домисли незмінно призводять до появи кліше. Або ви можете запитати: “Якби я сам перебував у таких обставинах, як би вчинив?” Як тільки це питання заграє у вашій уяві, серце може почати битися сильніше, але все ж таки ви не є персонажем оповіді. Незважаючи на те, що пробуджені вами почуття справжні, персонаж може діяти зовсім по-іншому. То що ж робити?

Ви запитаєте: “Якби в пропонованих обставинах я був цим персонажем, то що б я зробив?” Використовуючи “магічне якби” Станіславського, ви повинні зіграти цю роль. Не випадково, багато хто

з найвидатніших драматургів (від Евріпіда до Шейкспіра й Пінтера) і сценаристів (починаючи з Д. В. Грифіта й закінчуючи Рут Гордон і Джоном Сейлзом) були акторами. Письменники є імпровізаторами, які грають ролі, сидячи за комп'ютером, міряючи кроками кімнату, виконуючи ролі всіх своїх персонажів: чоловіків, жінок, дітей, монстрів. Ми влаштовуємо вистави у своїй уяві, доки не переживемо почуттів, характерних для наших персонажів. Коли сцена стає емоційною для нас самих, то ми можемо бути впевненими, що вона буде емоційно переконливою для всіх глядачів. Створюючи роботу, яка зворушує нас, ми здатні зворушити і аудиторію.

## КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ

Щоб показати, як можна писати зсередини назовні, я скористаюся однією з найвідоміших і блискуче написаних сцен із фільму КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN), знятого за сценарієм Роберта Тауна. Це кульмінація другої дії. Я буду розглядати сцену в тому вигляді, в якому вона представлена на екрані, але її можна знайти і в третьому варіанті сценарію, датованому 9 жовтня 1973 року.

### Синопис

Приватний детектив Дж. Дж. Гітес розслідує обставини смерті Голіса Малрея, керівника Департаменту Водопостачання і Енергії Лос Анджелеса. Малрей, імовірно, потонув у водосховищі, і цей злочин ставить у глухий кут суперника Гітеса, лейтенанта поліції Ескобара. До кінця Другої Дії Гітес скорочує список підозрюваних осіб і мотиви для злочину до двох: або Малрея вбито через змову мільйонерів на чолі з безжалісним Ноа Кросом із причин, в яких замішані гроші і політика, або Евелін Малрей його вбила з ревнощів, дізнавшись, що у чоловіка є інша жінка.

Гітес слідує за Евелін до будинку в Санта Моніці і, зазирнувши у вікно, бачить “іншу жінку,” яка, як йому здається, перебуває під дією

наркотиків і утримується як полонянка. Коли Евелін виходить до своєї машини, він змушує її до розмови, й Евелін стверджує, що це її сестра. Сестри у неї немає, Гітес знає це, але поки нічого не каже.

Наступного ранку він знаходить у ставку з солоною водою, що за будинком Малрея на пригір'ї Лос Анджелеса, окуляри, схожі на ті, котрі належали покійному. Тепер зрозуміло, як і де був убитий Малрей. Зі знайденим доказом він повертається до Санта Моніки, щоб провести очну ставку з Евелін і передати підозрювану Ескобару, який погрожує позбавити Гітеса ліцензії приватного детектива.

## ДІЙОВІ ОСОБИ

ДЖ. ДЖ. ГІТЕС, працюючи в окружній прокуратурі, закохався в жінку, яка живе в Китайському кварталі, і, намагаючись допомогти їй, став мимовільним винуватцем її смерті. Він вийшов у відставку і став приватним детективом, сподіваючись забути про корумпованих політиків і своє трагічне минуле. Але тепер все це до нього повернулося. Гірше того, він опинився у досить скрутному становищі, тому що за день до вбивства обманом був втягнутий у розслідування подружньої зради Малрея. Хтось обдурив Гітеса, а він надзвичайно честолобний. За його удаваним спокоєм ховається імпульсивний любитель ризику; його цинічний сарказм лише прикриває ідеалістичне прагнення до справедливості. Справа ускладнюється тим, що він закохується в Евелін Малрей. Мета Гітеса в цій сцені: *дізнатися правду*.

ЕВЕЛІН МАЛРЕЙ є дружиною жертви і донькою Ноа Кроса. Вона нервує і захищається, коли її питають про чоловіка; починає затинатися, якщо згадують її батька. Ця жінка, як нам здається, щось приховує. Вона наймає Гітеса розслідувати вбивство чоловіка, можливо, для того, щоб приховати власну провину, але в процесі розслідування захоплюється ним. Після щасливого порятунку від випадкових бандитів вони кохаються. Мета Евелін: *зберегти свій секрет і втекти з Кетрін*.

КАН є слугою Евелін. Тепер, коли вона стала вдовою, Кан вважає своїм обов'язком охороняти її. Він пишається своїми сповненими гідності манерами і вмінням виходити зі складних ситуацій. Мета Кана: *захистити Евелін*.

КЕТРІН є боязкою, наївною дівчиною, яка веде дуже замкнутий спосіб життя. Мета Кетрін в цій сцені: *коритися Евелін*.

## СЦЕНА:

ІНТ./ЕКСТ. САНТА МОНІКА—АВТОМОБІЛЬ "Б'ЮІК"—РУХ—ДЕНЬ

Гітес їде через Лос Анджелес.

*Щоб писати зсередини назовні, прошмигніть в думки Гітеса, поки він їде до таємного притулку Евелін. Уявіть себе на місці Гітеса. Пока повз вас проносяться вулиці міста, ви розмірковуєте:*

**"Якби я був Гітесом у цей момент, що я зробив би?"**

*Відпустіть свою уяву і вона підкаже вам відповідь:*

**"Я завжди подумки тренуюсь перед тим, як вступити з кимось у серйозну конфронтацію."**

*Тепер спробуйте ще глибше зануритися в психічний і емоційний стан Гітеса:*

**Руки міцно стискають кермо, проносяться думки: "Вона вбила його, потім використовувала мене. Брежала мені, спокушала. Чувак, я повівся на**

неї. У мене вивертаються нутрощі, але я залишатимусь спокійним. Не поспішаючи підходжу до дверей, заходжу в будинок і висуваю їй обвинувачення. Вона бреше. Посилаю за поліцейськими. Вона зображує невинну жертву, трохи сліз. Але я залишаюся холодним, як лід, показую їй окуляри Малрея, потім розповідаю, як вона це зробила, крок за кроком, немов сам був там. Вона зізнається. Я передаю її Ескобару і зриваюся з гачка."

ЕКСТ. БУНґАЛО — САНТА МОНІКА

Авто Гітеса на великій швидкості в'їжджає на доріжку, що веде до будинку.

*Ви продовжуєте працювати, розглядаючи ситуацію зсередини, з точки зору Гітеса, і думаете:*

"Я триматиму себе в руках, я триматиму себе в руках..." Несподівано, побачивши будинок Евелін, її образ спливає у вашій уяві. Спалах гніву. Виникає прогалина між спокійною рішучістю і люттю.

"Б'юїк" зупиняється ПІД СВИСТ ГАЛЬМ. Гітес вискакує з машини.

"До біса її!"

Гітес ГРЮКАЄ дверцятами машини і біжить по сходах.

"Схопи її зараз, доки вона не втекла."

Він повертає ручку дверей, розуміє, що вони замкнені, потім ГОЛОСНО ГРЮКАЄ в них.

**"Чорт забирай!"**

ІНТ. БУНГАЛО

КАН, слуга-китаєць Евелін, чує ГРЮКІТ і прямує до дверей.

*В той час, як персонажі будуть входити і виходити, швидко переключайтеся з точки зору одного на точку зору іншого і назад. Поставивши себе на місце Кана, запитайте:*

**"Якби в цей момент я був Каном, що подумав би, відчув, зробив?"**

*Коли зазирнете в душу цього персонажа, з'являться такі думки:*

**"Хто це в біса такий?" На обличчі з'являється посмішка слуги: "Десять до одного, що знову той галасливий детектив. Я з ним впораюсь."**

Кан відчиняє двері та бачить на сходах Гітеса.

КАН

Зачекайте.

*Знову повертайтеся у думки Гітеса:*

**"Знов цей огидний дворецький."**

## ГІТЕС

Це ти почекай. Chow hoy kye dye!

(переклад з китайської: Пішов нахуй, покиньку!)

Гітес відштовхує Кана та вривається до будинку.

*Коли ви знову перемикаєтеся на Кана, несподівано утворена прогалина між очікуванням і результатом стирає посмішку з вашого обличчя:*

**Збентеження, гнів. "Він не лише вривається до будинку, але й ображає мене на кантонському діалекті! Його слід викинути геть!"**

Гітес дивиться вгору і бачить, як на сходах, за спиною Кана, з'являється Евелін. Вона спускається вниз, нервово поправляючи намисто.

*В ролі Кана:*

**"Це місіс Малрей. Я маю захистити її!"**

*Евелін весь ранок дзвонила Гітесу, сподіваючись, що він їй допоможе. Кілька годин вона пакувала речі, а тепер думає лише про те, щоб встигнути на потяг о пів на шосту до Мексики. Ви перемикаєтеся на її точку зору:*

**"Якби у цій ситуації я опинився на місці Евелін, що я зробив би?"**

*Тепер вам слід знайти шлях до серця цієї дуже непростої жінки:*

**"Це Джейк. Слава Богу. Я знаю, що не байдужа йому. Він допоможе мені. Як я виглядаю?" — інстинктивно проводить руками по волоссю і обличчю. — "Кан чимось стурбований."**

Евелін заспокійливо посміхається Кану і жестом показує йому піти.

**ЕВЕЛІН**

Все добре, Кане.

*У ролі Евелін повертається до Гітеса:*

**Почуваєтеся впевненішими. "Тепер я не одна."**

**ЕВЕЛІН**

Як ти? Я тобі дзвонила.

**ІНТ. ВІТАЛЬНЯ—ТІ САМІ**

Гітес відвертається та заходить до вітальні.

*У ролі Гітеса:*

**"Вона така гарна. Не дивись на неї. Тримай себе в руках. Будь наготові. Вона постійно бреше."**

**ГІТЕС**

Дійсно?

Евелін йде за ним, намагаючись зазирнути йому в обличчя.

*У ролі Евелін:*



**"Я не можу спіймати його погляд. Його щось турбує. Він виглядає виснаженим..."**

**ЕВЕЛІН**

Ти спав?

**ГІТЕС**

Звісно.

**"...і голодним, бідолашний."**

**ЕВЕЛІН**

Ти обідав? Кан може тобі щось приготувати.

*У ролі Гітеса:*

**"Навіщо ця маячня про їжу? Зроби це негайно."**

**ГІТЕС**

Де дівчина?

*Назад у думки Евелін; утворення прогалини в очікуваннях супроводжується шоком:*

**"Чому він запитує? Що відбувається? Зберігай спокій. Зображуй наївне спантеличення."**

**ЕВЕЛІН**

Нагорі, а що?

*У ролі Гітеса:*

**"Спокійний голос, невинне 'а що?' Зберігай  
холоднокровність."**

**ГІТЕС**

Я хочу її побачити.

*У ролі Евелін:*

**"Що йому треба від Кетрін? Ні. Я не можу  
дозволити йому побачити її зараз. Збрешу.  
Спочатку все дізнаюся."**

**ЕВЕЛІН**

Вона приймає ванну.  
Навіщо тобі її бачити?

*У ролі Гітеса:*

**Роздратування через її брехню: "Не дозволяй їй  
заплутати себе."**

Гітес оглядає кімнату і бачить наполовину  
спаковані валізи.

**"Задумала втекти. Добре, що я приїхав. Не  
втрачай пильності. Вона знову буде брехати."**

**ГІТЕС**

Їдеш кудись?

*У ролі Евелін:*

**"Мені слід було йому все розповісти, але не було  
часу. Більше немає сенсу приховувати. Скажи**

**правду. Він зрозуміє."**

**ЕВЕЛІН**

Так. Нам треба встигнути на потяг о пів  
на шосту.

*У ролі Гітеса; виникає незначна прогалина:*

**"Схоже на правду. Байдуже. Поклади край її  
брехні. Дай їй зрозуміти, що налаштований  
серйозно. Де телефон? А, ось він."**

Гітес знімає слухавку.

*У ролі Евелін:*

**Шок, паралізує страх: "Кому він телефонує?"**

**ЕВЕЛІН**

Джейк...?

**"Він набирає номер. Господи, допоможи мені..."**

*У ролі Гітеса; притиснувши слухавку до вуха:*

**"Відповідайте, чорт забирай." Чує чергового  
сержанта.**

**ГІТЕС**

Дж. Дж. Гітес. Мені потрібен лейтенант  
Ескобар.

*У ролі Евелін:*

**"Поліція!" Різкий викид адреналіну. Паніка. "Ні, ні. Зберігай спокій. Зберігай спокій. Це, напевно, з приводу Голіса. Але я не можу чекати. Ми повинні виїхати прямо зараз."**

**ЕВЕЛІН**

Але що сталося?

Я ж кажу, у нас потяг о пів на шосту.

*У ролі Гітеса:*

**"Досить! Змусь її замовкнути."**

**ГІТЕС**

На цей потяг ви не встигнете

(у слухавку)

Лу, зустрінемося на 1972 Каньйон  
Драйв...

Так, якомога швидше.

*У ролі Евелін:*

**Гнів зростає. "Дурень..." Спалах надії: "Але, можливо, він дзвонить у поліцію, щоб допомогти мені."**

**ЕВЕЛІН**

Навіщо ти це зробив?

*У ролі Гітеса:*

**Приємне відчуття самовдоволення. "Вона намагається триматися, але тепер я її розкусив. Приємно. Тепер я почуваюся у своїй тарілці."**

**ГІТЕС**

**(кидаючи свій капелюх на стіл)**

У тебе є адвокат, що знається на кримінальному праві?

*У ролі Евелін; намагаючись закрити прогалину, що постійно збільшується:*

**"Адвокати? Що, чорт забирай, він має на увазі?"  
Душу холодить від передчуття чогось жахливого.**

**ЕВЕЛІН**

Ні.

*У ролі Гітеса:*

**"Погляньте на неї, спокійна і зібрана, тримається до останнього і зображає невинність."**

**ГІТЕС**

**(дістаючи срібний портсигар)**

Не хвилюйся. Я ладен порекомендувати декого. Вони дорогі, але ти можеш собі це дозволити.

Гітес незворушно дістає з кишені запальничку, сідає і прикурює цигарку.

*У ролі Евелін:*

**"О Господи, він мені погрожує. Я спала з ним. Подивіться на цього самовдоволеного типа. За кого він себе має?" Горло пересихає від гніву.**

**"Не панікуй. Спробуй все залагодити. Цьому має бути причина."**

**ЕВЕЛІН**

Скажи, будь ласка, про що це все?

*У ролі Гітеса:*

**"А, розлютилася? Добре. Лише глянь на це."**

Гітес ховає запальничку назад у кишеню і дістає з неї складену хустку. Кладе її на стіл і акуратно розгортає тканину, щоб показати окуляри.

**ГІТЕС**

Я знайшов ось це у твоєму ставку на задньому дворі. Це окуляри твого чоловіка, чи не так... чи не так?

*У ролі Евелін:*

**Прогалина все ще не закривається. Здивування. Нічого не зрозуміло. Зростаючий страх. "Окуляри? У рибному ставку Голіса? До чого він веде?"**

**ЕВЕЛІН**

Я не знаю. Можливо, й так.

*У ролі Гітеса:*

**"Непоганий початок. Притисни її. Змусь її зізнатися."**

**ГІТЕС**

(скочивши з місця)

Безперечно так. Саме там його втопили.

*У ролі Евелін:*

**Шокована: "Вдома!?"**

**ЕВЕЛІН**

Що?

*У ролі Гітеса:*

**Лють: "Змусь її говорити. Негайно!"**

**ГІТЕС**

Не треба вдавати, ніби ти здивована. Звіт коронера підтверджує, що в його легенях була солоня вода, коли він був вбитий. Просто довірся моєму слову щодо цього, гаразд? Я хочу знати, як це сталося і чому, і я бажаю це знати до того, як приїде Ескобар, бо не хочу втратити ліцензію.

*У ролі Евелін:*

**Його презирливо усміхнене, мертво-бліде обличчя наближається до вашого. Хаос, паралізуючий страх, спроба взяти себе в руки.**

**ЕВЕЛІН**

Я не знаю, про що мова. Це найбезглуздіша, найбожевільніша річ...

ГІТЕС

Припини!

*У ролі Гітеса:*

Втрачаючи контроль над собою, хапає її та стискає так, що вона морщиться від болю. Але вираз шоку і болю в її очах пробуджує в ньому співчуття. Прогалина відкривається. Співчуття до неї бореться з гнівом. Руки опускаються. "Їй боляче. Послухай, хлопче, вона ж не зробила це холоднокривно. Може статися з будь-ким. Дай їй шанс. Розберися з усім, крок за кроком, але витягни з неї правду!"

ГІТЕС

Я полегшу це для тебе. Ти ревнувала, ви посварилися, ти штовхнула його, він упав, вдарився головою... це був нещасний випадок... але його дівчина була свідком. У тебе нема яєць, щоб нашкодити їй, але в тебе є гроші, щоб купити її мовчання. Так чи ні?

*У ролі Евелін:*

Прогалина з гуркотом закривається, коли з'являється жаклива думка: "Господи, він думає, що це зробила я!"

ЕВЕЛІН

Ні!

*У ролі Гітеса, який чує її емоційну відповідь:*



**"Добре. Зрештою, це схоже на правду."  
Заспокоюється. "Але що, чорт забирай, тут  
відбувається?"**

**ГІТЕС**

Хто вона? І не треба мені казати, що  
вона твоя сестра, бо у тебе немає  
сестри.

*У ролі Евелін:*

**Надзвичайно сильний шок від того, що  
відбувається, розколює вас на дві частини: "Він  
хоче знати, хто вона... Господи, допоможи мені."  
Втома від необхідності довгі роки берегти цей  
секрет. Притуляючись до стіни: "Якщо я йому не  
розповім, він викличе поліцію, але якщо я це  
зроблю..." Немає куди звернутися за допомогою...  
лише Гітесу.**

**ЕВЕЛІН**

Я скажу тобі... Я скажу тобі правду.

*У ролі Гітеса:*

**Впевненість. Зосередженість. "Нарешті."**

**ГІТЕС**

Гаразд. Як її звати?

*У ролі Евелін:*

**"Її ім'я... Господи милий, її ім'я..."**

**ЕВЕЛІН**

...Кетрін

**ГІТЕС**

Яка Кетрін?

*У ролі Евелін*

**Готова до найгіршого. "Розкажи все. Подивимося, чи зможе він це пережити... чи зможу я це пережити..."**

**ЕВЕЛІН**

Вона моя дочка.

*Повертається до точки зору Гітеса, очікування почути нарешті її визнання розвалюються:*

**"Ще одна ганебна брехня!"**

Гітес кидається на неї і б'є долонею по обличчю.

*У ролі Евелін:*

**Пекучий біль. Заціпеніння. Безсилля через почуття провини, яке супроводжує все життя.**

**ГІТЕС**

Я сказав, що хочу почути правду!

Вона байдуже стоїть, немов пропонує вдарити себе знову.

**ЕВЕЛІН**

Вона моя сестра —

*У ролі Гітеса:*

**Ще один ляпас...**

**ЕВЕЛІН**

— Моя дочка —

*У ролі Евелін:*

**Не відчуваючи нічого, крім полегшення.**

*У ролі Гітеса:*

**...знов б'є її, бачить її сльози...**

**ЕВЕЛІН**

—моя сестра—

**...б'є її ще сильніше...**

**ЕВЕЛІН**

—моя дочка, моя сестра—

**...б'є з розмаху, хапає її, з силою штовхає на диван.**

**ГІТЕС**

Я хочу почути правду!

*У ролі Евелін:*

Спочатку його напад здається чимось дуже далеким, але удар об диван повертає вас до тями, і ви вигукнете слова, які нікому ніколи не говорили:

ЕВЕЛІН

Вона моя сестра і моя дочка.

*У ролі Гітеса:*

Сліпуча прогалина! Приголомшення. Лють слабшає, коли прогалина повільно закривається, і ви усвідомлюєте жакливе значення цих слів.

Несподівано по сходах із ТУПОТОМ забігає Кан.

*У ролі Кана:*

Готовий битися, аби захистити її.

*У ролі Евелін, яка несподівано згадує:*

"Кетрін! Боже милосердний, невже вона мене чула?"

ЕВЕЛІН

(швидко звертаючись до Кана)

Кане, будь ласка, йди назад. Заради Бога, тримай її нагорі. Йди.

Кан кидає важкий погляд на Гітеса, потім іде нагору по сходах.

*У ролі Евелін, яка розвертається і бачить застиглий вираз обличчя Гітеса:*

**Дивне відчуття жалості до нього: "Бідолаха... так досі й не зрозумів."**

**ЕВЕЛІН**

**...ми з моїм батьком... зрозуміло? Чи тобі це заважко зрозуміти?**

Евелін опускає голову на коліна і схлипує.

*У ролі Гітеса:*

**Хвиля співчуття. "Крос...цей хворий покидьок..."**

**ГІТЕС**

**(тихо)**

**Він тебе зґвалтував?**

*У ролі Евелін:*

**Ви уявляєте себе і вашого батька, якими ви були багато років тому. Нищівне почуття провини. Але більше жодної брехні:**

Евелін заперечливо хитає головою.

*Це місце сценарію було радикально переписане. У третьому варіанті Евелін довго розповідає про те, що її мати померла, коли їй було п'ятнадцять років, і її батько так переживав, що у нього трапився "зрив," який перетворив його на "маленького хлопчика," нездатного самотійно*

їсти або одягатися. Це призвело до інцесту між ними. Не в силах визнати, що він зробив, батько відвернувся від неї. Ця експозиція не лише сповільнює темп сцени, але, що важливіше, серйозно зменшує силу антагоніста, наділяючи його вразливістю, яка викликає співчуття. Все було видалено і замінено реплікою Гітеса "Він тебе зґвалтував?" і негативною відповіддю Евелін — блискучий хід, який дозволив підкреслити жорстоку сутність Кроса і провести сувору перевірку кохання Гітеса до Евелін.

Сцена надає, як мінімум, два пояснення того, чому Евелін заперечує, що була зґвалтована: діти часто відчують саморуйнівну потребу захищати своїх батьків. Це цілком могло бути зґвалтуванням, але навіть зараз Евелін не може змусити себе звинуватити батька. Або ж вона була співучасницею. Смерть матері перетворила її в "господиню дому." Відомі випадки інцесту між батьком і дочкою в подібних обставинах. Однак це жодним чином не виправдовує Кроса. Так чи інакше, відповідальність лежить на ньому, але Евелін звинувачує себе. Її заперечна відповідь примушує Гітеса зробити вирішальний вибір: кохати цю жінку, як і раніше, або передати поліції за звинуваченням у вбивстві. Її заперечення суперечить його очікуванням і відкриває прогалину:

У ролі Гітеса:

**"Якщо вона не була зґвалтована..." Намагаєтесь зрозуміти. "Тут має бути щось ще."**

ІТЕС

І що було потім?

*У ролі Евелін:*

Повертаються спогади пережитого шоку після звістки про вагітність, диявольська посмішка на обличчі батька, втеча до Мексики, родові муки, чужа лікарня, самотність...

ЕВЕЛІН

Я втекла...

ІТЕС

...у Мексику.

*У ролі Евелін:*

Згадка про те, як Голіс знайшов вас в Мексиці, як ви гордо показували йому Кетрін, печаль, коли у вас відібрали дитину, обличчя черниць, плач Кетрін...

ЕВЕЛІН

(стверджувально киваючи)

А потім приїхав Голіс, він допоміг мені. Я не могла її бачити... мені було п'ятнадцять років. Я хотіла, але не могла. А потім...

Спогади про ту радість, яку ви відчули через повернення Кетрін у Лос Анджелес, як ви ховали її від свого батька, а потім раптовий страх: "Він ніколи не повинен її знайти. Він божевільний. Я знаю, що йому потрібно. Якщо моя дитина потрапить до його рук, він знову зробить те ж саме."

ЕВЕЛІН

(кидаючи благальний погляд на Гітеса)

Тепер я хочу бути з нею. Я хочу піклуватися про неї.

*У ролі Гітеса:*

"Нарешті я дізнався правду." Ви відчуваєте, що прогалина закривається, в той час як кохання до неї посилюється. Жалість до бідлоашної жінки, повага за її сміливість і відданість дитині. "Відпусти її. Ні, краще вивези з міста. Вона ніколи не зможе зробити це сама. І, хлопче, ти перед нею в боргу."

ГІТЕС

І куди ти хочеш її відвезти?

*У ролі Евелін:*

Спалах надії. "Що він має на увазі? Він допоможе?"

ЕВЕЛІН

Назад до Мексики.



*У ролі Гітеса:*

**Починає мізкувати. "Як їй вислизнути від Ескобара?"**

**ГІТЕС**

Ти не можеш їхати потягом. Ескобар шукатиме тебе всюди.

*У ролі Евелін:*

**Недовіра. Радість. "Він збирається допомогти мені!"**

**ЕВЕЛІН**

А...а літак?

**ГІТЕС**

Ще гірше. Краще тобі просто піти звідси. Усі речі залиш тут.

**(пауза)**

Де живе Кан? Дізнайся його точну адресу.

**ЕВЕЛІН**

Гаразд...

Світло падає на окуляри, що лежать на столі, привертаючи увагу Евелін.

*У ролі Евелін:*

**"Ці окуляри..." Образ Голіса, який читає... без окулярів.**

ЕВЕЛІН

І...ці окуляри, вони не Голісові.

ГІТЕС

Звідки ти знаєш?

ЕВЕЛІН

Він не носив біфокальні.

Вона піднімається сходами, а Гітес дивиться на окуляри.

*У ролі Гітеса:*

**"Якщо це окуляри не Малрея..." Відкривається прогалина. Залишилося знайти ще один, останній, шматочок правди. Пам'ять починає працювати і повертає вас до... обіду з Ноа Кросом, коли він розглядає голову відвареної риби через біфокальні окуляри. Прогалина різко закривається. "Крос вбив Малрея, тому що зять не захотів розповісти йому, де ховається його дочка, народжена від його дочки. Крос хоче знайти цю дитину. Але він її не отримає, тому що доказ, який дозволить його притиснути... у мене в кишені."**

Гітес обережно ховає окуляри в кишеню куртки, потім піднімає очі й бачить на сходах Евелін, вона тримає за плечі збентежену дівчинку-підлітка.

**"Красуня. Як її мати. Трохи налякана. Певне, вона нас чула."**

**ЕВЕЛІН**

Кетрін, привітайся з містером Гітесом.  
Тепер ви дивитесь на ситуацію з точки зору  
Кетрін.

**Якби в цей момент я був Кетрін, що я відчував  
би?**

*У ролі Кетрін:*

**Тривога. Хвилювання. "Мама плакала. Цей чоловік  
образив її? Вона посміхається йому. Думаю, все  
добре."**

**КЕТРІН**

Привіт.

**ГІТЕС**

Привіт.

Евелін заспокійливо дивиться на дочку і відправляє  
її нагору.

**ЕВЕЛІН**

**(звертаючись до Гітеса)**

Його адреса вулиця Аламеда, 1712. Ти  
знаєш, де це?

**ГІТЕС**

Звісно...

*У ролі Гітеса:*

Утворюється остання прогалина, заповнена образами жінки, яку ви колись кохали, і її насильницької смерті на вулиці Аламеда в Китайському кварталі. Почуття страху від того, що життя зробило повне коло. Прогалина повільно закривається: "Цього разу я зроблю все правильно."

...

## ПИСАТИ ЗСЕРЕДИНИ ПРОГАЛИНИ

Додавши те, що актори називають "внутрішніми монологами," я дуже сповільнив рух цієї сцени, котра відрізняється швидким темпом, і висловив словами спалахи почуттів або розуміння. Проте, працюючи над текстом, саме так все і відбувається. Можуть знадобитися дні чи навіть тижні, щоб написати те, що на екрані триватиме хвилини, навіть секунди. Коли ми просуваємося крізь миті життя наших персонажів, цей лабіринт невисловлених думок, образів, відчуттів і емоцій, то розглядаємо кожен момент під мікроскопом роздумів, переосмислення, творчого написання і повторного переписування.

Однак робота зсередини назовні не означає, що ми уявляємо сцену від початку до кінця з точки зору лише одного персонажа. До того ж, як видно з наведеного прикладу, письменник постійно змінює ролі. Він заглядає в душу кожного персонажа і запитує себе: "Якби в цій ситуації я був ним/нею, що я зробив би?" Він переживає в межах власних емоцій певну людську реакцію і уявляє чергову дію свого персонажа.

Тепер перед письменником постає інша проблема: як розвивати сцену? Для того, щоб створити наступну долю, він повинен відволіктися від суб'єктивної точки зору персонажа й об'єктивно поглянути на ту дію, яку він щойно описав. Дія передбачає певну реакцію зі сторони світу персонажа. Але не можна допустити цього. Натомість письменник повинен розкрити прогалину. Щоб зробити це,

він ставить собі запитання, відоме всім письменникам із часів створення світу: “*Що протилежне цьому?*”

Письменникам інстинктивно притаманне діалектичне мислення. Як сказав Жан Кокто: “Дух творення є духом суперечності — це прорив крізь видимість до незвіданої реальності.” Ви повинні сумніватися в зовнішніх проявах і шукати протилежне очевидному. Не ковзайте по поверхні, оцінюючи речі за першим враженням. Навпаки, знімайте шкіру життя, щоб знайти приховане, неочікуване, здавалося б недоречне — іншими словами, правду. І тоді ви знайдете свою правду в прогалині.

Пам’ятайте, що ви є Богом свого всесвіту. Ви знаєте своїх персонажів, їхній розум, тіла, емоції, стосунки, світ. Створивши момент, правдивий з однієї точки зору, ви пересуваєтеся по своєму всесвіту, навіть у неживому, шукаючи іншу точку зору, тому можете втручатися в це, створити несподівану реакцію, і відкривати прогалину між очікуванням та результатом.

Зробивши це, ви повернетеся до думок свого першого персонажа й почнете шукати шлях до нової емоційної правди, знову запитуючи себе: “Якби я був цим персонажем у цих *нових* обставинах, що я зробив би?” Виявивши шлях до цієї реакції та дії, ви знову зробите крок назовні, щоб визначити: “А що протилежне *цьому?*”

### **Хороше письменництво надає виразності РЕАКЦІЯМ.**

Багато дій у будь-якій оповіді є більш чи менш очікуваними. Згідно з загальноприйнятими умовами жанру, закохані в *Оповіді Про Любов* обов’язково зустрінуться, у *Трилері* детектив виявить злочин, в *Едукаційному Сюжеті* життя протагоніста сягне дна. Ці та інші типові дії відомі всім та очікуються аудиторією. Тому, хороше письменництво менше акцентує на тому, *що* стається, ніж з *ким*, *чому* і *як* це відбувається. Дійсно, найбагатше і найповніше задоволення ми знаходимо в оповідях, які зосереджені на викликаних подіями *реакціях* і *набутому інсайті*.

Повернімося до сцени з КИТАЙСЬКОГО КВАРТАЛУ (CHINATOWN): Гітес стукає в двері, очікуючи, що його впустять усередину. Яка реакція його чекає? Кан перегороджує йому шлях, пропонуючи зачекати. Чим відповідає Гітес? Він шокує Кана, образивши його на кантонському діалекті китайської мови, і вривається до будинку. Евелін спускається сходами, сподіваючись на допомогу Гітеса. Яка його реакція на це? Гітес дзвонить у поліцію, розраховуючи на вимушене зізнання Евелін у вбивстві, сподіваючись, що вона розповість правду про “іншу жінку.” Реакція? Вона зізнається, що інша жінка є її дочкою, народженою в результаті інцесту, звинувачуючи тим самим свого божевільного батька у вбивстві. Навіть у найспокійнішій, найбільш внутрішньо-орієнтованій сцені динамічний ряд, що складається з дії/*реакції*/прогалини і нової дії/несподіваної *реакції*/прогалини, доля за долею підводить сцену до її Зворотної Точки завдяки тому, що реакції дивують і заворюють.

Якщо ви пишете долю, де персонаж підходить до дверей, стукає, чекає й у відповідь двері ввічливо відчиняють, щоб запросити його, а режисерові не вистачає розуму, щоби відмовитися зняти таке, то, найімовірніше, ці кадри ніколи не побачать світла проєкторів. Будь-який редактор, який заслужено займає своє місце, миттєво викине їх із фільму, пояснивши режисерові: “Джеку, це вісім мертвих секунд. Він стукає у двері і йому дійсно відчиняють? Ні, приберемо все до моменту з диваном. Це і є перша справжня доля. Шкода, що ти даремно витратив п’ятдесят тисяч доларів, знімаючи, як твій актор входить у двері, але це не лише “вбиває” темп, але й позбавлене всякого сенсу.” “Безглуздою вбивцею темпу” стає будь-яка сцена, де реакціям не вистачає осяяння й уяви, через що результат відповідає очікуванням.

Щойно ви уявили всю сцену, долю за долею, прогалину за прогалиною, ви повинні її записати. Яскраво передайте те, що відбувається, які реакції це викликає, всі образи, слова і дії. Треба писати так, щоб той, хто буде читати ці сторінки, долю за долею, прогалину за прогалиною зміг проїхатися на “американських гірках” життя, яке ви прожили за своїм робочим столом. Написане дозволить

читачеві зануритися в кожну прогалину, розгледіти ваші фантазії, відчувати те, що відчували ви, дізнатися ваші думки, поки його серце, як ваше, почне битися сильніше, спалахнуть емоції і з'явиться розуміння.

## **СУБСТАНЦІЯ І ЕНЕРГІЯ ОПОВІДІ**

Відповіді на питання, з яких розпочинався цей розділ, тепер мають бути чіткі. Матеріалом оповіді є не її слова. Щоб передати створений за робочим місцем світ вашої уяви й почуттів, текст повинен бути ясним і зрозумілим. Але слова не є ціллю, вони лише засоби, посередник. Субстанцією оповіді є прогалина, яка утворюється між тим, що за очікуванням людини має трапитися після вчиненої дії, й тим, що відбувається насправді; прогалина між очікуванням і результатом, ймовірністю й неминучістю. Для створення сцени ми постійно відкриваємо ці прогалини в реальності.

Стосовно джерела енергії оповіді, відповідь та сама: прогалина. Аудиторія емпатизує персонажу, по-заступницьки прагнучи виконання його бажань. Вона більше чи менше очікує, що світ буде реагувати так, як очікує персонаж. Коли перед персонажем виникає прогалина, вона відкривається і перед аудиторією. Це момент “О, Боже!”, “О, ні!” або “О, так!”, який у гарно написаній оповіді ви переживаєте знову і знову.

Наступного разу, як підете до кінотеатру, сядьте на першому ряді біля стіни, щоб мати можливість спостерігати за глядачами під час перегляду фільму. Це дуже повчальне видовище: брови глядачів злітають угору, роти відкриваються, тіла здригаються і розгойдуються, їх трясє від нападів сміху, течуть сльози. Кожного разу, коли перед персонажем виникає прогалина, вона виникає й перед аудиторією. З кожним поворотом оповіді персонажу доводиться вкладати дедалі більше енергії та сил у свою наступну дію. Аудиторія, емпатизуючи йому, відчуває точно такі ж сплески енергії, що нарастають доля за долею протягом усього фільму.

Як електричний заряд переходить із одного полюса магніта на інший, іскра життя спалахує над прогалиною, що розділяє власне “я” і

реальність. Цей спалах енергії розпалює силу оповіді і зворушує серце аудиторії.



## 8. ПІДБУРЮЮЧИЙ ІНЦИДЕНТ

Оповідь у своєму дизайні має 5 елементів: *Підбурюючий Інцидент*, перша важлива подія розповіді, є основною причиною всього, що відбувається далі, й урухомлює інші чотири елементи — *Прогресію Ускладнень*, *Криз*, *Кульмінацію* та *Розв'язку*. Щоб зрозуміти, як Підбурюючий Інцидент вступає й функціонує всередині праці, давайте зробимо крок назад, щоб уважніше придивитись до *сетінгу*, фізичного й соціального світу, в якому вона відбувається.

### СВІТ ОПОВІДІ

Раніше ми визначали *сетінг* за допомогою таких понять, як період, тривалість, локація і рівень конфлікту. Ці чотири виміри дають світу оповіді рамки. Але *щоб надихнути безліч творчих виборів, вам потрібно розповісти оригінальну, вільну від кліше оповідь*, ви мусите наповнити цю рамку глибиною й широтою деталей. Нижче перелік загальних питань, які ми ставимо всім оповідам. Поза ними, кожна праця надихає унікальний власний список, керована спрагою письменника до інсайту.

*Як мої персонажі заробляють на життя?* Приблизно третину життя ми проводимо на робочому місці, проте рідко бачимо сцени з людьми, які роблять їхню роботу. Причина проста: більшість робіт нудні. Можливо, не для того, хто її виконує, але нудні для перегляду. Будь-який адвокат, поліцейський або лікар знає, що переважна частина його часу йде на рутинні операції, складання звітів і зустрічі, які змінюють мало або нічого — втілення випадку, коли очікування відповідає результату. Тому в жанрах, пов'язаних із професійною діяльністю — в

*Судових, Кримінальних, Лікарських Драмах*, ми фокусуємо увагу лише на тих моментах, де чия-небудь робота створює більше проблем, ніж вирішує. Однак, щоби зазирнути всередину персонажів, ми повинні дослідити усі аспекти їхнього двадцятичотирьохгодинного дня. Не лише роботи, але як вони розважаються? Моляться? Кохаються?

*Яка політика в моєму світі?* Мова йде не про праві й ліві погляди або республіканців і демократів, а про політику в істинному розумінні слова: про владу. Політика є ім'ям, яке ми даємо оркеструванню влади у будь-якому суспільстві. Коли б люди не збиралися разом для яких завгодно справ, влада завжди розподіляється нерівномірно. У компаніях, лікарнях, релігійних громадах, державних установах та інших організаціях, хтось нагорі має велику владу, люди внизу мають трохи або зовсім не мають, ті, що посередині, мають певну. Яким способом робітник отримує владу і яким втрачає? Незважаючи на всі спроби вирівняти нерівність, застосовуючи егалітарні теорії різних типів, людські суспільства вперто й за своєю суттю пірамідальні у налаштуваннях влади. Політика, іншими словами.

Навіть коли ви пишете про домашнє господарство, поставте питання про його політику, адже сім'я, як і будь-яка інша соціальна структура, є політичною. Можливо, це патріархальний дім, де найбільший вплив належить батькові, коли його немає матері, а за її відсутності — старшому з дітей? Чи це матріархальний дім, де Мама заправляє всім? Чи сучасна сім'я, в якій дитина тиранізує своїх батьків?

Любовні стосунки також є політикою. Старе циганське прислів'я говорить: "Програє той, хто зізнається першим." Особа, яка першою промовляє "я кохаю тебе," програла, тому що інша особа, почувши це, миттєво посміхається посмішкою людини, яка знає, що її люблять, і що вона тепер контролює стосунки. Якщо вам пощастить, ці три короткі слова будуть сказані одночасно при свічках. А якщо дуже-дуже пощастить, то взагалі не доведеться нічого говорити, ці слова будуть *доведені*.

*Якими є ритуали мого світу?* У кожному куточку світу життя тісно пов'язане з ритуалами. І це є ритуалом, чи не так? Я написав книжку, а ви її читаєте. В інший час і в іншому місці ми могли б сидіти під

деревом або прогулюватися, як це робили Сократ і його учні. Ми створюємо ритуал для кожної дії і не лише в сфері публічних церемоній, але й для наших приватних обрядів. Нехай небеса допоможуть тому, хто посміє змінити лад моїх туалетно-косметичних засобів навколо умивальника!

Як ваші персонажі їдять? Їжа є різним ритуалом всюди у світі. Американці, наприклад, згідно з одним з нещодавніх досліджень, тепер з'їдають у ресторанах 75 відсотків усіх своїх страв. Якщо ваші персонажі харчуються вдома, то в якій сім'ї вони живуть: у старомодній, де одягаються до вечері, котра відбувається у визначений час, або в сучасній, де їдять прямо з холодильника?

*Які цінності в моєму світі?* Що таке добро в розумінні моїх персонажів? Зло? Що для них є правильним, а що неправильним? Які закони у моєму суспільстві? Слід пам'ятати: добро/зло, правильне/неправильне, законне/незаконне не обов'язково мусять бути пов'язаними. Заради чого, на думку моїх персонажів, варто жити? Чого прагнути нерозумно? Заради чого вони готові віддати своє життя?

*Який жанр чи комбінація жанрів?* З якими загальноприйнятими умовами? Як і сетінг, жанри створюють для письменника творчі обмеження, яких потрібно дотримуватися або майстерно змінювати.

*Яка біографія моїх персонажів?* Від моменту народження і до початку першої сцени, як життя сформувало їх?

*Якою є їх Передісторія?* Цей термін часто розуміють неправильно. Він не означає історію життя або біографію. Передісторія є набором важливих подій, які трапились у минулому персонажа, до яких письменник звертається для розбудови прогресії оповіді. Про те, як слід використовувати Передісторію в сюжеті, ми поговоримо пізніше, але зараз зверніть увагу на те, що наші персонажі не з'являються з вакууму. На основі їхніх біографій ми створюємо ландшафт, "засаджуємо" його подіями і перетворюємо на сад, з якого збираємо врожай знову і знову.

*Який дизайн складу дійових осіб?* У творі мистецтва ніщо не з'являється випадково. Ідеї можуть виникати спонтанно, але ми повинні усвідомлено і творчо зв'язати їх в одне ціле. Не можна

допустити, щоб будь-який персонаж, раптово вигаданий, потрапив у нашу оповідь і грав у ній якусь роль. Кожна роль має відповідати меті, і першим принципом визначення дизайну складу дійових осіб є поляризація. Між найрізноманітніших ролей ми створюємо мережу контрастних або суперечливих ставлень до подій.

Якщо ідеально підібрані дійові особи сідають вечеряти і щось відбувається: чи незначне у вигляді розлитого вина, чи важливе як оголошення про розлучення, то від кожного з них прийде окрема й виразно відмінна від інших реакція. Ніхто з двох не реагуватиме однаково, бо ніхто з двох не розділяє однакове ставлення до будь-чого. Кожен із них має визначений характером специфічний погляд на життя, і відмінні реакції кожного контрастують з усіма іншими.

Якщо серед ваших персонажів є дві людини, які мають схожі ставлення й однаково реагують на те, що відбувається, ви повинні або з двох осіб зробити одну, або виключити когось одного з оповіді. Коли персонажі однаково реагують, ви зменшуєте можливості для конфлікту. Навпаки, стратегією письменника мусить бути максимізація цих можливостей.

Уявіть наступний склад дійових осіб: батько, мати, донька і син на ім'я Джефрі. Ця родина живе в Айові. Коли всі сідають вечеряти, Джефрі каже: “Мамо, тату, сестричко, я прийняв важливе рішення. Я придбав квиток на літак і завтра рушаю до Голлівуду, щоб зробити кар’єру художника-постановника.” І всі троє відповідають йому: “О, яка чудова ідея! Хіба ж це не прекрасно? Джеф їде до Голлівуду!” І вони всі підіймають тост склянками з молоком.

**ЗМІНА КАДРУ:** Кімната Джефа. Родичі допомагають йому спакувати речі, захоплюючись його картинами, розвішеними на стінах, розчулено згадуючи про його навчання в художній школі, вихваляючи його талант і пророкуючи успіх.

**ЗМІНА КАДРУ:** Аеропорт. Члени сім’ї зі сльозами на очах проводжають Джефа на літак і обіймають зі словами: “Джефе, напиши, коли влаштуєшся на роботу.”

Уявіть замість цього: Джефрі сідає вечеряти, робить свою заяву, і тут батько Б’Є кулаком по столу: “Ти що мелеш, Джефе? Ти не поїдеш до

того дивакуватого Голлівуду, щоб стати якимось там художником-постановником... що б це не було. Ні, ти залишишся тут, в Девенпорті. Ти ж знаєш, я ніколи нічого не робив для себе. Жодного разу в житті. Все для тебе, Джефе, для тебе! Сьогодні я король сантехнічного обладнання лише в Айові... але колись, синку, ти станеш королем постачальників сантехніки всього Середнього Заходу, і щоб я більше не чув цих дурниць. Кінець розмови.”

**ЗМІНА КАДРУ:** Ображений Джеф сидить у своїй кімнаті. У двері тихенько прослизав мати й шепоче: “Не слухай його. Їдь до Голлівуду, стань художником-постановником... що б вони там не робили. Вони ж отримують премію Оскар, Джеф?” — “Так, мамо, отримують,” — відповідає Джеф. “Добре! Вирушай до Голлівуду, виграй для мене Оскара й доведи тому покидьку, що він помиляється. Ти, Джефе, здатен на це. У тебе є талант. Я знаю, ти успадкував його від моїх предків. У мене теж був талант, але я все поховала, коли одружилася з твоїм батьком, й досі про те шкодую. Заради Бога, Джефе, не залишайся в Девенпорті. Чорт, це місто навіть назвали на честь дивану. Ні, їдь у Голлівуд і зроби так, щоб я тобою пишалася.”

**ЗМІНА КАДРУ:** Джеф спаковує речі. Входить сестра, вона шокована: “Джефе! Що ти робиш? Збираєш речі? Кидаєш мене одну? З цими двома? Ти ж їх знаєш. Вони з’їдять мене живцем. Якщо ти поїдеш до Голлівуду, я закінчу тим, що торгуватиму сантехнікою!” Вона дістає його речі з валізи: “Якщо хочеш бути художником, можеш бути ним де завгодно. Захід сонця всюди однаковий. Пейзаж всюди пейзаж. Яка тобі різниця? І колись ти досягнеш успіху. Я знаю, у тебе це вийде. Я бачила точно такі ж картини, як твої... в універмазі ‘Сірс.’ Не їдь, Джефе! Я помру без тебе!”

Незважаючи на те, поїде Джеф до Голлівуду чи ні, поляризований склад дійових осіб дає письменникові те, що вкрай потрібно для створення оповіді: сцени.

## АВТОРСТВО

Коли дослідження сетінгу досягає точки насичення, відбувається щось дивовижне. Оповідь набуває унікальної атмосфери, тих індивідуальних рис, які відрізняють її від усього, що коли-небудь було розказано, незважаючи на мільйони оповідей, які існували до неї. Це дивовижний феномен: люди розповідали одне одному оповіді з часів, коли сиділи в печерах навколо багаття, і кожного разу, коли оповідач застосовував мистецтво на повну, з'являлася оповідь, котра, наче портрет талановитого живописця, ставала єдиною в своєму роді.

Ви хочете, щоб не лише ваші оповіді, а й вас самого вважали унікальним, визнавали і поважали як оригінального. Для цього запам'ятайте три слова: “автор,” “авторитет” і “автентичність.”

Почнемо з “автора.” “Автор” є титулом, яким ми з легкістю нагороджуємо романістів і драматургів, рідко сценаристів. Однак у буквальному розумінні “винахідник,” сценарист, як творець сетінгу, персонажів і оповіді, є *автором*. Перевіркою для авторства служить знання. Яким би не був засіб творчого вираження, справжній автор є митцем, що володіє богоподібним знанням про предмет, а доказом авторства є те, що його сторінки мають присмак *авторитету*. Ми отримуємо рідкісне задоволення, коли відкриваємо сценарій і одразу опиняємося у полоні цієї роботи, віддаючи їй всі емоції й увагу, тому що між рядків ховається те, що підказує: “*Цей письменник знає. Я в компетентних руках.*” Ефектом письменництва з авторитетом є *автентичність*.

Два принципи контролюють емоційну залученість аудиторії. По-перше, емпатія: ідентифікація з протагоністом, яка залучає нас до оповіді, непрямо вболіваючи за наші власні бажання у житті. По-друге, автентичність: *ми повинні вірити*, або, як казав Семюел Тейлор Колрідж, ми повинні бути готовими відмовлятися від зневіри. Коли ми залучені, автор повинен утримувати нас залученими до ЗАТЕМНЕННЯ. Щоб це вдалося, він мусить переконати нас, що світ в його оповіді автентичний. Ми знаємо, що сторітелінг є ритуалом передачі метафори життя. Щоб насолодитися такою церемонією в темряві, слід реагувати на оповіді так, ніби все відбувається насправді. Ми відмовляємося від цинізму і віримо в розповіді доти, доки

вважаємо її автентичною. Щойно виявляється нестача правдоподібності, емпатія зникає, і ми вже нічого не відчуваємо.

Однак автентичність не означає дійсність. Те, що ви ставите дію оповіді в сучасне оточення, не є гарантією автентичності; автентичність припускає внутрішню узгодженість світу, який відповідає самому собі за масштабом, глибиною і деталізацією. Арістотель говорив: “Для мети [оповіді] переконливе неможливе краще непереконливого можливого.” Ми всі можемо назвати безліч фільмів, які змусили нас скаржитися: “Я не вірю цьому. Люди не такі. Це не має жодного сенсу. Насправді так не буває.”

Автентичність не має нічого спільного з так званою реальністю. Оповідь, що розгортається у світі, який ніколи б не міг існувати, може бути абсолютно автентичною. Мистецтво оповіді не бачить відмінностей між дійсністю і різноманітними нереальностями фантазій, мрій та ідеалістичних уявлень. Творчий розум письменника об’єднує все це в унікальну, але переконливу вигадану реальність.

Фільм ЧУЖИЙ (ALIEN): у першому епізоді екіпаж міжгалактичного вантажного зорельота прокидається в криогенних камерах і збирається за загальним столом. Члени команди одягнені в робочий одяг, вони п’ють каву і курять. На столі у склянці підстрибує іграшкова пташка. Подекуди, маленькі колекційні предмети засмічують житлові приміщення. Зі стелі звисають пластикові жуки, плакати і фото членів родин, приклеєні скотчем до перегородки. Команда розмовляє — не про роботу або повернення додому, — а про гроші: Чи передбачена ця незапланована зупинка їхнім контрактом? Чи виплатить компанія премію за виконання додаткової роботи?

Ви коли-небудь бували в кабіні вантажівки? Чим вона прикрашена? Невеликими нагадуваннями про життя: пластиковими фігурками святих над приладовим щитком, виграними на сільській ярмарці блакитними стрічками, сімейними фотографіями, вирізками з журналів. Водії-далекобійники проводять у своїх вантажівках більше часу, ніж удома, тому беруть його частину з собою в дорогу. А яка головна тема їхніх розмов під час перерви? Гроші — золотий час, понаднормова робота, чи є це в контракті? Розуміючи цю психологію,

сценарист Ден О'Беннон відтворив її в тонких деталях, тож, коли сцена гратиме, аудиторія здавалася б, думаючи: “Класно! Вони не астронавти як Бак Роджерс або Флеш Гордон. Вони далекобійники.”

У наступному епізоді, коли Кейн (Джон Герт) досліджує кокон чужого, звідти вискакує невідома істота й пропалює шолом його скафандра. Істота, схожа на величезного краба, присмоктується до його обличчя, обхопивши клешнями голову. Гірше того, вона проштовхує якусь трубку через його горло в живіт, після чого Кейн впадає в кому. Офіцер-науковець Еш (Єн Голм) розуміє, що не може зняти цю тварюку, не розірвавши обличчя Кейна на шматки, тому вирішує послабити хватку невідомого організму, по черзі відрізаючи його клешні.

Та тільки-но Еш встромляє лазерну пилку в одну з них, плоть розколюється і випльовує в'язку субстанцію; палахотливу кислотну кров, яка розчиняє сталь, немов цукор, і пропалює в підлозі діру розміром з кавун. Команда кидається до нижньої палуби й бачить, як кислота роз'їдає стелю, а потім і підлогу поверху, на якому вони перебувають. Вони знову біжать униз, і там кислота проїла стелі і підлоги трьох рівнів. У цей момент вся аудиторія думає про одне: “Ці люди вляпались по вуха.”

Іншими словами, О'Бенон досліджував свого прибульця. Він запитував себе: “Яка біологія мого чудовиська? Як воно розвивається? Харчується? Зростає? Розмножується? Чи є в нього якісь слабкі місця? Яка його сила?” Уявіть собі, який список якостей повинен був скласти О'Бенон, перш ніж він осягнув “кислотну кров.” Уявіть, скільки джерел він вивчив. Можливо, йому довелося серйозно повивчати земних комах-паразитів або згадати англосаксонський епос восьмого сторіччя *Беовульф* (*Beowulf*), де кров водяного монстра Гренделя пропалює щит героя; або це привиділося йому в нічному жаху. Неважливо, чи через дослідження, уяву або спогади, але прибулець О'Бенона вийшов приголомшливою істотою.

Всі, хто брав участь у створенні ЧУЖОГО (ALIEN) — письменник, режисер, дизайнери, актори, — працювали на межі своїх можливостей, щоб створити автентичний світ. Вони знали, що правдоподібність є



ключем до жаху. Щоб аудиторія відчула *будь-яку* емоцію, вона мусить вірити. Коли емоційне навантаження фільму стає надмірно сумним, лячним або занадто веселим, що ми робимо, щоб цього уникнути? Говоримо собі: “Це всього лише кіно.” Ми заперечуємо його автентичність. Але якщо фільм якісний, то, знову глянувши на екран, нас хапають за горло і втягують ті ж емоції. Нам не втекти, доки фільм сам не відпустить нас; за це, у першу чергу, ми і платили гроші.

Автентичність залежить від “промовистих деталей.” Коли ми використовуємо лише кілька важливих деталей, уява глядачів домальовує решту, завершуючи загальну картину правдоподібності. З іншого боку, якщо письменник і режисер занадто наполегливо намагаються зробити все “реальним” — особливо це стосується сексу або насильства, — аудиторія реагує так: “Це ж не насправді,” або “О боже, як реалістично,” або “Вони не трахаються, насправді,” або “Господи, вони дійсно трахаються.” У будь-якому випадку довіра руйнується, якщо глядачі відволікаються від оповіді, звертаючи увагу на техніку фільмарів. Аудиторія вірить, поки ми не даємо їй приводу засумніватися.

Окрім фізичних та соціальних деталей, вкрай потрібна емоційна автентичність. Дослідження автора мають знайти своє втілення в правдоподібній поведінці персонажів. Та переконувати має не лише поведінкова достовірність, але й сама оповідь. Від події до події, причина та наслідок мусять бути переконливими, логічними. Мистецтво дизайну оповіді полягає у відмінному узгодженні звичайного і незвичайного з універсальним та архетипним. Письменник, чиє знання предмету точно навчили його, що наголосити й розширити, а що необхідно викладати потихеньку й тонко, буде виділятися на тлі тисяч інших, котрі постійно співають одну й ту ж пісню.

Оригінальність полягає в боротьбі за автентичність, а не ексцентричність. Власний стиль неможливо досягнути виключно на основі самоусвідомлення. Тільки коли авторські знання сетінгу й персонажів узгоджуються з особистістю, вибори, які ви робите, і приготування, що створюються на основі величезного обсягу

матеріалу, стають неповторними. Ваша праця стає тим, ким є ви, оригіналом.

Порівняйте оповіді Вальдо Солта (ОПІВНІЧНИЙ КОВБОЙ (MIDNIGHT COWBOY) і СЕРПІКО (SERPICO) з оповідями Елвіна Сарджента, ДОМІНІК І ЮДЖИН (DOMINICK AND EUGENE), ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE): перші безкомпромісні, другі ніжні; у перших еліптична структура, у других лінійна; одні іронічні, інші сентиментальні. Унікальний стиль кожного є природним і спонтанним ефектом вдосконалення автором своєї теми в нескінченній війні з кліше.

## **ПІДБУРЮЮЧИЙ ІНЦИДЕНТ**

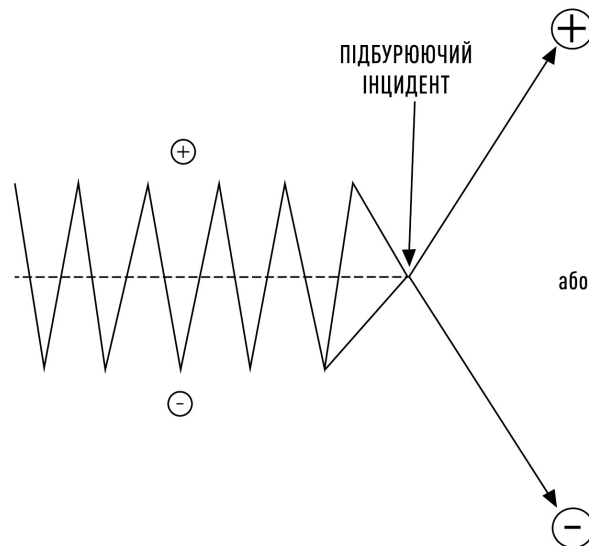
Починаючи з будь-якого Засновку у будь-якій точці хронології нашої оповіді, наше дослідження годує вигадкування подій, а події перенаправляють дослідження. Іншими словами, не обов'язково вигадувати оповідь, починаючи з головної події, однак із самого початку роботи над її всесвітом вам доведеться зіткнутися з такими питаннями: як привести оповідь до руху? І куди помістити цю ключову подію?

Підбурюючий Інцидент має бути динамічною та повністю розвиненою подією, а не статичною або невизначеною. Наприклад, не можна вважати Підбурюючим Інцидентом таке: дівчина, яка покинула навчання в коледжі й живе поруч з Нью Йоркським університетом, прокинувшись одного ранку, каже собі: “Мені так набридло моє життя. Гадаю, варто поїхати до Лос Анджелеса.” Вона складає речі у свій “фольксваген” і прямує на Захід, але зміна адреси не змінює нічого цінного в її житті. Вона всього лиш перевозить свою апатію із Нью Йорка до Каліфорнії.

З іншого боку, якщо ми бачимо в її кухні незвичайні шпалери з сотень штрафних квитанцій із паркування, потім чуємо ГУЧНИЙ СТУКІТ у двері, що сповіщає про прихід поліцейського з ордером на арешт за несплату штрафів на суму десять тисяч доларів, і спостерігаємо, як вона втікає пожежними сходами й прямує на Захід,

то все це може стати Підбурюючим Інцидентом. Це зробило те, що Підбурюючий Інцидент мусив зробити.

**ПІДБУРЮЮЧИЙ ІНЦИДЕНТ докорінно порушує баланс сил у житті протагоніста.**



На початку оповіді життя протагоніста більш-менш збалансоване. У нього є успіхи й невдачі, злети та падіння. А в кого їх немає? Але життя є під відносним контролем. Потім несподівано для нього, але обов'язково невідворотно, стається подія, яка докорінно порушує рівновагу, зміщуючи заряд цінності реальності протагоніста в негативний чи позитивний бік.

Негатив: наша відрاهована дівчина, приїжджає до Лос Анджелеса, але вона відмовляється від нормальної роботи, коли у неї запитують номер соціального страхування. Вона боїться, що в сучасному комп'ютеризованому світі поліція Мангеттена вистежить її через Федеральну Податкову Службу. І що ж вона робить? Ховається? Продає наркотики? Починає займатися проституцією?

Позитив: можливо, в її двері стукає адвокат, який шукає спадкоємців, з новинами про мільйонний спадок, залишений анонімним родичем. Раптово багата, вона під жахливим тиском. Тепер без жодних

виправдань провалу, серце калатає в грудях і вона відчуває страх змарнувати це здійснення мрій.

У більшості випадків Підбурюючий Інцидент є подією, яка відбувається безпосередньо з протагоністом або спричинена ним самим. Відповідно, він одразу ж розуміє, що життя розбалансовано в кращий або гірший бік. Коли закохані зустрічаються вперше, ця подія повертає їхнє життя на краще. Коли Джефрі відмовляється від безпечності його сім'ї у Девенпорті заради Голлівуду, він свідомо йде на ризик.

Іноді для Підбурюючого Інциденту потрібні дві дії: пастка і розплата. ЩЕЛЕПИ (JAWS): Пастка: акула нападає на плавчиню, і хвили виносять її тіло на пляж. Розплата: шериф (Рой Шайдер) знаходить труп. Якщо логіка Підбурюючого Інциденту вимагає пастку, то письменник не повинен відкладати розплату — принаймні, надовго — і залишати протагоніста в невіданні про те, що його життя втратило рівновагу. Уявіть собі такий дизайн фільму ЩЕЛЕПИ (JAWS): акула нападає на дівчину, після чого нам показують, як шериф їде грати в боулінг, роздає паркувальні штрафи, кохається з дружиною, йде на збори батьківського комітету, відвідує хвору матір... а тим часом труп гниє на березі. Оповідь не є сендвічем, що складається з епізодичних шматочків життя між двома половинками Підбурюючого Інциденту.

Розгляньте невдалий дизайн фільму РІЧКА (THE RIVER). Все починається з показу першої частини Підбурюючого Інциденту: бізнесмен на ім'я Джо Вейд (Скот Гленн) прагне побудувати дамбу через річку, знаючи, що таким чином затопить п'ять ферм. Одна з них належить Тому і Мей Гарві (Мел Гібсон і Сісі Спейсек). Однак, ніхто їх про це не попереджає. Тому протягом наступних ста хвилин ми спостерігаємо, як Том грає у бейсбол, Том і Мей намагаються зробити свою ферму прибутковою, Том іде працювати на охоплену страйком фабрику, Мей ламає руку під час аварії трактора, Джо намагається доглядати за нею, Мей іде провідати чоловіка, якого утримують на фабриці як штрейкбрекера, у зістресованого Тома не встає, Мей шепоче йому ніжне словечко. У Тома встає й так далі.

За десять хвилин до кінця фільму відбувається друга частина Підбурюючого Інциденту: Том випадково заходить до офісу Джо, бачить макет дамби й каже, як наслідок: “Джо, якщо ти побудуєш цю дамбу, то затопиш мою ферму.” Джо знизує плечима. Потім, *deus ex machina*, починається дощ і рівень води в річці підіймається. Том і його приятелі заводять бульдозери, щоб побудувати імпровізовану дамбу; Джо наказує своїм головорізам на бульдозері цей насип зруйнувати. Далі йде протистояння бульдозерів Тома і Джо в мексиканському стилі. У цей момент Джо відступає й оголошує, що насправді не хотів будувати дамбу. ЗАТЕМНЕННЯ.

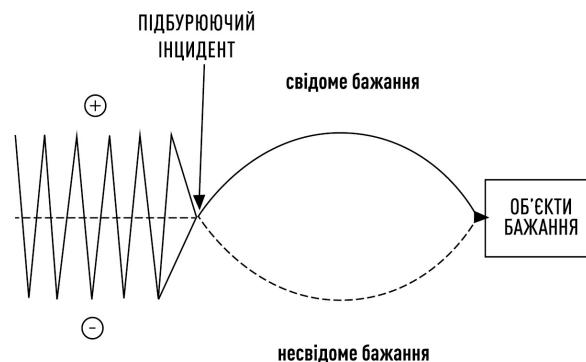
### **Протагоніст мусить відреагувати на Підбурюючий Інцидент.**

З огляду на нескінченно змінну природу протагоністів будь-яка реакція є можливою. Скільки Вестернів, наприклад, починалися, як цей: погані хлопці влаштовують перестрілку в місті і вбивають старого шерифа. Містяни збираються і йдуть на візницький двір, яким заправляє Мет, колишній стрілець, що дав клятву ніколи більше не вбивати. Мет просить його: “Мете, ти повинен взяти значок шерифа й допомогти нам. Ти єдиний, хто може нас врятувати.” Мет відповідає: “Ні-ні. Я давно вже повісив свою рушницю на стіну.” “Але, Мете, — благає його сільська вчителька, — вони вбили твою матір.” Мет колупає носком чобота землю й каже: “Що ж... вона була старою і, думаю, її час настав.” Він відмовляється діяти, але це також є реакцією.

Протагоніст відповідає на несподівану негативну чи позитивну зміну рівноваги в його житті відповідно до свого характеру і світосприйняття. Однак відмова діяти не може тривати надто довго, навіть якщо ми маємо справу з найпасивнішим протагоністом з мінімалістичного Безсюжетного фільму. Бо ми всі воліємо мати розумний суверенітет відносно власного існування, і якщо відчуття рівноваги та контролю руйнується через якусь подію, то чого ми можемо забажати? Чого захоче в такій ситуації будь-яка людина, не виключаючи й нашого протагоніста? Відновити баланс.

Таким чином, Підбурюючий Інцидент спочатку позбавляє протагоніста рівноваги, потім викликає у нього потребу відновити її. І він, часом миттєво, деколи після роздумів, починає усвідомлювати Об'єкт Бажання: щось матеріальне, ситуативне або врівноважувальне, чого, на його думку, не вистачає, щоб спрямувати корабель його життя на стабільний курс. Зрештою, Підбурюючий Інцидент підштовхує протагоніста до активних дій для досягнення об'єкта або мети. І для багатьох оповідей або жанрів цього достатньо: подія порушує лад у житті протагоніста, пробуджуючи в ньому прагнення знайти той об'єкт, що все залагодить, і він починає його шукати.

Однак найбільше ми схильні захоплюватися протагоністами, в яких Підбурюючий Інцидент породжує не лише свідоме, а й несвідоме бажання. Всередині таких складних персонажів відбувається напружена внутрішня боротьба, ці два бажання є у прямому конфлікті одне з одним. Незалежно від того, що персонаж свідомо думає, що хоче, аудиторія відчуває або розуміє, що глибоко всередині себе він несвідомо хоче абсолютно протилежного.



**ПІЗНАННЯ ПЛОТІ (CARNAL KNOWLEDGE):** Якби ми могли відвести протагоніста Джонатана (Джек Ніколсон) убік і запитати: “Чого ти хочеш?” то його свідомою відповіддю було б: “Я гарний хлопець, із яким приємно проводити час, я приголомшливо заробляю як сертифікований аудитор. Моє життя було б справжнім раєм, якби я міг розділити його з ідеальною жінкою.” Фільм розповідає про життя Джонатана з часу навчання в коледжі до середнього віку,

тридцятирічний пошук жінки його мрії. Знову і знову він зустрічає гарних, розумних жінок, але дуже скоро їхні романтичні стосунки перетворюються на темні й пристрасні, наповнюються актами насильства, а потім відбувається розрив. Знову і знову він грає великого романтика, а після того, як жінка без тям закохується в нього, раптово змінює ставлення до неї, починає принижувати її й викидає зі свого життя.

У Кульмінації він запрошує на вечерю свого старого приятеля з коледжу Сенді (Арт Гарфанкел) і заради розваги показує йому слайди з фотографіями всіх жінок, з якими він мав стосунки, назвавши цей показ “Парадом Стерв.” З появою кожної жінки, він змішує її з лайном, розповідаючи Сенді, “що з нею було не так.” У сцені Розв’язки ми бачимо його з повією (Рита Морено), якій доводиться читати йому ним же написану оду на честь свого пеніса, щоб він міг досягти ерекції. Джонатан думає, що полює за ідеальною жінкою, але ми знаємо, що несвідомо він хоче принижувати і руйнувати жінок і робить це все своє життя. Сценарій Жюля Фейфера є жахаючим зображенням чоловіка, який дуже добре знайомий багатьом жінкам.

МІСІС СОФФЕЛ (MRS. SOFFEL): У 1901 році злочин, який скоїв вбивство (Мел Гібсон), чекає свого смертного вироку. Дружина начальника в’язниці (Даян Кітон) вирішує врятувати його душу й читає йому цитати з Біблії, сподіваючись, що, коли його повісять, він опиниться не в пеклі, а в раю. Вони приваблюють одне одного. Вона організовує його втечу з в’язниці, а потім приєднується до нього. Під час втечі вони кохаються, але лише один раз. Коли представники органів оточують їх, вона розуміє, що йому належить загинути й вирішує померти разом із ним: “Пристрель мене,” — благає вона, — “Я не хочу прожити без тебе навіть дня.” Він стріляє, але лише ранить жінку. У Розв’язці її засуджують до довічного ув’язнення, але вона крокує до камери з гордо піднятою головою, буквально плюючи в очі тюремному наглядачу.

Місіс Соффел переходить від одного вибору до іншого, але ми відчуваємо, що за зміною її намірів ховається сильне несвідоме бажання випробувати незвичайне, абсолютне кохання такої сили, що

все наступне втратить сенс... тому що хоча б на якусь певну мить вона відчує себе живою. Місіс Соффел є невинним романтиком.

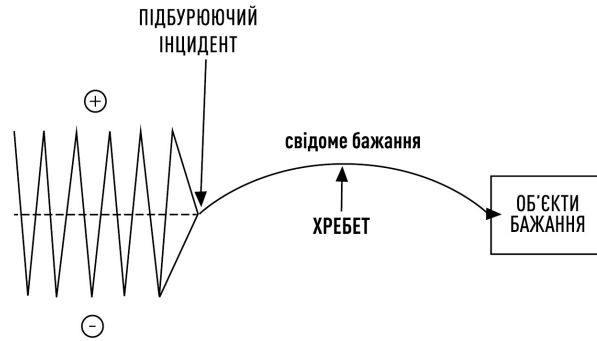
У фільмі ЖОРСТОКА ГРА (THE CRYING GAME) Фергюс (Стівен Рі), член Ірландської республіканської армії, охороняє британського капрала (Форест Вітакер), якого його підрозділ утримує як заручника. Він симпатизує цій людині. Коли капрала вбивають, Фергюс САМОВІЛЬНО їде до Англії, ховаючись одночасно як від британців, так і від ІРА. Він розшукує кохану капрала Діл (Джей Девідсон), закохується в неї, а пізніше дізнається, що Діл є трансвеститом. Його вистежують члени ІРА. Фергюс добровільно вступив до ІРА, розуміючи, що це не якесь студентське братство, тож коли йому наказують вбити англійського суддю, він змушений остаточно визначитися зі своїми політичними поглядами. Чи справді він патріот Ірландії, чи ні?

Під свідомою політичною боротьбою Фергюса аудиторія відчуває від його перших моментів з в'язнем і до останніх, сповнених ніжності сцен із Діл, що цей фільм зовсім не про відданість справі. За політичними метаннями Фергюса ховається одна з найважливіших потреб людини: кохати й бути коханою.

## ХРЕБЕТ ОПОВІДІ

Енергія бажання протагоніста формує важливий елемент структури, відомий як *Хребет* оповіді (його також називають *Магістральною лінією* або *Суперметою*). Хребет є глибоким бажанням і спробами протагоніста відновити життєву рівновагу, головною об'єднуючою силою, яка утримує разом всі інші елементи оповіді. Неважливо, що відбувається на поверхні оповіді, але кожна сцена, образ і слово є частиною її Хребта, пов'язаними причинно чи тематично з ядром бажання і діями.

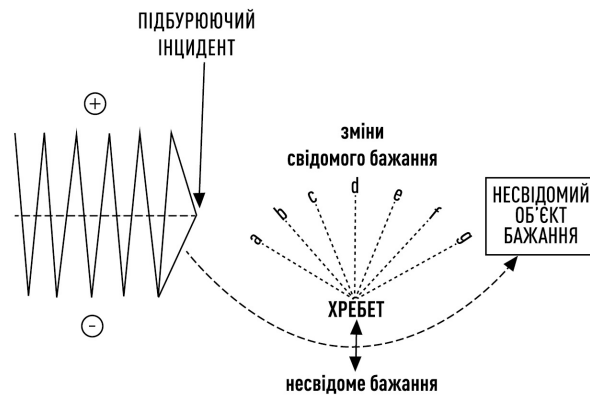




Якщо у протагоніста немає несвідомого бажання, то Хребтом оповіді стає його свідома мета. Наприклад, хребет будь-якого фільму про Джеймса Бонда можна сказати так: *Перемогти архілиходія*. У Джеймса немає несвідомих бажань; він хоче лише одного — врятувати світ. Як об'єднувальна сила, переслідування Бондом його свідомої цілі не може змінюватись. Якщо він заявить: “До біса доктора Но. Мені набридло бути шпигуном. Вирушаю на південь, щоб попрацювати над моїм замахом і зменшити гандикап у гольфі,” — фільм розвалиться на шматки.

З іншого боку, за наявності у протагоніста несвідомого бажання, саме воно стає Хребтом оповіді. Таке бажання завжди сильніше й триваліше, адже корінням сягає найпотаємніших глибин особистості. Коли несвідоме бажання керує оповіддю, у письменника з'являється можливість створити дуже складного персонажа, здатного неодноразово змінювати свої свідомі бажання.

МОБІ ДІК (MOBY DICK): Якби Мелвілл зробив Ахаба єдиним протагоністом, то була б проста, хоча й захоплива робота в жанрі *Визначної Пригоди*, рухома маніякальним бажанням капітана вбити білого кита. Однак, додавши в якості другого протагоніста Ізмаїла, Мелвілл збагатив оповідь, перетворивши її на складний класичний твір із *Едукаційним Сюжетом*. Насправді розповідь розвивається за несвідомим бажанням Ізмаїла перемогти своїх внутрішніх демонів: він шукає в собі руйнівні нав'язливі ідеї, які спостерігає в Ахаба, що не лише суперечить його свідомій надії вижити у шаленій гонитві за китом, але може й згубити його, як це відбулося з Ахабом.

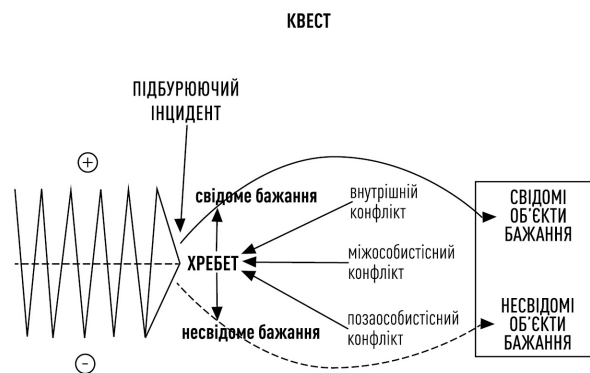


У ЖОРСТОКІЙ ГРІ (THE CRYING GAME) Фергюса мучать думки про політику, поки його несвідома потреба *кохати й бути коханим* спрямовує розповідь. У фільмі ПІЗНАННЯ ПЛОТІ (CARNAL KNOWLEDGE) Джонатан шукає “ідеальну жінку,” змінюючи одні стосунки на інші, коли тим часом несвідоме бажання *принижувати й знищувати жінок* не змінюється ніколи. Бажання місіс Соффел змінюються безліч разів — від порятунку до прокльонів, у той самий час несвідомо вона прагне *пережити незрівнянне кохання*. Аудиторія розуміє, що зміни спонукань комплексного протагоніста є лише віддзеркаленням однієї незмінної речі: його несвідомого бажання.

## КВЕСТ

Із точки зору письменника, дивлячись від Підбурюючого Інциденту “вниз по Хребту” до Кульмінації останньої дії, що б ми не говорили про жанри й різні форми, від Архісюжету або Антисюжету, насправді існує тільки одна оповідь. По суті, ми розповідаємо одне одному ту саму розповідь, у той чи інший спосіб, від світанку людства, і ця оповідь може корисно бути названою *Квест*. Всі оповіді беруть форму Квесту.

На краще чи на гірше, подія порушує рівновагу в житті персонажа, пробуджуючи в ньому свідоме і/або несвідоме бажання відшукати те, що, на його думку, відновить баланс, запускаючи його у Квест за Об'єктом Бажання проти сил антагонізму (внутрішніх, міжособистісних, позаособистісних). Він може досягти бажаного, а може не досягти. Це і є оповідь у кількох словах.



Основна форма оповіді проста. Але це те саме, ніби сказати, що основна форма музики є простою. Так і є. Це дванадцять нот. Але ці дванадцять нот у змові творять все і будь-що, що ми коли-небудь називали музикою. Найважливішими елементами Квесту є ті ж дванадцять нот музики, мелодія, яку ми слухаємо все життя. Проте, як і композитор за роялем, письменник, обираючи таку просту на перший погляд форму, одразу розуміє, якою неймовірно комплексною вона є, як непомірно складно це робити.

Щоб зрозуміти Квест вашої оповіді, досить визначити Об'єкт Бажання протагоніста. Заглибтеся до його психології й спробуйте чесно відповісти на питання, “Що ж він хоче?” Це може бути бажання чогось, що можна взяти в руки: *хтось, кого можна любити* у фільмі ВЛАДА МІСЯЦЯ (MOONSTRUCK). Або прагнення до внутрішнього росту: *зрілість* у ВЕЛИКОМУ (BIG). Але чи то надзвичайна зміна в реальному світі — *захист від хижої акули*: ЩЕЛЕПИ (JAWS) — чи глибока зміна в духовній сфері — *сповнене сенсу життя* в НІЖНОМУ

МИЛОСЕРДІ (TENDER MERCIES), — зазирнувши в серце протагоніста і відкривши для себе його бажання, ви починаєте бачити арку вашої оповіді, Квест, на який його відправив Підбурюючий Інцидент.

## **ДИЗАЙН ПІДБУРЮЮЧОГО ІНЦИДЕНТУ**

Підбурюючий Інцидент може статися лиш одним із двох шляхів: випадково або з якої-небудь причини, через співпадіння або через рішення. Рішення може зробити протагоніст — наприклад, Бен у фільмі ПОКИДАЮЧИ ЛАС ВЕґАС (LEAVING LAS VEGAS) задумує спитися до смерті, — або хтось зі спроможністю перевернути життя протагоніста — рішення місіс Крамер покинути чоловіка й дитину у фільмі КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER). Якщо за збігом обставин, це може бути трагічно — нещасний випадок, у результаті якого гине чоловік Аліси у фільмі АЛІСА ТУТ БІЛЬШЕ НЕ ЖИВЕ (ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE), або щасливим — зустріч спортивного агента з гарною і талановитою спортсменкою в ПЕТ І МАЙК (PAT AND MIKE). Через вибір або випадковість; інших засобів не існує.

Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету повинен розгортатися на екрані — не в Передісторії і не за кадром між сценами. У кожному підсюжеті є власний Підбурюючий Інцидент, який може бути показаний або не показаний на екрані, але присутність глядачів в Підбурюючому Інциденті Основного Сюжету є критичною для дизайну оповіді через дві причини.

По-перше, коли глядачі переживають Підбурюючий Інцидент, це провокує наш розум ставити собі Головне Драматичне Питання, якийсь із варіантів “Чим усе обернеться?” Фільм ЩЕЛЕПИ (JAWS): Шериф уб’є акулу чи вона його? НІЧ (LA NOTTE): Піде чи залишиться Лідія (Жанна Моро) після того, як скаже чоловікові (Марчелло Мاستроянні), що він їй огидний і вона залишає його? МУЗИЧНА КІМНАТА (THE MUSIC ROOM): Бісвас (Гузур Рой), аристократ із всепоглинаючою любов’ю до музики, вирішує продати

коштовності дружини, а потім і свій будинок, щоб оплачувати свою нестримну жагу до прекрасного. Екстравагантність знищить чи врятує цього поціновувача?

На голлівудському жаргоні Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету називається “великим гачком.” Його обов’язково слід показати, тому що саме ця подія підбурює і захоплює допитливість аудиторії. Спраглисть до відповіді на Головне Драматичне Питання схоплює її інтерес, утримуючи його аж до кульмінації останньої дії.

По-друге, будучи свідками Підбурюючого Інциденту, в уяві аудиторії виникає образ Обов’язкової Сцени. Обов’язкова Сцена (також відома як Криза) є подією, яку глядачі очікують побачити до завершення оповіді. Ця сцена приведе протагоніста до протистояння з наймогутнішими силами антагонізму в його квесті, силами, пробудженими до життя Підбурюючим Інцидентом, що набуватиме фокусу й сил протягом оповіді. Ця сцена називається “обов’язковою,” тому що письменник, підштовхнувши аудиторію до очікування цього моменту, повинен виконати свою обіцянку й показати її.

Фільм ЩЕЛЕПИ (JAWS): коли акула нападає на дівчину, а шериф знаходить її рештки, ми подумки малюємо собі яскравий образ: акула й шериф у протистоянні сам на сам. Ми не знаємо, як до цього дійде або чим все обернеться. Але впевнені: фільм не закінчиться, доки шериф не опиниться буквально в пащі акули. Сценарист Пітер Бенчлі не міг показати цей важливий момент очима жителів містечка, які з біноклями зібралися на березі й кричать: “Це шериф? А то акула?” БУМ! І ось вже шериф і морський біолог (Річард Дрейфус) пливають до берега, вигукуючи: “Неймовірна сутичка! Зараз ми вам про неї розкажемо.” Змусивши нас уявити собі картинку в голові, Бенчлі був зобов’язаний поставити нас поруч із шерифом, коли це станеться.

На відміну від екшенів, при перегляді яких ми одразу ж яскраво уявляємо Обов’язкову Сцену, глибші жанри лише натякають на неї в Підбурюючому Інциденті, й пізніше вона починає набувати все більшої “різкості,” як негативна плівка у проявнику, повільно набирає фокусу. У фільмі НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES) Мак Следж перебуває на самому дні, загрузнувши в пияцтві й безглузду

існуванні. Його підйом з повного дна починається, коли він зустрічає самотню жінку з сином, якому потрібен батько. Він натхненний написати декілька нових пісень, потім приймає хрещення і робить спроби помиритися зі своєю відстороненою донькою. Поступово він збирає до купи сенс свого життя.

Однак аудиторія відчуває, що дракон безглуздя, одного разу загнавши Следжа на самісіньке дно, повинен ще раз підняти свою страшну голову. Оповідь не може закінчитися, доки протагоніст знову не зіткнеться з жорстокою абсурдністю життя, яке цього разу проявить всю свою руйнівну силу. Обов'язкова Сцена представлена жахливою аварією, під час якої гине його єдина дитина. І якщо п'яниці потрібен привід для того, щоб знову взятися за пляшку, нічого кращого й уявити годі. Насправді ж, смерть доньки приводить його колишню дружину до наркотичного ступору, а Следж знаходить у собі сили продовжити життя.

Загибель доньки Следжа була “обов'язковою” з певних причин. Припустимо, Гортон Фут написав ось такий сценарій: одного ранку самотній алкоголік Следж прокидається, не маючи заради чого жити. Він знайомиться з жінкою, закохується в неї, прив'язується до її сина й хоче його виховувати, повертає віру й пише нову пісню. ЗАТЕМНЕННЯ. Але це не оповідь, а просто фантазія. Якщо пошук сенсу життя призводить до глибокої внутрішньої зміни Следжа, як показати таке перетворення? Звичайно ж, не розповідаючи про переродження душі. Нікого не переконують діалоги, де персонаж пояснює все сам. Для перевірки конче потрібна надзвичайна подія, яка змусить персонажа зробити вибір і вчинити дію. Це й буде Обов'язковою Сценою (Кризою) і Кульмінацією останньої дії.

Коли я кажу, що аудиторія “знає” про майбутню Обов'язкову Подію, це не є, що знає в об'єктивному сенсі. Якщо цю подію не показати, то, виходячи з кінозалу, глядачі не думають: “Паршивий фільм. Ніякої Обов'язкової Сцени.” Ні, вони усвідомлюють на інтуїтивному рівні, що у фільмі відсутнє щось важливе. Багаторічний досвід участі в ритуалі оповіді вчить аудиторію передчувати, що сили антагонізму, які прокинулися в момент Підбурюючого Інциденту, будуть

накопичуватися до самої межі людської сили, й оповідання не закінчиться, доки протагоніст не зустрінеється з ними віч-на-віч в їхньому максимальному прояві. Зв'язування Підбурюючого Інциденту й Кризи Оповіді є аспектом *Підказування*: розміщення більш ранніх подій таким чином, щоб підготувати наступні. Насправді кожен зроблений вами вибір — жанру, сетінгу, персонажів, настрою — передбачає ті події. Кожним рядком діалогу або зображенням дії ви спрямовуєте глядачів на прогнозування певних варіантів, тому, коли події починають розгортатися, вони якось задовольняють очікування, які ви сформували. Проте головною складовою підказування є проекція Обов'язкової Сцени (Кризи) в уяву аудиторії Підбурюючим Інцидентом.

## МІСЦЕ ПІДБУРЮЮЧОГО ІНЦИДЕНТУ

Де розташувати Підбурюючий Інцидент в дизайні оповіді? Досвід підказує, що перша важлива подія Основного Сюжету відбувається в першій чверті оповіді. Це корисний орієнтир, незалежно від медіума. Скільки часу ви змусили б глядачів сидіти у темряві до того, як поринути в оповідь вистави? Чи змусите ви читача “переорювати” сто сторінок роману на чотириста сторінок в пошуках Основного Сюжету? Як багато часу пройде до того, як встановиться непереборна нудьга? Стандартом для двогодинного ігрового фільму є розмішувати Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету в межах перших тридцяти хвилин.

Це може бути першим, що стається. Протягом перших тридцяти секунд фільму МАНДРИ САЛЛІВАНА (SULLIVAN'S TRAVELS) Салліван (Джозел Маккрі), режисер беззмістовних, але прибуткових фільмів, кидає виклик керівництву студії й вирішує робити соціально важливий фільм. Протягом перших двох хвилин фільму У ПОРТУ (ON THE WATERFRONT), Тері (Марлон Брандо) мимоволі допомагає гангстерам вбити свого друга.

Або значно пізніше. Через двадцять сім хвилин після початку фільму ТАКСИСТ (TAXI DRIVER), до авто Тревіса Біклі (Роберт Де Ніро)

встрибує підліток повія Айріс (Джоді Фостер). Жорстокий сутенер Метью (Гарві Кейтел) тягне її назад на вулицю і Тревіс палає бажанням врятувати дівчину. На тридцять першій хвилині фільму РОККІ (ROCKY) маловідомий клубний боксер Роккі Бальбоа (Сильвестр Сталлоне) погоджується провести бій із професіоналом Аполло Крідом (Карл Везерс) за звання чемпіона світу у важкій вазі. У фільмі КАСАБЛАНКА (CASABLANCA), після того, як Сем на тридцять другій хвилині виконує “Коли час проходить,” у житті Ріка неочікувано заново з’являється Ільза, поклавши початок одній із найкращих оповідей про кохання, втілених на екрані.

Або будь-де посередині. Однак, якщо Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету з’являється набагато пізніше перших п’ятнадцяти хвилин, глядачі ризикують занудьгувати. Тому, поки аудиторія чекає на основний сюжет, підсюжет може мати завданням залучити їхній інтерес.

У фільмі ТАКСИСТ (TAXI DRIVER) нашу увагу захоплює підсюжет про шалену спробу Тревіса скоїти політичне вбивство. В РОККІ (ROCKY) зачаровує оповідь про кохання надзвичайно сором’язливої Адріани (Талія Шайр) і невгамовного Роккі. У КИТАЙСЬКОМУ КВАРТАЛІ (CHINATOWN) Гітеса втягують у розслідування подружньої зради Голіса Малрея, і ми із захопленням спостерігаємо, як він намагається виплутатися з цієї історії. Перша Дія фільму КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) ловить нас “на гачок” за допомогою Підбурюючих Інцидентів як мінімум п’яти динамічних підсюжетів.

Але навіщо змушувати глядачів дивитися підсюжет і чекати початку основного сюжету півгодини? Наприклад, РОККІ (ROCKY) знятий у *Спортивному Жанрі*. Чому б не почати з двох динамічних сцен: чемпіон з боксу у важкій вазі надає шанс маловідомому клубному боксерові (пастка), після чого Роккі приймає рішення битися з ним (розплата). Що заважає розпочати фільм з Основного Сюжету?

Річ у тім, якщо Підбурюючим Інцидентом РОККІ (ROCKY) буде найперша подія фільму, то глядачі, швидше за все, знизали б плечима й подумали: “Ну то й що?” Тому Сталлоне використав перші півгодини, щоб окреслити світ і персонажа Роккі з хистом й економією, і коли він



погоджується на бій, у публіки виникає сильна й сформована реакція: “Він?! Цей невдаха?” Вони сидять шоковані, у страху перед майбутньою, просякнутою кров’ю й поломаними кістками, поразкою.

**Вводьте Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету якомога швидше... але не раніше, ніж достиг момент.**

Підбурюючий Інцидент має “підчепити на гачок” аудиторію, викликавши в неї глибоку й безумовну реакцію. Вона повинна бути не лише емоційною, але й раціональною. Важливо, щоб подія не просто торкалася їхніх почуттів, а й змусила поставити Головне Драматичне Питання й уявити Обов’язкову Сцену. Тому місце Підбурюючого Інциденту Основного Сюжету визначають за допомогою запитання: Наскільки глибокі знання про протагоніста і його світ потрібні глядачам для повноцінної реакції на подію?

У деяких оповідях ніякі. Якщо Підбурюючий Інцидент архетипний за своєю природою, він не вимагає ніякої пастки і з нього слід одразу розпочинати. Розповідь Кафки *Перевтілення (Metamorphosis)* починається з речення: “Одного ранку, прокинувшись од неспокійного сну, Грегор Замза побачив, що він обернувся на страхітливу комаху.”<sup>8</sup> У КРАМЕРІ ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER) дружина йде від чоловіка й залишає йому дитину в перші дві хвилини фільму. Підготовка не потрібна, ми одразу розуміємо, який жахливий вплив це може мати на життя будь-якої людини. У ЩЕЛЕПАХ (JAWS) акула з’їдає дівчину, а шериф знаходить її тіло. Обидві сцени приголомшують уже в перші секунди, й ми негайно усвідомлюємо весь жах.

Припустимо, що Пітер Бенчлі в перших сценах ЩЕЛЕП (JAWS) показав би, як шериф залишає роботу в поліції Нью Йорка й переїжджає на острів Еміті, щоб спокійно жити в невеликому курортному містечку, виконуючи обов’язки шефа місцевої поліції. Ми знайомимося з його родиною. Потім нам показують членів міської ради й мера. Раннє літо приваблює туристів. Щасливі часи. Потім акула когось з’їдає. І припустимо, Спілберг вчинив би дурість і зняв

всю цю експозицію, чи побачили б ми її? Ні. Редактор Верна Філдс викинула б плівку з цими кадрами на підлогу монтажної кімнати, пояснивши, що все, що глядачам потрібно знати про шерифа, його родину, мера, міську раду й туристів, буде прекрасно відображено в *реакції* міста на напад цього чудовиська... а фільм ЩЕЛЕПИ (JAWS) повинен починатися з акули.

*Якомога швидше, але не раніше ніж досяг момент...* У кожної оповіді свій світ і свій склад дійових осіб, тому кожен Підбурюючий Інцидент є інакшою подією, розташованою в іншій точці. Якщо така подія виникне занадто рано, вона може спантеличити аудиторію. Якщо запізно, глядачі почнуть нудьгувати. Вводьте Підбурюючий Інцидент в той момент, коли аудиторія досягає розуміння персонажа і його світу, достатнього для повноцінної реакції. Ані сценою раніше, ні сценою пізніше. Визначити точний момент можна як інтуїтивно, так і за допомогою аналізу.

Якщо ми, письменники, й маємо спільні помилки у дизайні та розміщенні Підбурюючого Інциденту у сценарії, то це тенденція відкладати введення Основного Сюжету, намагаючись “впакувати” вступні секвенції експозицією. Ми наполегливо недооцінюємо знання і життєвий досвід аудиторії, скрупульозно деталізуючи персонажів і їхній світ, не розуміючи, що глядач вже давно заповнив це просто завдяки здоровому глузду.

Інгмар Бергман є одним із найкращих режисерів кінематографа, тому що, на мій погляд, він ще й чудовий сценарист. І одна риса, яка височіє над рештою у письменництві Бергмана, є його екстремальна заощадливість — те, як мало він каже нам про будь-що. Наприклад, у фільмі КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛЮ (THROUGH A GLASS DARKLY) єдине, що ми дізнаємося про його чотирьох персонажів, це те, що батько вдівець та успішний романист, його зять лікар, син студент, а донька страждає на шизофренію, від якої померла її матір. Доньку випускають із психіатричної лікарні, щоб вона могла провести кілька днів на морі разом із сім'єю, і ця подія порушує баланс сил усіх персонажів, підштовхуючи до розвитку серйозної драми з найперших хвилин.

Немає ні сцен із роздачею автографів, щоб допомогти нам зрозуміти, що батько досяг комерційного успіху, але не успіху серед літературних критиків. Ні сцен в операційній, що демонструють професійні здібності лікаря; ні сцен в школі-інтернаті, які підкреслювали б, що синові не вистачає батьківської уваги. Ніхто не показує нам болісні процедури шокотерапії для доньки. Бергман знає: його аудиторії не треба пояснювати, що мається на увазі під такими поняттями, як бестселер, лікар, школа-інтернат і психіатрична лікарня... адже чим менше, тим краще.

## **ЯКІСТЬ ПІДБУРЮЮЧОГО ІНЦИДЕНТУ**

У кінопрокатників є улюблений жарт: Типовий європейський фільм починається з показу золотистих, освітлених сонцем хмар. У наступному кадрі ще прекрасніші і пишніші хмари. Ще кадр, і хмари стають воістину розкішними й набувають червоного забарвлення. Голлівудський фільм починається з показу рваних золотистих хмар. У другому кадрі з цих хмар вилітає “Боїнг-747.” У третьому він вибухає.

Яка якість події повинна бути для Підбурюючого Інциденту?

У фільмі ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE) Основний Сюжет і підсюжет глядачі часто плутають через їхню незвичайну структуру. Конрад (Тімоті Гаттон) є протагоністом підсюжету з Підбурюючим Інцидентом, в якому під час морського шторму гине його старший брат. Конрад виживає, але страждає через почуття провини й думає про самогубство. Смерть брата є в Передісторії та інсценується флешбеком у Кризі/Кульмінації підсюжету, коли Конрад знову переживає інцидент на човні й обирає жити.

Основний Сюжет приводиться в рух батьком Конрада, Кельвіном (Доналд Сазерленд). Ця, на перший погляд, пасивна людина є протагоністом за визначенням: він емпатичний, має силу волі та здатність гнатися за своїм бажанням до кінця. Протягом фільму Кельвін намагається розкрити болісну таємницю, яка переслідує його сім'ю й робить неможливими примирення між сином і дружиною. Після болючої боротьби він знаходить відповідь: дружина ненавидить

Конрада, і не з моменту смерті старшого сина, а від самого його народження.

У Кризовій Сцені Кельвін йде на конфронтацію зі своєю дружиною Бет (Мері Тайлер Мур), озвучивши правду: вона нав'язливо акуратна жінка, яка хотіла мати лише одну дитину. Коли другий син з'явився на світ, її обурило те, що він претендує на її любов, адже вона здатна любити лише свого первістка. Вона завжди ненавиділа Конрада, а той відчував це. Ось чому він намагався накласти на себе руки після смерті брата. Потім Кельвін доводить ситуацію до Кульмінації: дружина повинна навчитися любити Конрада або піти. Бет підходить до шафи, спаковує валізу й прямує до дверей. Вона не може поглянути у вічі своїй нездатності любити сина.

Кульмінація дає відповідь на Головне Драматичне Питання: чи зможе сім'я вирішити свої внутрішні проблеми, чи розпадеться на шматки? Рухаючись у зворотному напрямку, ми шукаємо Підбурюючий Інцидент, подію, яка порушила баланс життя Кельвіна й спрямувала його до цього квесту.

Фільм починається поверненням Конрада з психіатричної лікарні, де, як ми припускаємо, його вилікували від суїцидального неврозу. Кельвін відчуває, що сім'я змогла пережити страшну втрату, і рівновагу відновлено. Наступного ранку похмурий Конрад сидить навпроти батька за столом для їжі. Бет ставить перед сином тарілку з підсмаженими французькими тостами. Той відмовляється їсти. Вона хапає тарілку, демонстративно йде до раковини й викидає його сніданок у смітник, бурмочучи: "Смажені французькі тости не можна зберігати."

Режисер Роберт Редфорд різко переводить камеру на батька, адже в цей момент руйнується все його життя. Кельвін миттєво розуміє, що ненависть Бет повернулася, підігріта бажанням помститися. За нею ховається щось страшне. Ця подія викликає в аудиторії мурашки й хапає її зі страхом, думаючи: "Подивіться, що вона зробила зі своєю дитиною! Він повернувся додому з лікарні, а вона таке витворює."

Письменниця Джудіт Гест і сценарист Елвін Сарджент нагородили Кельвіна спокійним темпераментом, це чоловік, який не скочить з-за

столу й не стане силою змушувати дружину і сина примиритися. Перше, що спадає йому на думку, це дати їм час і своє любляче заохочення, як спільне сімейне фото. Дізнавшись про проблеми Конрада в школі, він наймає йому психотерапевта. Ніжно й терпляче розмовляє з дружиною, сподіваючись на її розуміння.

Нерішучий і співчутливий характер Кельвіна змусили Сарджента будувати динамічність розвитку фільму навколо підсюжету. Боротьба Конрада з бажанням накласти на себе руки носить значно активніший характер, ніж тонкий квест Кельвіна. Тому Сарджент виводить підсюжет, пов'язаний із хлопчиком, на передній план, надаючи йому особливої уваги й тривалий екранний час, а на задньому плані обережно підвищує темп Основного Сюжету. До моменту завершення підсюжету в кабінеті психотерапевта Кельвін готовий довести Основний Сюжет до руйнівного завершення. Однак річ у тім, що спусковим гачком Підбурюючого Інциденту фільму ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE) є жінка, яка викидає смажені французькі тости у смітник.

Генрі Джеймс блискуче писав про мистецтво оповіді в передмовах до своїх романів і одного разу спитав: “Врешті-решт, що ж таке подія?” Подія, сказав він, може бути зовсім незначною, наприклад, жінка кладе руки на стіл і дивиться на вас “по-особливому.” У відповідному контексті один лише жест і погляд можуть означати “Я ніколи більше не хочу тебе бачити” або “Я буду любити тебе вічно.” То є життя, зруйноване чи врятоване.

Якість Підбурюючого Інциденту (фактично, будь-якої події) має відповідати навколишньому світу, персонажам і жанру. Як тільки він задуманий, письменнику слід сконцентруватися на його функції. Чи Підбурюючий Інцидент радикально порушує баланс сил у житті протагоніста? Чи він пробуджує в протагоніста бажання відновити цей баланс? Чи надихає подія на усвідомлене прагнення здобути той об'єкт, матеріальний або нематеріальний, який, на його думку, дозволить відновити життєву рівновагу? Якщо ми маємо справу зі складним протагоністом, то чи Підбурюючий Інцидент формує в його житті несвідоме бажання всупереч свідомій потребі? Чи підштовхує ця

подія до квесту заради його бажання? Чи підіймає це Головне Драматичне Питання у головах аудиторії? Чи формує вона образ Обов'язкової Сцени? Якщо все це відбувається, тоді досить і того, що жінка кладе руку на стіл і дивиться на вас “по-особливому.”

## **СТВОРЕННЯ ПІДБУРЮЮЧОГО ІНЦИДЕНТУ**

Найскладнішим є створення Кульмінації останньої дії: це душа всієї розповіді. Якщо вона не працює, не працюватиме і вся оповідь. Однак другим за рівнем складності є Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету. Ми переписуємо цю сцену частіше, ніж будь-яку іншу. Ось кілька запитань, відповіді на які стануть вам у пригоді.

Яка найбільша неприємність може трапитися з протагоністом? Як перетворити її в найбільший успіх для нього?

**КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER).** Найгірше: для трудоголіка Крамера (Дастін Гофман) катастрофою стає те, що дружина йде від нього, залишивши самого з дитиною. Найкраще: це потрясіння, якого він так потребував, щоб здійснити своє несвідоме бажання бути люблячою людиною.

**НЕОДРУЖЕНА ЖІНКА (AN UNMARRIED WOMAN).** Найгірше: чоловік каже Еріці (Джил Клейберг), що йде до іншої, і вона зривається. Найкраще: розрив шлюбу приносить їй звільнення, яке дозволило жінці, залежній від чоловіка, реалізувати своє несвідоме прагнення до незалежності й самовладання.

Або: Що найкраще може трапитися з моїм протагоністом? Як воно може стати найгіршою можливою подією?

**СМЕРТЬ У ВЕНЕЦІЇ (DEATH IN VENICE).** Дружина й діти композитора Густава фон Ашенбаха (Дірк Богард) вмирають під час епідемії чуми. З тих пір він поховав себе в роботі, довівши себе до фізичного і психічного виснаження. Лікар відправляє його на курорт до Венеції для відновлення сил. Найкраще: він шалено й безнадійно закохується... але у хлопчика. Пристрасть до неймовірно гарного юнака і неможливість взаємності доводять його до відчаю. Найгірше: у Венеції починається нова епідемія, й мати поспішає вивести сина з

міста; фон Ашенбах залишається, щоб дочекатися смерті й покінчити зі своїми стражданнями.

ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО. ЧАСТИНА II (THE GODFATHER, PART II). Найкраще: Майкл (Аль Пачіно) стає главою сім'ї Корлеоне і приймає рішення вивести родину з кримінальної сфери до світу легального бізнесу. Найгірше: його безжальне втілення кодексу вірності мафії закінчується убивством найближчих соратників, віддаленням від дружини й дітей, а також вбивством брата, що перетворює Майкла на спустошену й самотню людину.

Оповідь може прокрутити не один цикл цього патерну. Що є найкращим? Як воно може стати найгіршим? Як найгірше може ще раз змінитися і стати порятунком для протагоніста? Або: Що найгірше? Як перетворити його в найкраще? Чи призведе це до прокляття протагоніста? Ми звертаємося до “найкращого” та “найгіршого,” тому що оповідь — якщо це мистецтво — не розповідає про пересічний людський досвід.

Вплив Підбурюючого Інциденту творить нашу можливість досягнути межі життя. Це свого роду вибух. У жанрі *Екшона* це може бути реальний вибух, в інших фільмах щось приглушене, як посмішка. Неважливо, наскільки тонко чи прямо, це повинно порушити статус-кво протагоніста і виштовхнути його життя з існуючого патерну так, щоб хаос вдерся у всесвіт персонажа. І з цього зрушення, в момент Кульмінації, ви повинні знайти розв'язку, на краще чи на гірше, яка перебудовує цей всесвіт на новий лад.

<sup>8</sup> Цитата з оповідання Франца Кафки “Перевтілення” у перекладі Є. Поповича. — Прим. пер.

## 9. ДИЗАЙН ДІЇ

### ПРОГРЕСІЯ УСКЛАДНЕНЬ

Другим елементом дизайну з п'яти частин є *Прогресія Ускладнень*: це широке тіло оповіді, яке охоплює проміжок між Підбурюючим Інцидентом і Кризою/Кульмінацією останньої дії. Ускладнювати означає робити життя персонажів важчим. Ускладнювати прогресивно означає генерувати більше і більше конфлікту у той час, коли вони стикаються з все більшими й більшими силами антагонізму, створюючи послідовність подій, які проходять точки неповернення.

### Точки Неповернення

Підбурюючий Інцидент відправляє протагоніста на пошук Об'єкта Бажання, свідомого або несвідомого, щоб відновити життєву рівновагу. Щоб розпочати переслідування його бажання, він робить найпростішу, звичну дію, щоб викликати позитивну реакцію з боку своєї реальності. Однак наслідком його вчинку стає пробудження сил антагонізму на внутрішньому, особистісному і соціальному/зовнішньому Рівнях Конфлікту, які блокують виконання бажання, утворюючи Прогалину між очікуваннями і результатом.

Коли утворюється Прогалина, глядачі розуміють, що це є точкою неповернення. Мінімальні зусилля не принесуть бажаних результатів. Персонаж не може відновити рівновагу, виконуючи незначні дії. І тепер всі дії, подібні до тієї, котру він вже зробив на початку оповіді, повинні бути виключені з розвитку оповіді.



Усвідомлюючи, що ризикує, протагоніст проявляє чималу силу волі і свої здібності, щоб закрити цю прогалину і здійснити другу, складнішу дію. Однак вона знову призводить до активізації сил антагонізму й утворюється нова прогалина між очікуваннями й результатом.

Аудиторія усвідомлює, що це також є точкою неповернення. Помірні дії знову не допоможуть персонажу досягти успіху. Отже, всі дії, які за масштабом і силою відповідають цій другій, треба видалити.

В умовах підвищеного ризику персонаж має пристосуватися до нових обставин і зробити дію, яка вимагає ще більшої сили волі й особистих якостей, сподіваючись на корисну або керовану реакцію навколишнього світу. Однак виникає чергова прогалина, оскільки третя дія пробуджує ще могутніші сили антагонізму.

Знову аудиторія розпізнає, що це ще одна точка неповернення. Останні більш рішучі вчинки не допомогли персонажу отримати те, чого він хоче, тому і схожих дій не слід брати до уваги.

Прогресії формуються за рахунок того, що персонажі мобілізують свої здібності, демонструють дедалі більшу силу волі, опиняються перед все більшим й більшим ризиком, постійно змушені долати точки неповернення в умовах масштабів і якості дій.

**Оповідь не має повертатися до дій меншої якості чи ваги, треба постійно рухатися вперед, до фінальної дії, після якої глядачам не доведеться нічого домислювати.**

Скільки разів ви мали подібний досвід? Гарний початок фільму занурює вас у життя персонажів. Ви відчуваєте значний інтерес до подій на екрані протягом перших тридцяти хвилин аж до головного Поворотного Моменту, але через сорок чи п'ятдесят хвилин фільму починаєте відволікатися. Погляд вже не прикутий до екрана; ви поглядаєте на годинник; шкодуєте, що не купили більше попкорну; починаєте звертати увагу на анатомічні особливості людини, з якою прийшли. Можливо, фільм знову набере темп і фінал вийде чудовим, але на двадцять або тридцять хвилин у середині показу ви втратили інтерес.

Якщо ви придивитесь до цих м'яких животиків, які звисають над поясом у багатьох фільмах, то зрозумієте, що саме тут “провисла” інтуїція й уява письменника. Він не зміг створити прогресію ускладнень, і оповідь зробила крок назад. У середині Другої Дії персонажі роблять такі ж незначні дії, які вже робили в Першій Дії, — ці дії не ідентичні, але схожі за масштабом або силою: мінімальні, звичні й на цьому етапі вже банальні. Інстинкти підказують нам: якщо вони не допомогли персонажу отримати бажане в Першій Дії, то не дозволять йому зробити це і в Другій Дії. Письменник пускає оповідь по колу, а ми товчемо воду в ступі.

Єдиний способом підтримувати поступальний рух оповіді є дослідження — уяви, пам'яті і факту. Зазвичай, повнометражний фільм з Архісюжетом складається з сорока-шістдесяти сцен, які об'єднуються в дванадцять-вісімнадцять секвенцій, що утворюють три або більше дій, котрі йдуть одна за одною до кінця фільму. Щоб створити від сорока до шістдесяти сцен і *не повторюватися*, треба придумати сотні сцен. Із купи нарисів, створених на основі всієї цієї маси матеріалу, ви зможете обрати кілька перлин, які перетворять секвенції й дії на незабутні й зворушливі точки неповернення. Якщо ви придумаєте лише сорок-шістдесят сцен, щоб заповнити 120 сторінок сценарію, то ваша робота майже напевно буде характеризуватися відсутністю розвитку й величезною кількістю повторень.

## Закон Конфлікту

Коли протагоніст переживає Підбурюючий Інцидент, він опиняється у світі, де керує Закон Конфлікту. Цей закон каже: *В оповіді рух відбувається лише через конфлікт.*

Іншими словами, конфлікт є для сторітелінгу тим самим, що звук для музики. Обидвоє, оповідь і музика, є часовими мистецтвами, тому найскладнішим завданням для митця є зловити на гачок наш інтерес, утримувати нашу концентрацію, а тоді *провести нас крізь час без усвідомлення його плину.*

У музиці такий ефект досягається звуком. Музичні інструменти або голоси виконавців полоняють нас, зворушують, змушуючи забути про час. Припустимо, ми слухаємо симфонію й несподівано оркестр замовкає. Яким буде ефект? Передусім, ми збентежимося і почнемо гадати, чому музиканти зупинилися, потім хутенько почуємо в своїй уяві цокання годинника. Почнемо дуже гостро відчувати, як повзе час, адже він сприймається дуже суб'єктивно, і три хвилини мовчання оркестру минуть неначе тридцять.

*Музикою оповіді є конфлікт.* Доки він тримає наші думки й емоції, ми подорожуємо через години, не підозрюючи про мандрівку. Потім несподівано фільм закінчується, і ми здивовано дивимося на годинник. Однак під час зникнення конфлікту, також зникає наша увага. Задоволення від гарної операторської роботи або музичного супроводу можуть ненадовго втримати інтерес, але у випадку занадто довгого очікування конфлікту наш погляд сповзає з екрана на щось інше. А разом із поглядом відволікаються думки та емоції.

Закон Конфлікту є чимось більшим, ніж естетичним принципом; це душа оповіді. Оповідь є метафорою життя, і бути живим — це бути, здавалося б, у безкінечному конфлікті. Жан-Поль Сартр казав, що суттю реальності є недостатність, загальна і вічна нестача чого-небудь. У всьому світі немає нічого, що було б у достатку. Недостатньо їжі, недостатньо любові, недостатньо справедливості, і завжди не вистачає часу. Час, як помітив Гайдегер, є основною категорією буття. Ми живемо в його тіні, котра постійно зменшується, і якщо за короткий термін перебування в цьому світі хочемо досягти того, що дозволить померти з думкою, мовляв, жили ми не даремно, доведеться вступити в рішучий конфлікт із силами недостатності, які заважають здійсненню наших бажань.

Письменники, котрі не здатні розуміти правду швидкоплинності нашого життя, котрі введені в оману комфортом сучасного світу і вважають, що, знаючи правила гри, можна прожити життя просто й легко, надають конфлікту неправильної форми. Їхні сценарії зазнають невдачі з двох причин: у результаті вкрай позбавленого сенсу й

абсурдно насильницького конфлікту або внаслідок відсутності змістовного й правдиво зображеного конфлікту.

Перші є вправами з використанням спецефектів, написані тими, хто слідує за вказівками підручників, щоб створити конфлікт, але, через відсутність у них інтересу або несприйнятливості до справжніх життєвих баталій, розробляє фальшиве, надмірне виправдання хаосу.

Останні є нудними описами, створеними у відповідь на сам конфлікт. Ці письменники поділяють точку зору Поліанни<sup>9</sup> про те, що життя було б дійсно прекрасним... якби не конфлікти. Тому замість конфліктів ми бачимо стримані описи, які наштовхують на думку, що нам слід лише навчитися краще спілкуватися, стати трохи милосерднішими й поважати навколишнє середовище, і тоді людство житиме в раю. Однак, якщо минуле нас чомусь і вчить, то це тому, що, коли почистимо весь цей жах токсичних забруднень, безпритульним знайдемо притулок, а світ почне використовувати енергію сонця, у кожного з нас залишиться ще купа лайна.

Письменники, що вдаються до цих крайнощів, не можуть зрозуміти, що хоча *якість* конфлікту змінюється при переході з рівня на рівень, то *кількість конфліктів у житті залишається незмінною*. Завжди чогось не вистачає. При натисканні на повітряну кулю її загальний об'єм не змінюється, просто здуття з'являється з іншого боку. Коли ми видаляємо конфлікт на одному рівні життя, він виникає на іншому, посилюючись у десятки разів.

Наприклад, якщо нам вдається задовольнити свої зовнішні бажання й віднайти гармонію зі світом, безтурботність негайно перетворюється на нудьгу. Тепер “недостатність” Сартра означає відсутність самого конфлікту. Нудьга є внутрішнім конфліктом, який ми переживаємо, коли втрачаємо бажання і коли нам не вистачає нестачі. А ще гірше, якщо переносимо на екран безконфліктне існування персонажа, котрий проводить всі дні у стані мирного задоволення, тоді нудьга самої аудиторії стає нестерпно болючою.

Сучасним представникам освічених класів індустріальних націй у більшості не доводиться боротися за фізичне виживання. Ця захищеність від зовнішнього світу дозволяє віддавати більше часу

роздумаю про світ внутрішній. Маючи будинок, одяг, їжу та ліки, можна передихнути та усвідомити, наскільки ми недосконалі як люди. Нам потрібен не лише фізичний комфорт, ми ще й хочемо бути щасливими. Так і розпочинаються війни всередині нас.

Втім, якщо вам, як письменнику, не цікаві конфлікти розуму, тіла, емоцій та душі, тоді зверніть увагу на країни третього світу й подивіться, як живе решта людства. Більшість страждають коротким, болісним життям, потерпають від хвороб і голоду, тероризовані тиранією та протиправною жорстокістю, навіть не сподіваючись на те, що коли-небудь життя їхніх дітей буде інакшим.

Якщо глибина і масштаби конфлікту у внутрішньому житті й навколишньому світі не зачіпають вас, спробуйте ось що: смерть. Смерть наче товарний потяг, який прямує нам назустріч із майбутнього і з кожною секундою скорочує проміжок між “зараз” і “потім.” Якщо ми хочемо жити з будь-яким почуттям задоволення, то ми повинні вступити в бій із силами антагонізму в нашому житті до прибуття цього потяга.

Митцю, який прагне створювати роботи, які лишатимуться актуальними довгі роки, слід розуміти, що життя є не про хитромудрі спроби подолання стресу або гіперконфлікти зі майстерними злочинцями, котрі заволоділи ядерною зброєю й утримують у заручниках цілі міста заради викупу. Життя є про ті основні питання пошуку любові й самоповаги, внесення спокою в охоплений хаосом внутрішній світ, величезної соціальної несправедливості довкола нас, нестачі часу. Життя є конфліктом. Це його суть. І письменникові вирішувати, де і як оркеструвати цю боротьбу.

## **Ускладнення або Складність**

Для ускладнення оповіді письменник поступово підводить конфлікт до самого кінця. Завдання зовсім не з простих. Але труднощі зростають у геометричній прогресії, коли ми переходимо від простого ускладнення до кінцевого ступеня складності.

Як ми вже бачили, конфлікт може виникати на одному, двох або всіх трьох рівнях антагонізму. Просте ускладнення оповіді передбачає, що конфлікти не виходять за межі одного з них.

Від *Фільмів Жахів* до *Екшену/Пригодницького Фільму* і *Фарсу*, діяльні герої стикаються з конфліктами лише на позаособистісному рівні. Наприклад, у Джеймса Бонда немає внутрішніх суперечностей, і ми ніколи не станемо розглядати його стосунки з жінками як особистісний конфлікт — вони для розваги.

**УСКЛАДНЕННЯ:  
КОНФЛІКТ ЛИШЕ НА ОДНОМУ РІВНІ**

ВНУТРІШНІЙ КОНФЛІКТ — Потік Свідомості

МІЖОСОБИСТІСНИЙ КОНФЛІКТ — Мильна Опера

ПОЗАОСОБИСТІСНИЙ КОНФЛІКТ — Екшен/Пригодницький Фільм, Фарс

Ускладнені фільми мають дві відмінні риси. По-перше, велика кількість дійових осіб. Якщо сценарист обмежує протагоніста лише соціальним конфліктом, йому знадобиться, як стверджують реклами, “тисячі дійових осіб.” Джеймс Бонд зустрічає архіліходіїв разом із прибічниками, найманими вбивцями, фатальними жінками й арміями; плюс тих, хто йому допомагає, і звичайних людей, які потребують порятунку, — більше й більше персонажів, щоб збудувати більш масштабні конфлікти між Бондом і суспільством.

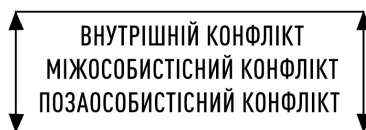
По-друге, ускладнений фільм вимагає численних декорацій і локацій. Якщо розвиток оповіді здійснюється за допомогою фізичного конфлікту, письменнику доводиться постійно змінювати оточення. Дія фільму про Джеймса Бонда може розпочатися у Віденському оперному театрі, переміститися до Гімалаїв, до пустелі Сагара, продовжитися під товщею арктичної криги, сягнути до самого місяця й закінчитися на Бродвеї, дозволяючи Бонду продемонструвати всі свої фантастичні подвиги і здібності.

Оповіді, у яких ускладнення присутні лише на рівні міжособистісних конфліктів, називають *Мильними Операми*. Вони є комбінацією *Сімейної Драми* й *Оповіді Про Любов* із відкритим кінцем, де кожен

персонаж має особисті стосунки з усіма іншими персонажами — членами родини, друзями та коханими; і для всіх потрібні окремі декорації: вітальні, спальні, кабінети, нічні клуби, лікарні. Персонажі *Мильних Опер* не мають внутрішніх або позаособистісних конфліктів. Вони страждають, коли не отримують бажаного, але через чітке розмежування на добрих і поганих людей, рідко переживають дійсно глибокі внутрішні дилеми. Суспільство ніколи не вдирається до їхнього світу, оснащеного кондиціонерами. Якщо, наприклад, для розслідування вбивства в оповіді з'явиться детектив, типовий представник суспільства, то можете бути певні, що протягом тижня у нього виникнуть особисті дружні стосунки з кожним персонажем цієї *Мильної Опер*.

Оповіді, які ускладнюються лише на рівні внутрішнього конфлікту, не є фільмами, п'єсами або романами. Це прозові твори в жанрі *Потоку Свідомості*, який передбачає вербалізацію думок і почуттів. Він також вимагає великої кількості дійових осіб. І хоча ми спостерігаємо за однією людиною, її свідомість заселена спогадами і мріями про всіх, кого вона коли-небудь зустрічала або ще сподівається зустріти. До того ж, концентрація образів у жанрі *Потік Свідомості*, прикладом якого може бути ОБІД ГОЛЯКА (NAKED LUNCH), настільки велика, що місце дії може змінюватися три або чотири рази протягом одного речення. В уяві читача проноситься лавина місць і осіб, проте роботи такого типу зачіпають один, хоча й глибоко суб'єктивний рівень, а тому лише ускладнені.

СКЛАДНІСТЬ:  
КОНФЛІКТ НА ВСІХ ТРЬОХ РІВНЯХ



Щоб досягти необхідного рівня складності, письменник створює для своїх персонажів конфлікт на всіх трьох рівнях життя, часто

одночасно. Для прикладу можна навести сцену, котра виявилася однією з найбільш пам'ятних за останні двадцять років. Вона здається простою, але тільки на перший погляд. Ідеться про сцену приготування французьких тостів у фільмі КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER). Ця відома сцена включає комплекс із трьох цінностей: упевненості в собі, довіри й поваги дитини до батька, і побутового виживання. На початку сцени всі ці цінності мають позитивний заряд.

У перші хвилини фільму Крамер дізнається, що дружина пішла від нього, залишивши його і сина. Його розриває внутрішній конфлікт, який набуває форми сумнівів і страху, що він стрибнув вище своєї голови, проти чоловічої зарозумілості, яка підказує, що те, що роблять жінки, є легким. На початку сцени він почувається досить упевнено.

Крамер має справу і з міжособистісним конфліктом. Його син близький до істерики, він боїться, що без мами помре з голоду. Крамер намагається заспокоїти дитину, просить не хвилюватися, каже, що мама повернеться, а поки можна розважитись, наче в туристичному поході. Син заспокоюється, повіривши батьковим обіцянкам.

Нарешті, Крамер стикається і з позаособистісним конфліктом. Кухня завжди була для нього чужим світом, але він заходить до неї так, ніби він французький шеф-кухар.

Посадивши сина на стілець, Крамер запитує, що той хотів би на сніданок, і чує у відповідь: “Французькі тости.” Крамер зітхає, дістає сковорідку, наливає в неї якусь олію, ставить на плиту, запалює вогонь на максимум і починає шукати відповідні інгредієнти. Йому відомо, що французькі тости готують із яйцями, тому відкриває холодильник, знаходить кілька яєць, та не знає, куди їх розбити. Обнишпоривши кухонну шафу, дістає звідти кавову чашку з написом “Тедді.”

Син бачить, до чого все йде, й попереджає Крамера: коли це робила мама, вона не користувалася чашкою. Крамер запевняє, що в них усе вийде. Він розбиває яйця. Частина з них дійсно потрапляє до чашки, решта перетворюється на липку субстанцію на столі. Дитина починає плакати.



На сковорідці починає бризкати олія, і Крамер панікує. Йому не спадає на думку вимкнути газ; замість цього він намагається бігти наввипередки з часом. Розбиває ще кілька яєць, кидається назад до холодильника, дістає пакет молока й намагається налити в чашку, розхлюпуючи через край. Він знаходить ніж для масла, щоб збити жовтки, але робить ще більший безлад. Дитина розуміє, що сьогодні вранці не поїсть, і починає ридати. Олія на сковорідці вже димить.

Зневірений та злий Крамер, програючи бій з його страхом, дістає шматок хліба для тостів, дивиться на нього й розуміє, що той занадто великий, аби вміститися в чашку. Згинає його навпіл і з силою проштовхує в чашку, звідки дістає наскрізь промоклу, вимазану жовтком й молоком безформну хлібну масу, кидає на сковорідку, окропивши киплячою олією себе й дитину. Зриває сковорідку з плити, обпікаючи руку, хапає сина й тягне його до дверей зі словами “Ми йдемо до ресторану.”

Страхи перемагають його чоловічу зарозумілість, а його самовпевненість змінюється з позитивної на негативну. Він принижений в очах своєї наляканої дитини, чії довіра й повага обертаються з позитиву на негатив. Він зазнав поразки від, здавалося б, “живої” кухні, коли яйця, олія, хліб, молоко й сковорідка завдали йому удару за ударом і змусили вискочити за двері, перетворивши позитивну надію на успіх у домашніх справах на негативний стан. Ця сцена, в якій практично відсутній діалог і показані прості дії чоловіка, котрий намагається приготувати сніданок синові, стала однією з найпам’ятніших у кінематрографі — трихвилинна драма людини, яка протистоїть одразу кільком життєвим складностям.

Якщо не ваша амбіція писати в жанрах *Екшен*, *Мильної Опери* або *Потоку Свідомості*, моя порада більшості письменників є створювати досить прості, але комплексні оповіді. “Досить прості” не означає спрощені. Йдеться про чудово розгорнуті оповіді, обмежені двома принципами: не розмножуйте персонажів; не розмножуйте локації. Замість того, щоб перестрибувати в часі, просторі й між персонажами, привчіть себе використовувати невеликий склад дійових осіб та

обмежений простір, а всю свою увагу сконцентруйте на досягненні високого рівня складності.

## Дизайн Дії

Як симфонія розгортається протягом трьох, чотирьох або більше частин, так і оповіді розвиваються в декількох частинах, які називають *діями* — макроструктурою оповіді.

Долі, змінюючи модель поведінки людини, утворюють сцени. В ідеалі, кожна сцена стає Поворотним Моментом, в якому цінності змінюють свій заряд із позитивного на негативний або навпаки, формуючи помітні, але *незначні* зміни в житті персонажів. Серія сцен утворює секвенцію, що завершується сценою з *помірним* впливом на персонажів, перемикаючи чи змінюючи заряд цінностей у кращий або гірший бік зі значно вищим градусом, ніж будь-яка інша сцена. Серія секвенцій утворює дію, що кульмінує у сцені, яка викликає *значний* розворот в житті персонажів, важливіший, ніж ті, що відбулися в попередніх секвенціях.

Арістотель у своїй *Поетиці (Poetics)* вказував на зв'язок між тривалістю оповіді — тим, скільки часу потрібно, аби її прочитати чи представити на сцені, — і кількістю основних Поворотних Моментів: чим довша робота, тим більше в ній значних розворотів. Іншими словами, Арістотель благає: “Будь ласка, не змушуйте нас нудьгувати. Не змушуйте сидіти годинами на цих твердих кам'яних лавах, вислуховуючи співи хорів і плачі в той час, як нічого суттєвого не відбувається.”

Якщо слідувати принципу Арістотеля, оповідь можна розповісти в одній дії — серії сцен, що утворюють декілька секвенцій, які призводять до одного важливого розвороту, який завершує оповідь. Але якщо так, то оповідь має бути лаконічною. Це невеликий прозаїчний твір, п'єса на одну дію або студентський чи експериментальний фільм тривалістю від п'яти до двадцяти хвилин.

Оповідь можна розповісти у двох діях: два важливі розвороти й кінець. Але знову ж таки вона повинна бути досить короткою: ситком,

новела або одногодинна п'єса, наприклад *Чорна комедія (Black Comedy)* Ентоні Шеффера або *Міс Жюлі (Miss Julie)* Августа Стріндберга.

Та коли оповідь сягає певного масштабу — повнометражний фільм, годинна телевізійна серія, повноцінна п'єса, роман, — потрібно не менше трьох дій. Не через штучну умовність, а щоб служити глибокій меті.

Як аудиторія ми заохочуємо митця оповіді й кажемо: “Я хотів би пізнати поетичний досвід, що в ширину й глибину сягає меж життя. Але я розважлива особа. Якщо я дам вам лише декілька хвилин, щоб почитати чи подивитись вашу роботу, це буде нечесно з мого боку вимагати, щоб ви довели мене до межі. Замість цього я хотів би момент задоволення, інсайт чи два, і нічого більше. Але якщо я даю вам важливі години свого життя, я очікую від вас мистецької сили, яка може досягти граней досвіду.”

У наших зусиллях задовольнити потребу аудиторії, розповісти оповіді, що зачіпають як внутрішні, так і зовнішні аспекти життя, двох серйозних розворотів ніколи не досить. Незалежно від сетінгу або масштабу розповіді, незалежно від того, наскільки вона міжнародна і епічна або потаємна і особиста, *три* важливі розвороти є необхідним мінімумом для повнометражного твору наративного мистецтва, що веде до самого кінця.

Розгляньмо такі ритми: Все було погано, потім стало добре — кінець оповіді. Або справи йшли добре, потім все стало погано — кінець оповіді. Або було погано, потім зовсім погано — кінець оповіді. Або було добре, потім дуже добре — кінець оповіді. Ми відчуваємо, що у всіх чотирьох випадках чогось не вистачає. Ми знаємо, що друга подія, з позитивним або негативним зарядом, не є кінцем або межею. Навіть якщо друга подія вбиває всіх дійових осіб: Все було добре (або погано), потім всі померли — кінець оповіді, — цього не досить. “Добре, вони всі мертві. Ну то й що?” — цікавимося ми. Відсутній третій поворот, і ми знаємо, що не дістанемося межі, доки не відбудеться хоча б іще один розворот. Саме тому ритм оповіді на три

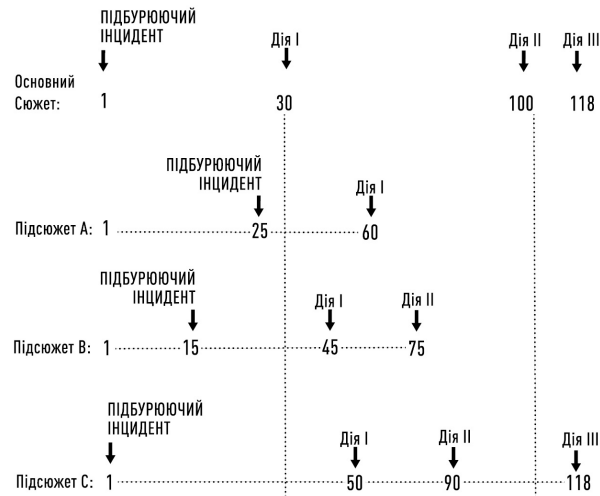
дії був основою мистецтва створення оповідей за багато сторіч до того, як це помітив Арістотель.

Однак це всього лише база, а не формула, і тому ми почнемо з неї й опишемо деякі з її незліченних варіантів. Пропорції, які я буду використовувати, відображають ритм повнометражного художнього фільму, але їх можна застосовувати і до п'єси, й до роману. Ще раз нагадую, що це приблизні схеми, а не формули.



Першій дії, або вступній частині, зазвичай, відводиться двадцять п'ять відсотків розповіді, а Кульмінація Першої Дії відбувається між двадцятою і тридцятою хвилинами 120-хвилинного фільму. Бажано, щоб остання дія була коротшою за інші. Ідеальна остання дія викликає у глядачів нетерпляче очікування і швидко доводить дію до Кульмінації. Якщо письменник намагається розтягнути останню дію, то майже неминуче отримує уповільнення темпу в його середині. Тому останні дії зазвичай короткі, двадцять хвилин або й менше.

Візьмімо 120-хвилинний фільм, в якому Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету відбувається на першій хвилині, Кульмінація Першої Дії на тридцятій хвилині, є вісімнадцятихвилинна Третя Дія і двохвилинна Розв'язка перед ЗАТЕМНЕННЯМ. Цей ритм передбачає, що тривалість Другої Дії становить сімдесят хвилин. Якщо відбувається уповільнення темпу оповіді, яка в усьому іншому відрізняється високою якістю, то це трапляється саме тут, — автор грузне в трясовині довгої другої дії. Існує два можливих рішення: додати підсюжети або більше дій.



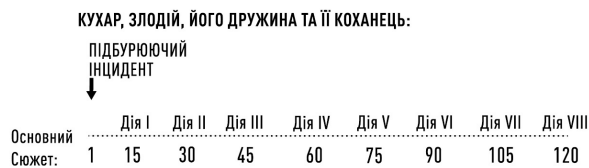
У підсюжетів своя структура дій, зазвичай досить коротка. Між трьома діями основного сюжету, включімо три підсюжети: Підсюжет А на одну дію, де Підбурюючий Інцидент відбувається на двадцять п'ятій хвилині фільму, з Кульмінацією і закінченням на шістдесятій хвилині; Підсюжет В на дві дії з Підбурюючим Інцидентом на п'ятнадцятій хвилині, Кульмінацією Першої Дії на сорок п'ятій хвилині, закінчуючись Кульмінацією Другої Дії на сімдесят п'ятій хвилині; Підсюжет С на три дії, Підбурюючий Інцидент якого відбувається всередині Підбурюючого Інциденту Основного Сюжету (закохані зустрічаються, наприклад, і починається підсюжет у тій самій сцені, де поліцейські знаходять місце злочину, що запускає основний сюжет), Кульмінація його Першої Дії на п'ятдесятій хвилині, Кульмінація Другої Дії на дев'яностій хвилині, а Кульмінація Третьої Дії всередині останньої Кульмінації Основного Сюжету (закохані вирішують одружитися в тій самій сцені, де затримують злочинця).

Хоча в Основному Сюжеті та трьох підсюжетах може бути до чотирьох різних протагоністів, глядачі емпатизують їм усім, а кожен підсюжет піднімає своє Головне Драматичне Питання. Тому всі чотири оповіді здатні привернути увагу аудиторії, утримувати її та посилювати. Крім того, три підсюжети містять п'ять важливих розворотів, які відбуваються між Кульмінаціями Першої і Другої дії Основного Сюжету — цього більш ніж достатньо сторітелінгу, щоб

підтримувати загальний розвиток фільму, поглибити залученість аудиторії і підтягнути “обвислий живіт” другої дії Основного Сюжету.

З іншого боку, не в кожному фільмі є потреба або можливість використати підсюжет, як у фільмі УТИКАЧ (THE FUGITIVE). Як же тоді письменник вирішує проблему занадто довгої другої дії? Створюючи більше дій. *Дизайн на три дії є обов'язковим мінімумом.* Якщо письменник буде прогресії таким чином, що важливий розворот відбувається посередині, то він ділить оповідь на чотири частини, а дія триває не більше тридцяти-сорока хвилин. Чудовим прикладом є зрив Девіда після виконання третього фортепіанного концерту Рахманінова у фільмі БЛИСК (SHINE). У Голлівуді цей метод називають *Кульмінацією Посеред Дії*; термін хоча й нагадує назву сексуальної дисфункції, але означає істотний розворот у середині Другої Дії, що дозволяє розширити дизайн із трьох до чотирьох дій в стилі ритмічності Ібсена, прискорюючи темп усередині фільму.

Фільм може мати шейкспірівський ритм із п'яти дій: ЧОТИРИ ВЕСІЛЛЯ І ПОХОРОН (FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL). Або більше. Фільм ІНДІАНА ДЖОНС: У ПОШУКАХ ВТРАЧЕНОГО КОВЧЕГА (RAIDERS OF THE LOST ARK) складається з семи дій; КУХАР, ЗЛОДІЙ, ЙОГО ДРУЖИНА ТА ЇЇ КОХАНЕЦЬ (THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER) із восьми. У цих фільмах важливі повороти відбуваються кожні п'ятнадцять-двадцять хвилин, що, безсумнівно, вирішує проблему довгої другої дії. Однак дизайн з п'яти до восьми дій є винятком, адже лікування однієї проблеми є причиною інших.



## **По-перше, множення кульмінацій дії провокує кліше.**

Загалом, для оповіді на три дії потрібні чотири значущі сцени: Підбурюючий Інцидент, який відкриває розповідь, та Кульмінації Першої, Другої і Третьої дій. У Підбурюючому Інциденті фільму **КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER)** місіс Крамер залишає чоловіка й сина. Кульмінація Першої Дії: Вона повертається, вимагаючи опіки над дитиною. Кульмінація Другої Дії: Суд присуджує матері опіку над сином. Кульмінація Третьої Дії: Як і її колишній чоловік, місіс Крамер розуміє, що їм обоє слід подолати свій егоїзм і діяти в інтересах дитини, яку вони обоє люблять, і вона повертає хлопчика Крамеру. Чотири сильні поворотні моменти поєднані чудовими сценами й секвенціями.

Коли письменник збільшує кількість дій, йому доводиться винаходити п'ять, а можливо, шість, сім, вісім, дев'ять або більше блискучих сцен. Це виявляється нездійсненним творчим завданням і він починає вдаватися до кліше, якими сповнено так багато фільмів у жанрі екшен.

## **По-друге, збільшення кількості дій знижує вплив кульмінацій і призводить до повторюваності.**

Навіть якщо письменникові здається, що він здатний створювати значний розворот кожні п'ятнадцять хвилин, перетворюючи кульмінації дії у сцени, де вирішується питання життя і смерті, життя і смерті, життя і смерті, життя і смерті, життя і смерті, і так сім або вісім разів поспіль, стає нудно. Позіхаючи, глядачі починають бурчати: “Цей поворот не такий вже й важливий. Це його звичайний день. Кожні п'ятнадцять хвилин хтось намагається вбити цього хлопця.”

Важливість того, що відбувається, залежить від того, що у фільмі є помірним і звичним. Якщо кожна сцена “кричить,” ми можемо оглухнути. Коли письменник намагається перетворити занадто велику кількість сцен на сильні кульмінаційні моменти, то значуща сцена стає дрібною, повторюваною і зупиняє рух розповіді. Саме тому Основний Сюжет на три дії з підсюжетами став свого роду стандартом. Він відповідає творчим можливостям більшості письменників, забезпечує складність і дозволяє уникнути повторень.

## **Варіації Дизайну**

Передусім, оповіді розрізняють за кількістю значущих розворотів. Від Мінісюжетів на одну або дві дії, ПОКИДАЮЧИ ЛАС ВЕГАС (LEAVING LAS VEGAS), до трьох-чотирьох дій із підсюжетами більшості Архісюжетів, ВЕРДИКТ (THE VERDICT), і до семи чи восьми дій багатьох екшенів, ШВИДКІСТЬ (SPEED), до заплутаних Антисюжетів, СКРОМНА ЧАРІВНІСТЬ БУРЖУАЗІЇ (THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISIE), й до Мультисюжетів, які не мають Основного Сюжету, КЛУБ РАДОСТІ І УДАЧІ (THE JOY LUCK CLUB), але можуть включати дюжину або більше важливих Переломних Подій в рамках різноманітних ліній оповіді.

По-друге, існують різні конфігурації оповіді в залежності від місця розташування Підбурюючого Інциденту. Традиційно Підбурюючий



Інцидент розташовується на початку розповіді, а через двадцять або тридцять хвилин прогресії нас підводять до важливого розвороту в Кульмінації Першої Дії. Така модель вимагає включення двох важливих сцен у першу чверть фільму. Проте Підбурюючий Інцидент може бути введений до розповіді на двадцятій або тридцятій хвилині, або навіть пізніше. Наприклад, у фільмі РОККІ (ROCKY) Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету з'являється дуже пізно і, перетворюючись на Кульмінацію першої дії, служить досягненням одразу двох цілей.



Однак, такий спосіб не може бути використаний лише заради зручності письменника. Єдиною причиною затримувати введення Основного Сюжету є потреба ближче познайомити глядачів із протагоністом, щоб вони могли належним чином відреагувати на Підбурюючий Інцидент. У такому випадку розповідь має починатися зі вступного підсюжету. У РОККІ (ROCKY) таким підсюжетом є *Оповідь Про Любов* Адріани і Роккі; у фільмі КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) використовується п'ять підсюжетів, де в якості самостійних протагоністів виступають Ласло, Уґарте, Івона й дружина болгарина, а біженці опиняються в ролі множинного протагоніста. Оповідь має утримувати увагу глядачів, поки вони чекають “дозрівання” запізнілого Основного Сюжету.

Однак припустимо, що “дозрілий” момент настає десь між першою і тридцятою хвилиною фільму. Чи знадобиться тоді вступний підсюжет? Можливо, так, а можливо, й ні. Підбурюючий Інцидент ЧАРІВНИКА КРАЇНИ ОЗ (THE WIZARD OF OZ) відбувається на п'ятнадцятій

хвилині фільму, коли буревій відносить будиночок Дороті (Джуді Гарленд) до Країни Гномів. Тут немає вступного підсюжету, але нас захоплює драматична експозиція, в якій дівчинка мріє про те, щоб вирушити “куди-небудь за веселкою.” У фільмі РЕБРО АДАМА (ADAM’S RIB) Підбурюючий Інцидент трапляється на п’ятнадцятій хвилині, коли окружний прокурор Адам Бонер (Спенсер Трейсі) і його дружина-адвокат Аманда (Кетрін Гепберн) виявляються опонентами в судовому процесі. В цьому випадку фільм починається зі вступного підсюжету, коли підсудна (Джуді Голідей) дізнається про зраду чоловіка і стріляє в нього. Підсюжет захоплює нас і утримує увагу аж до Підбурюючого Інциденту Основного Сюжету.

Якщо письменник показує Підбурюючий Інцидент на п’ятнадцятій хвилині фільму, чи повинен відбутися значний розворот на тридцятій хвилині? Можливо, так, а можливо, й ні. У ЧАРІВНИКУ КРАЇНИ ОЗ (THE WIZARD OF OZ) Зла Відьма Заходу загрожує Дороті, яка отримує червоні черевички й вирушає у свій квест дорогою з жовтої цегли через п’ятнадцять хвилин після Підбурюючого Інциденту. В РЕБРІ АДАМА (ADAM’S RIB) наступний значний розворот Основного Сюжету відбувається через сорок хвилин після Підбурюючого Інциденту, коли Аманда перемагає щодо ключового пункту в суді. Однак підсюжет, пов’язаний з її стосунками з чоловіком, ускладнює цю частину фільму, адже композитор (Девід Вейн) відкрито фліртує з Амандою, викликаючи в Адама величезне роздратування.

Ритм зміни дій визначається місцем розташування Підбурюючого Інциденту Основного Сюжету. Отже, варіанти структури дій є вкрай різноманітними. Кількість значущих розворотів і їхні локації — однаково для основного сюжету і підсюжетів — визначається в творчій взаємодії між митцем і матеріалом, залежно від особливостей протагоністів, їхньої кількості, джерел антагонізму, жанру і, нарешті, від особистості й світогляду самого письменника.

## **Хибна Кінцівка**

Іноді, особливо в жанрі *Екшен*, у Кульмінації Передостанньої Дії або в рамках розвитку останньої дії сценарист створює *Хибну Кінцівку*: сцену, яка виглядає настільки завершеною, що виникає враження, ніби оповідь закінчилась. У фільмі ІНШОПЛАНЕТЯНИН (E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL) герой помирає — кінець фільму, думаємо ми. У фільмі ЧУЖИЙ (ALIEN) Ріплі підриває космічний корабель і, як нам здається, рятується. В ЧУЖІ (ALIENS) вона підриває цілу планету, і ми сподіваємося, що вона врятована. У фільмі БРАЗИЛІЯ (BRAZIL) Джонатан (Сем Лоурі) рятує Кім (Джил Лейтон) від тиранічного режиму, закохані обіймаються, щасливий кінець... але чи це дійсно кінець?

У фільмі ТЕРМІНАТОР (THE TERMINATOR) присутня подвійна Хибна Кінцівка: Різ (Майкл Б'єн) і Сара (Лінда Гамільтон) підривають Термінатора (Арнолд Шварценегер) за допомогою бензовозу, і він згорає. Закохані радіють. Але потім із вогню з'являється металева основа цієї людини-робота. Різ жертвує життям, щоб закласти в нього вибуховий пристрій, який розриває Термінатора навпіл. Однак потім верхня частина тулуба цього чудовиська оживає і, чіпляючись кігтями, повзе до пораненої героїні, доки їй, нарешті, не вдається знищити його остаточно.

Хибна Кінцівка може з'явитися навіть в *Арт Фільмах*. Незадовго до кульмінації фільму ІСУС З МОНРЕАЛЯ (JESUS OF MONTREAL) Деніела (Лотер Блюто), актора, який грає Ісуса в поставленій Містерії, прибиває падаючим хрестом. Інші актори везуть його вже в безсвідомому стані до лікарні, але він приходить до тями, й ми радіємо його воскресінню.

Гічкок любив Хибні Кінцівки, розміщуючи їх нетрадиційно рано для створення шокового ефекту. У фільмі ЗАПАМОРОЧЕННЯ (VERTIGO) “самогубство” Мадлен (Кім Новак) створює Кульмінацію Посеред Другої Дії, після чого вона з'являється як Джуді. Сцена вбивства Меріон (Джанет Лей) позначає Кульмінацію Першої Дії фільму ПСИХО (PSYCHO) і несподівано змінює його жанр, перетворюючи *Розповідь Про Крадіжку* на *Психологічний Трилер* і змінюючи

протагоністів із Меріон на множинного протагоніста в особі сестри померлої жінки, її коханого і приватного детектива.

Однак, для більшості фільмів Хибна Кінцівка недоречна. Замість цього Кульмінація Передостанньої Дії повинна підкреслювати Головне Драматичне Питання: “Що ж *тепер* буде?”

## Ритм Дії

Повторюваність є ворогом ритму. Динаміка оповіді залежить від зміни зарядів присутніх у ній цінностей. Наприклад, найпотужнішими сценами оповіді є кульмінації двох останніх дій. На екрані їх часто відділяють всього десять або п'ятнадцять хвилин. Отже, вони не можуть мати однаковий заряд. Якщо протагоністу вдається віднайти Об'єкт Бажання, що надає Кульмінації Оповіді в останній дії позитивний заряд, то Кульмінація Передостанньої Дії повинна бути негативною. Ви не можете випереджати висхідну кінцівку іншою висхідною кінцівкою: “Все було чудово... А потім стало ще краще!” І, навпаки, якщо протагоніст не може досягти виконання свого бажання, то Кульмінація Передостанньої Дії не може бути негативною. Не слід ставити перед низхідною кінцівкою іншу низхідну кінцівку: “Все було жахливо... І стало ще гірше”. Коли емоційні враження повторюються, потужність другої події знижується на половину. А якщо Кульмінація Оповіді втрачає половину своєї потужності, саме настільки слабшає фільм.

З іншого боку, оповідь може досягти кульмінації в іронії, закінчуючись одночасно і позитивно, і негативно. Яким же тоді має бути емоційний заряд Передостанньої Дії? Відповідь знаходимо під час уважного вивчення Кульмінації Оповіді, бо хоча іронія є почасти позитивною, почасти негативною, вона ніколи не повинна бути збалансованою. Якщо так стається, позитивні й негативні цінності скасовують одна одну, й оповідь закінчується м'якою нейтральністю.

Так, Отелло зрештою досягає бажаної мети: у нього є дружина, яка любить його і ніколи не зрадить йому з іншим чоловіком — позитивна цінність. Однак, він розуміє це занадто пізно, адже щойно вбив її —

загалом негативна іронія. Місіс Соффел вирушає до в'язниці, де проведе решту свого життя, — негативний момент. Але йде туди з високо піднятою головою, тому що здійснила своє бажання й пережила надзвичайну романтичну пригоду — загалом позитивна іронія. Письменник намагається відчутти й ретельно продумати всі відтінки іронії, щоб переконатися в тому, що вона схиляється в той чи той бік, а потім складає Передостанню Кульмінацію, яка має заряд, протилежний загальному емоційному заряду.

Якщо рухатися від Передостанньої Кульмінації до початкової сцени, то кульмінації попередніх дій будуть більш віддалені між собою, а поміж ними кульмінації підсюжетів та епізодів стануть елементами емоційної гри, створюючи унікальний ритм позитивних й негативних поворотів. Тому, хоч нам і відомо, що Остаточна й Передостання Кульмінації мають бути протиставлені, не існує способу, що дозволяє передбачити заряд кульмінацій інших дій. У кожного фільму власний ритм і можливі найрізноманітніші варіанти.

## **Підсюжети й Множинні Сюжети**

Підсюжету надається менше уваги й екранного часу, ніж Основному Сюжету, але нерідко саме оригінальний підсюжет дозволяє зробити сценарій гідним екранізації. Так, фільм СВІДОК (WITNESS) без включеного в нього підсюжету у вигляді *Оповіді Про Любов* між поліцейським із великого міста і вдовою з громади амішів був би просто менш цікавим *Трилером*. Із іншого боку, Основний Сюжет ніколи не розробляється у Мультисюжетних фільмах; у них сплітаються воедино кілька оповідей, які за масштабом відповідають підсюжетам. Між Основним Сюжетом і підсюжетами або між різними сюжетними лініями в Мультисюжетних фільмах можливі чотири види взаємозв'язків.

**Підсюжет може бути задіяний для противаги Контролюючій Ідеї Основного Сюжету, що дозволяє збагатити фільм іронією.**

Припустимо, ви написали *Оповідь Про Любов* зі щасливим кінцем, Контролююча Ідея якої виражена такою фразою: “Кохання торжествує, бо закохані жертвують своїми потребами заради одне одного.” Ви вірите у своїх персонажів, їхню пристрасть і самопожертву, але відчуваєте, що оповідь стає занадто сентиментальною й милою. В цьому випадку врівноважити розповідь допоможе підсюжет: кохання двох інших персонажів закінчується трагічно, тому що вони зраджують одне одному через власну емоційну скупість. Цей підсюжет із висхідною кінцівкою вступає в конфлікт зі щасливим Основним Сюжетом, роблячи загальний зміст фільму складнішим і додаючи йому іронії: “В кохання два шляхи: ми знаходимо його, коли надаємо йому свободи, але руйнуємо його, коли намагаємось його привласнити.”

**Підсюжет може використовуватися для посилення Контролюючої Ідеї Основного Сюжету і збагачення фільму тематичними варіаціями.**

Якщо в підсюжеті виражається така ж Контролююча Ідея, як і в основному сюжеті, але іншим, навіть незвичайним способом, то він утворює варіацію, котра підсилює і підкріплює головну тему. Так, усі численні оповіді про кохання в *СНІ ЛІТНЬОЇ НОЧІ* (A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM) закінчуються щасливо — але одні сентиментально, інші кумедно, а деякі піднесено.

Принцип тематичної суперечності й варіативності лежить в основі Мультисюжетних фільмів. У таких фільмах немає Хребта Основного Сюжету, що надає розповіді структурну цілісність. Замість цього є низка сюжетних ліній, які перетинаються, як у *КОРОТКИХ ІСТОРІЯХ* (SHORT CUTS), або поєднуються за допомогою мотиву, наприклад, у вигляді двадцятидоларової банкноти, що переходить з оповіді до оповіді у фільмі *ДВАДЦЯТЬ БАКСІВ* (TWENTY BUCKS), або серії басейнів, що зв'язують оповіді в *ПЛАВЦІ* (THE SWIMMER). Це набір “ребер,” а не окрема сюжетна лінія, яка досить сильна для того, щоб тривати від першої до останньої сцени. Що ж тоді забезпечує єдність фільму? Ідея.

У фільмі БАТЬКИ (PARENTHOOD) зображені варіації на тему того, що в грі під назвою “батьківські обов’язки” перемогти неможливо. Стів Мартін грає найдбайливішого у світі батька, але його дитина опиняється в психолога. Джейсон Робардс грає роль найбільш байдужого батька в світі, чия дитина повертається до нього на схилі років, тому що потребує його, а потім зраджує. Даян Вест зображує матір, котра намагається приймати “безпечні” рішення в житті за своє дитя, хоча йому краще за неї відомо, що слід робити. Батьки можуть лише любити своїх дітей, підтримувати їх і допомагати у складну хвилину. Але про те, щоб виграти в цій грі, не може бути й мови.

Фільм ЗАБІГАЙЛІВКА (DINER) нагадує про невміння чоловіків спілкуватися з жінками. Фенвік (Кевін Бейкон) не може змусити себе заговорити з жінкою. Бугі (Мікі Рурк) балакає неспинно, але тільки заради того, щоб затягти до ліжка. Едді (Стів Гутенберг) не одружиться з нареченою доти, доки вона не впорається з тестом на знання всіх тонкощів футболу. Коли у Біллі (Тімоті Дейлі) виникають емоційні проблеми з коханою, він відкидає обережність і вирішує чесно все обговорити. Навчившись спілкуватися з жінкою, він залишає своїх друзів — розв’язка, яка суперечить всім іншим, додаючи фільмові відтінок іронії.

Мультисюжетні фільми утворюють раму для зображення певного суспільства, проте, на відміну від статичних Безсюжетних фільмів, у цьому випадку невеликі оповіді об’єднуються навколо однієї ідеї, наповнюючи “групові фотографії” енергією. У фільмі РОБИ ЯК ТРЕБА! (DO THE RIGHT THING) зображена універсальність расизму у великому місті, в КОРОТКИХ ІСТОРИЯХ (SHORT CUTS) ми бачимо бездушність представників американського середнього класу, а фільм ЇЖ, ПИЙ, ЧОЛОВІК, ЖІНКА (EAT DRINK MAN WOMAN) є триптихом про стосунки між батьком і донькою. Використання Мультисюжетності дозволяє письменникові взяти найкраще з двох світів: портретне зображення, яке відображає сутність культури або спільноти, й потужну енергетику наративу, що дозволяє викликати й утримати інтерес аудиторії.

**Коли Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету необхідно відкласти, в нагоді може стати вступний підсюжет, щоби почати розповідь.**

Введений із затримкою Основний Сюжет — РОККІ (ROCKY), КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN), КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) — залишає на початку оповіді вакуум тривалістю в тридцять хвилин, який треба заповнити підсюжетами для пробудження інтересу глядачів та ознайомлення їх із протагоністом і його світом, щоб у подальшому викликати в них повноцінну реакцію на Підбурюючий Інцидент. Вступний підсюжет драматизує експозицію Основного Сюжету, що сприяє його плинному, опосередкованому сприйняттю.

**Підсюжет можна використовувати для ускладнення Основного Сюжету.**

Цей четвертий вид зв'язку має найбільше значення: підсюжет використовується як додаткове джерело антагонізму. Так, усередині *Кримінальних Оповідей* зазвичай з'являється *Оповідь Про Любов*: у фільмі МОРЕ КОХАННЯ (SEA OF LOVE) Френк Келлер (Аль Пачіно) закохується в Гелен (Елен Баркін). Вистежуючи її колишнього психічно хворого чоловіка, він ризикує життям заради коханої жінки. У ЧОРНІЙ ВДОВІ (BLACK WIDOW) федеральний агент (Дебра Вінгер) пристрасно захоплюється вбивцею (Тереза Рассел). У *Судовій Драмі* ВЕРДИКТ (THE VERDICT) Френк (Пол Ньюмен) покохає Лауру (Шарлотта Ремплінг), таємного агента юридичної фірми-конкурента. Ці підсюжети роблять персонажів об'ємнішими й додають комічності або романтичності, що послаблює напругу чи жорстокість Основного Сюжету, але їхнім головним завданням є ще більше ускладнити життя протагоніста.

Письменник повинен ретельно контролювати баланс уваги між Основним Сюжетом і підсюжетом, інакше він ризикує змістити фокус із основної оповіді. Тому найнебезпечнішим є вступний підсюжет,



оскільки він може дезорієнтувати глядачів щодо жанру фільму. Наприклад, початкова *Оповідь Про Любов РОККІ (ROCKY)* ретельно продумана, й ми знаємо, що на нас чекає жанр *Спортивної Драми*.

Крім того, якщо протагоністи Основного Сюжету та підсюжету є різними людьми, треба подбати про те, щоб не викликати занадто сильного співчуття до протагоніста підсюжету. Наприклад, фільм *КАСАБЛАНКА (CASABLANCA)* має підсюжет у жанрі *Політичної Драми*, де розповідається про долю Віктора Ласло (Пол Генрейд), і підсюжет у жанрі *Трилера*, що зосереджується на долі Угарте (Пітер Лорре), але їм обом надається менше значення, і в центрі уваги залишається Основний Сюжет, представлений *Оповіддю Про Любов Ріка (Гамфрі Богарт) та Ільзи (Інгрід Бергман)*. Щоб послабити увагу до підсюжету, деякі з його елементів — Підбурюючий Інцидент, кульмінації дій, Криза, Кульмінація або Розв'язка — можуть бути залишені за кадром.

З іншого боку, якщо під час розробки сценарію підсюжет починає висуватися на передній план і викликати все більше уваги й емпатії, слід переглянути загальний дизайн й зробити його Основним Сюжетом.

Якщо підсюжет тематично не суперечить Контролюючій Ідеї основного сюжету чи не доповнює її, не є введенням до Підбурюючого Інциденту Основного Сюжету або не ускладнює його дію, а проходить поруч, він може розірвати оповідь навпіл і зруйнувати створений нею ефект. Аудиторії відомий принцип естетичної єдності. Їй відомо, що кожен елемент присутній в оповіді, бо пов'язаний з усіма іншими елементами. Цей зв'язок, тематично або структурно, забезпечує єдність фільму. Якщо аудиторія не може його віднайти, то втрачає інтерес до оповіді і свідомо намагається відновити порушену єдність. Коли це не вдається, виникає збентеження.

В екранізації відомого *Психологічного Трилера ПЕРШІЙ СМЕРТНИЙ ГРІХ (THE FIRST DEADLY SIN)* у межах Основного Сюжету лейтенант поліції (Френк Синатра) розшукує серійного вбивцю. У підсюжеті його дружина (Фей Данавей) перебуває в реанімації, їй залишається жити всього кілька тижнів. Детектив полює

за вбивцею, потім доглядає за вмираючою дружиною, полює за вбивцею, потім читає дружині, сидячи коло її ліжка, ще трохи полює за вбивцею і знову відвідує дружину. Незабаром такий перемінний дизайн оповіді пробуджує в глядачів пекучу цікавість: коли ж до лікарні прийде *вбивця*? Але вбивця так і не з'являється. Замість цього дружина вмирає, протагоніст ловить злочинця, основний сюжет і підсюжет так і не перетинаються, аудиторія ж залишається спантеличеною.

У романі Лоренс Сандерса, однак, такий дизайн дозволяє досягти сильного ефекту, бо в друкованому варіанті головний та підсюжет ускладнюють один одного *у свідомості протагоніста*: люта одержимість поліцейського пошуком психічно хворого вбивці вступає у конфлікт із відчайдушним бажанням забезпечити дружині належну опіку, а страх втратити кохану жінку і біль бачити її муки стикаються з потребою чітко й раціонально мислити для того, щоб зловити безжального, але дуже хитрого маніяка. Романіст може зазирнути до свідомості персонажа й показати його внутрішній конфлікт за допомогою опису, зробленого від першої або третьої особи. Сценарист позбавлений такої можливості.

Письмова екранізація є мистецтвом перетворення вигаданого у щось *фізичне*. Ми створюємо візуальне втілення внутрішнього конфлікту — не діалоги або закадровий текст, що описують ідеї та емоції, а образи вибору і дії персонажа, які опосередковано і без слів висловлюють думки й почуття. Тому, щоб показати на екрані внутрішні переживання, описані в романі, їх слід винайти заново.

Під час адаптації роману Мануеля Пуїга ПОЦІЛУНОК ЖІНКИ-ПАВУКА (KISS OF THE SPIDER WOMAN) сценарист Леонард Шредер зіткнувся зі схожою структурною проблемою. Знову основний сюжет і підсюжет ускладнювали один одного лише в свідомості протагоніста. У фільмі підсюжет утворюють фантазії Люїса (Вільям Герт) про Жінку-Павука (Соня Брага), персонажа зі старих фільмів, яку він ледь пам'ятає, сильно прикрашає, але, разом із тим, обожнює. Шредер візуалізує мрії й бажання Люїса, перетворивши його фантазії на фільм-усередині-фільму.

Однак зазначені сюжети не можуть взаємодіяти, тому що існують на двох різних рівнях реальності. Вони поєднуються між собою завдяки тому, що оповідь підсюжету дзеркально відображає Основний Сюжет. Таким чином, у Люїса з'являється можливість втілити свої фантазії в житті. В момент, коли два сюжети стикаються в душі протагоніста, глядачі уявляють собі цю емоційну боротьбу: Чи зробить Люїс в житті те, що робила в його фантазіях Жінка-Павук? Чи він також зрадить чоловіка, якого кохає? Крім того, дві сюжетні лінії вносять іронійний відтінок до Контролюючої Ідеї *Кохання Через Самопожертву* й тематично об'єднують фільм.

У дизайні фільму ПОЦІЛУНОК ЖІНКИ-ПАВУКА (KISS OF THE SPIDER WOMAN) є ще одна яскрава особливість, що відрізняє його від інших. Теоретично Підбурюючий Інцидент Основного Сюжету має бути показаний глядачам. Але в цьому фільмі вона не розкривається до Кульмінації Посеред Дії. У Передісторії Люїса, гомосексуаліста, який відбуває покарання у в'язниці під час диктаторського режиму, запрошують до кабінету начальника в'язниці і йому пропонують угоду. В камеру Люїса збираються посадити бунтаря з лівими поглядами Валентина (Рауль Хулія), і якщо Люїс буде стежити за ним і зможе отримати цінну інформацію, то його відпустять на свободу. Проходить ціла година, і глядачі, які не знають про угоду, вперше розуміють, що це і є Основний Сюжет, коли Люїс приходить до начальника в'язниці, щоб попросити ліки й ромашковий чай для хворого Валентина.

Багатьом глядачам початок фільму здавався настільки нудним, що вони готові були піти з кінотеатру. То чому ж не можна було показати традиційний Підбурюючий Інцидент, як це було в романі, щоб одразу заволодіти увагою аудиторії? Річ у тім, що якби Шредер розмістив сцену, в якій Люїс погоджується шпигувати за борцем за свободу, на початок фільму, глядачі миттєво зненавиділи б протагоніста. Вибираючи між швидким початком і емпатією протагоністу, сценарист вніс зміни до дизайну роману. Якщо письменник використовував внутрішній монолог, щоб пробудити емпатію до Люїса, то сценарист розумів: перш, ніж розповідати про угоду Люїса з фашистами, він повинен переконати аудиторію в його любові до Валентина. І цей вибір

виявився правильним. Без емпатії глядачів фільм став би всього лиш прикладом цікавої операторської роботи.

Стикаючись із суперечливим вибором, наприклад, між темпом фільму і емпатією глядачів, мудрий письменник змінює дизайн оповіді, щоб зберегти найістотніше. Ви маєте право порушувати або змінювати загальноприйняті умови, але тільки з однієї причини: *розмістити найважливіше на належному місці*.

<sup>2</sup> Поліанна — героїня однойменного роману американської письменниці Елеонор Портер. У ньому йдеться про дівчинку-сироту, котра має дивовижну здатність за будь-яких обставин радіти життю й бачити в усьому лише найкраще. — Прим. пер.

## 10. ДИЗАЙН СЦЕНИ

У цьому розділі розглядаються елементи, що утворюють дизайн сцени: *Поворотний Момент*, *Пастка і Розплата*, *Динаміка Емоцій* і *Вибір*. В одинадцятому розділі буде представлений аналіз двох сцен, який дозволить показати, як Долі, що змінюють поведінку персонажів, формують внутрішнє життя сцени.

### ПОВОРОТНІ МОМЕНТИ

Сцена є оповіддю у мініатюрі, дія через конфлікт в єдності і тягlostі з часом та простором, яка повертає ціннісно-заряджені обставини життя персонажа. Теоретично тривалість сцени і кількість локацій не обмежені. Сцена може бути максимально малою. У правильному контексті сцена з єдиним кадром, де рука перевертає гральну карту, може висловити грандіозну зміну. І навпаки, десять хвилин показу дій на численних позиціях поля бою матимуть набагато менший ефект. Незалежно від швидкості зміни декорацій і відведеного їй екранного часу, сцену об'єднують бажання, дія, конфлікт і зміна.

У кожній сцені персонаж прагне здійснення бажання, яке відповідає конкретному місцю і часу. Однак *Мета в Межах Сцени* повинна бути частиною *Супермети* або *Хребта* оповіді, утвореного квесту, який охоплює всю розповідь і триває від *Підбурюючого Інциденту* до *Кульмінації Оповіді*. Персонаж поводить відповідно до своєї *Мети в Межах Сцени*, вирішує під натиском вчинити одну дію чи іншу. Проте, на одному або на всіх рівнях конфлікту виникає несподівана для нього реакція. Внаслідок цього виникає прогалина між очікуванням та результатом, повертаючи його зовнішню удачу, або внутрішнє життя,

чи обох від позитивного до негативного або від негативного до позитивного з точки зору цінностей, які, як розуміє аудиторія, є під загрозою.

У сцені відбувається невелика, хоча і важлива зміна. *Кульмінація Секвенції* — це сцена, яка призводить до помірного розвороту, маючи вже більший вплив. *Кульмінацією Дії* виявляється сцена, де є значний розворот — і вона має більший вплив, ніж *Кульмінація Секвенції*. Відповідно, ми ніколи не пишемо сцену, яка була всього лише неживим і статичним показом експозиції; навпаки, прагнемо досягти ідеалу: створити такий дизайн оповіді, де кожна сцена стає незначним, помірним або великим *Поворотним Моментом*.

Фільм ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (TRADING PLACES): Тут мова йде про таку цінність, як багатство. Шахрай Біллі Рей Валентин (Едді Мерфі), натхненний прикладом із опери *Поргі та Бесс (Porgy and Bess)*, жебракує на вулиці, прикидаючись, що у нього паралізовані ноги. Прогалина відкривається, коли поліція намагається його заарештувати, а потім розширюється до величезних розмірів, коли два літні бізнесмени, брати Дюки (Ральф Беламі й Дон Аміче), несподівано втручаються і рятують його від поліції. Жебракування Біллі спричинило іншу й більш сильну реакцію, ніж він очікував. Він не чинить опору, а приймає мудре рішення підкоритися. ЗМІНА КАДРУ: Обшитий панелями з горіхового дерева офіс, де брати Дюки одягають Біллі в костюм-трійку й роблять із нього товарного брокера. Цей чудовий Поворотний Момент перетворює Біллі з жебрака на бізнесмена.

У фільмі ВОЛЛ СТРІТ (WALL STREET) мова йде про багатство і чесність. Молодий брокер Бад Фокс (Чарлі Шин) добивається зустрічі з мільярдером Гордоном Гeko (Майкл Дуглас). Бад живе від зарплати до зарплати, але залишається чесною людиною. Висуваючи ідеї, пов'язані із законним веденням бізнесу, він не міг передбачити, що зустріне сили антагонізму: Гeko грубо перебиває його: “Розкажи мені те, чого я не знаю.” Несподівано Бад розуміє, що Гeko не хоче займатися чесним бізнесом. Він робить паузу, а тоді розкриває корпоративний секрет, який розповів йому батько. Бад обирає

приєднатися до Гека в проведенні незаконної угоди, змінюючи свою внутрішню природу з чесною на злочинну і свої статки з бідного до багатого навколо цього потужного й іронічного Поворотного Моменту.

Ефект від впливу Поворотних Моментів проявляється в чотирьох стадіях: *здивування, зростання цікавості, інсайт і новий напрямок*.

Прогалина, що виникає між очікуваннями і результатом, змушує глядачів дивуватися. Світ реагує не так, як очікують персонажі й аудиторія. Момент потрясіння породжує цікавість і запитання “Чому?” Наприклад, у фільмі ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (TRADING PLACES): Чому ці два літні джентльмени рятують жебрака від поліції? У ВОЛЛ СТРІТ (WALL STREET): Чому Геко каже: “Розкажи мені те, чого я не знаю?” У прагненні задовольнити свою цікавість глядачі починають згадувати вже побачене у пошуках відповідей. У красиво здизайнованій оповіді ці питання тихенько й дбайливо нашаровані.

У ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (TRADING PLACES) ми подумки повертаємося до попередніх сцен за участю братів Дюків і розуміємо, що цим літнім чоловікам нудно жити й вони готові витратити свої гроші на садистські ігри. Крім того, вони певно побачили іскру геніальності у цьому жебраку, інакше б не обрали його бути своїм заручником.

У випадку ВОЛЛ СТРІТ (WALL STREET) на запитання “Чому?”, викликане фразою Гека “Розкажи мені те, чого я не знаю,” ми відповідаємо одразу ж, бо розуміємо: Геко мільярдер, а значить є бандитом. Майже ніхто не стає незмірно багатим чесно. Він також любить ігри... кримінального характеру. Коли Бад приєднується до нього, пам’ять повертає нас до попередніх сцен у його офісі, й ми усвідомлюємо: він завжди був надмірно амбітним і жадібним, залишалося тільки зірвати вже дозрілий плід.

Живий і кмітливий розум глядачів знаходить ці відповіді завдяки спалахам розуміння. Запитання “Чому?” штовхає його назад крізь оповідь, й усе побачене раніше миттєво набуває нової конфігурації; він переживає прилив розуміння персонажа і його світу, задоволення від шару прихованої правди.

Інсайт (спалах розуміння) підсилює цікавість. Це нове розуміння підсилює запитання: “Що буде далі?” й “Чим усе обернеться?” Такий ефект, притаманний усім жанрам, найяскравіше проявляється в *Кримінальних Оповідях*. Хтось підходить до шафи, щоб дістати чисту сорочку, а з неї випадає мертве тіло. Ця величезна прогалина викликає цілий шквал запитань: “Хто вчинив убивство? Як? Коли? Чому? Чи піймають убивцю?” Тепер письменник повинен задовольнити цікавість, яку сам же й викликав. При будь-якій зміні цінності він повинен спрямовувати оповідь у новому напрямку, щоб створювати Поворотні Моменти, які приведуть до відповідей.

КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER): Момент, коли ми бачимо, як тридцятидвохрічний чоловік не може приготувати сніданок, стає Поворотним Моментом цієї сцени. Запитання “Чому?” змушує повернутися до тих кілька хвилин фільму, що передували утворенню прогалини. Озброївшись власним життєвим досвідом і здоровим глуздом, ми шукаємо відповіді.

По-перше, Крамер є трудоголіком; проте багато трудоголіків роблять відмінні сніданки о п'ятій ранку, коли інші ще сплять. Ба більше, він ніколи не брав участі у домашніх справах, але ж так вчиняють багато чоловіків, і дружини не кидають їх, із повагою ставлячись до старань своїх чоловіків забезпечити добробут сім'ї. Копнувши глибше, ми розуміємо: Крамер є дитиною. Він є розбещеним дитям, якому сніданок завжди готувала мама. Потім її роль виконували подружки й офіціантки. Тепер він перетворив на офіціантку/матір свою дружину. Жінки все життя розпещували Крамера, і він з величезним задоволенням дозволяв їм це робити. Фактично, Джоані Крамер довелося мати справу з двома дітьми й, усвідомивши неможливість дорослих стосунків, вона вирішила піти. Більш того, ми відчуваємо, що Джоана була права. Новий напрямок: перетворення Крамера на справжнього чоловіка.

Наймасштабніший інсайт, який я знаю, пов'язаний із Кульмінацією фільму ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK). Коли Дарт Вейдер (Девід Проуз/Джеймс Ерл Джонс) і Люк Скайвокер (Марк Геміл) ведуть смертельний бій на світлових



мечах, Вейдер відступає й каже: “Ти не можеш вбити мене, Люку. Я твій батько.” Слово “батько” буквально розриває одну із найвідоміших прогалин в історії кінематографа й щосили кидає глядачів одразу крізь два фільми з інтервалом у три роки. Ми миттєво розуміємо, чому Обі-Ван Кенобі (Алек Гіннесс) так турбувався про можливі наслідки зустрічі Дарта й Люка. Тепер ми знаємо, навіщо Йода (голос Френка Оза) намагався навчити Люка керувати Силою. Ми розуміємо, що допомагало Люкові стільки разів рятуватися від небезпеки: батько таємно захищав його. Два фільми, які до цього моменту були нам цілком зрозумілими, відкривають новий, глибший сенс. Черговий напрямок: ПОВЕРНЕННЯ ДЖЕДАЯ (THE RETURN OF THE JEDI).

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN): до Кульмінації Другої Дії ми віримо, що Малрей був убитий або через фінансові махінації, або в результаті нападу ревнощів. Але коли Евелін каже: “Вона моя сестра і моя дочка...”, утворена прогалина шокує нас. Намагаючись осмислити її слова, ми махом згадуємо те, що відбувалося раніше у фільмі, й здобуваємо набір потужних інсайтів: інцест між батьком і донькою, справжній мотив злочину й особа вбивці. Наступний напрямок: спіралеподібні повороти Третьої Дії.

## **Питання Самовираження**

Оповідач дружньо обіймає глядача за плечі й каже: “Дозволь мені дещо показати тобі.” Він дає подивитися сцену, як ту з КИТАЙСЬКОГО КВАРТАЛУ (CHINATOWN), й говорить: “Ось Гітес їде до Санта Моніки, щоб заарештувати Евелін. Стукає в двері. Як ти гадаєш, йому дозволять увійти? Дивись, що відбувається. Тепер чарівна Евелін спускається сходами, вона рада його бачити. Як потвоєму, він розм’якне та пробачить її? Дивись далі. Вона намагається зберегти свій секрет. Чи вдасться їй це? Спостерігай. Вислухавши її зізнання, чи допоможе він їй? А може, заарештує? Побачиш згодом.”

Розповідач оповіді пробуджує в нас зацікавленість і змушує думати, ніби ми розуміємо, що відбувається, а потім розколює реальність, викликаючи подив та допитливість, знову і знову повертаючи до вже

побаченого. Після кожної такої подорожі “в минуле” ми дедалі краще розуміємо створених ним персонажів і їхній світ, приходячи до несподіваного усвідомлення тієї правди, яка ховається за образами, зображеними у фільмі. Потім він надає своїй оповіді новий напрямок, загострюючи конфлікт шляхом введення таких моментів.

Розповідати оповідь значить давати обіцянку: дайте мені вашу увагу і я здивую вас, а потім допоможу отримати задоволення від відкриттів про життя, пов’язаних із радіщами і смутком, від знахідок, які ви виявите в тих місцях, де й не підозрювали. А найголовніше, все має бути зроблене з легкістю і природністю, щоб викликати в аудиторії відчуття спонтанності. Ефектом красиво повернутого моменту є те, що глядачі відчують порив пізнання, *наче вони самі відкрили це для себе*. В якомусь сенсі так воно і є. Інсайт є винагородою, яку аудиторія отримує за свою увагу, а добре здизайнована оповідь приносить їй це задоволення від сцени до сцени до сцени.

І все ж, якщо ми запитуємо письменників, як вони виражають себе, найчастіше відповідь така: “За допомогою моїх слів. Моїх описів світу й діалогів, які вигадую для своїх персонажів. Я є письменником. Я виражаю себе за допомогою мови.” Однак мова є всього лише нашим текстом. В першу чергу, насамкінець і завжди, самовираження відбувається за допомогою інсайту, який впливає в Поворотних Моментях оповіді. Тут письменник розкриває свої обійми світові й каже: “Ось моє бачення життя, тих людей, які населяють створений мною світ. Це те, що, на мій погляд, відбувається з ними в подібних обставинах і внаслідок таких причин. Мої думки, мої емоції. Це я.” Найпотужнішим засобом самовираження письменника є той унікальний спосіб, за допомогою якого він повертає хід оповіді.

Потім настає черга слів. Ми вичерпно використовуємо свій літературний талант для того, щоб добре написана сцена після перенесення на екран вела глядачів від одного Поворотного Моменту до іншого, природно й невимушено. Однак, яку б важливу роль не грала мова, це тільки зовнішня сторона твору, за допомогою якої ми привертаємо увагу читача, щоб потім показати йому внутрішній зміст.

Мова є інструментом самовираження й ніколи не слід використовувати її лише заради властивих їй образотворчих можливостей.

А тепер уявіть, наскільки складно створити дизайн оповіді, яка включає в себе тридцять, сорок чи п'ятдесят сцен із незначними, помірними або важливими подіями, кожна із яких відображає частину вашого бачення. Це чому слабкий сторітелінг вдається до підміни інсайту інформацією. Саме тому багато письменників воліють пояснювати свої ідеї, вкладаючи їх в уста своїх персонажів або, ще гірше, вдаватися до закадрових коментарів. Подібні твори завжди недостовірні. Їхні персонажі наділені хибним, орієнтованим на власне “я” знанням, яке рідко зустрічається в реальному житті. Важливіше, навіть досконалий і глибокий текст не може замінити той глобальний інсайт, який приходить, коли ми використовуємо власний життєвий досвід для осмислення добре підготовленої митцем пастки.

## ПАСТКА І РОЗПЛАТА

Щоб висловити своє бачення, ми, сцена за сценою, розколюємо поверхню нашої вигаданої реальності й відправляємо аудиторію здобувати інсайт. Ці інсайти повинні бути оформлені у вигляді *Пастки-і-Розплати*. Ставити пастку означає ховати між рядками певні знання; розплата означає закривати прогалину, доставляючи ці знання аудиторії. Коли прогалина між очікуваннями й результатом штовхає аудиторію назад крізь оповідь у пошуках відповідей, вона може знайти їх, лише якщо письменник підготував або вклав ці інсайти заздалегідь.

**КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN):** Коли Евелін Малрей каже: “Вона моя сестра і моя дочка,” ми одразу згадуємо сцену між її батьком і Гітесом, коли детектив запитує Ноа Кроса, про що той сперечався із зятем за день до вбивства Малрея. Крос відповідає: “Про мою дочку.” Коли ми чуємо цю відповідь уперше, то думаємо, що він має на увазі Евелін. Але тепер розуміємо, що він мав на увазі Кетрін, свою дочку, народжену від власної дочки. Крос вимовляє ці слова, знаючи, що Гітес зробить неправильний висновок і, ймовірно, буде підозрювати Евелін у скоєному ним убивстві.

ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK): Коли Дарт Вейдер зізнається, що він батько Люка, ми миттєво повертаємося до сцен, у яких Бен Кенобі і Йода проявляють серйозне занепокоєння з приводу здатності Люка контролювати Силу, припускаючи, що вони непокояться за його безпеку. Але тепер ми розуміємо, що насправді ментори Люка турбувалися про його душу, побоюючись, що батько переманить його на “темну сторону.”

МАНДРИ САЛЛІВАНА (SULLIVAN’S TRAVELS): Джон Ллойд Салліван є кінорежисером, який зняв цілу низку популярних комедій, таких як *Бувай Саронг* (*So Long, Sarong*) і *Мурахи у Ваших Штанах 1939 року* (*Ants in Your Pants of 1939*). Несподівано усвідомивши весь жах подій, які кояться у світі, Салліван заявляє, що його наступний фільм повинен бути “соціально значущим.” Розлючені керівники кіностудії нагадують йому про його голлівудське походження, натякаючи, що про “соціальну значущість” він не має жодного уявлення.

Тоді Салліван вирішує провести власне розслідування. Він вирушає в подорож Америкою, під час якої за ним слідом їде фургон із кондиціонером, дворецьким, кухарем, секретарем, подружкою і прес-агентом, котрий розраховує перетворити божевільний задум Саллівана на хитрий рекламний трюк. Згодом Салліван, якого помилково прийняли за іншу людину, опиняється на каторзі в болотах Луїзіани. Сам того не очікуючи, він отримує справжню нагоду зрозуміти, що означає “соціальна значущість,” адже тепер у нього немає навіть десяти центів, щоб зателефонувати своєму агентові.

Одного вечора Салліван чує гучний сміх, що лунає з тюремної будівлі, він іде на звук та знаходить імprovізований кінотеатр, де ув’язнені безтурботно регочуть над мультфільмом про Мікі Мауса. Вираз його обличчя одразу змінюється, коли він врешті-решт розуміє, що цим людям зовсім не потрібні його “соціальна значущість.” Їм цього вже вистачає в житті. Насправді їм потрібно те, що він уміє робити краще за всіх — гарні розважальні фільми.

Слідом за цим блискучим розворотом ми поринаємо назад до початку фільму, щоб зрозуміти, як Салліван прийшов до цього інсайту... і

набагато більше. Ми повертаємося до всіх сцен, що висміюють еліту Голлівуду, й усвідомлюємо, що комерційні фільми, котрі мають показувати суспільству шляхи вирішення проблем, завжди будуть нещирими. Адже, за рідкісним винятком, більшість фільмарів є схожими на Саллівана й зацікавлені лише в тому, щоб зображувати колоритних, а не страждених злидарів.

З пастками необхідно поводитися з великою обережністю. Їх потрібно розставляти так, щоб коли аудиторія бачить їх уперше, вони мали одне значення, але з приливом інсайту набували іншого, важливішого значення. Можливо, насправді, що єдина пастка може мати значення, приховані до третього або четвертого рівня.

**КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN):** Коли ми знайомимося з Ноа Кросом, то бачимо підозрюваного в убивстві, але одночасно й батька, котрий турбується про свою доньку. Коли Евелін розповідає про інцест, всі розуміють, що насправді він хвилювався про Кетрін. У Третій Дії, коли Крос використовує свій статок, щоб перешкодити Гітесу й забрати Кетрін, ми розуміємо, що в попередніх сценах із Кросом схований третій рівень, божевілля, рухоме практично необмеженою владою, що дозволяє втекти від справедливості, поки скоюється вбивство. У фінальній сцені ми бачимо, як Крос тягне Кетрін у закутки Китайського кварталу й робимо висновок: за всією цією гротескною корупційною діяльністю ховається прагнення Кроса вступити у зв'язок зі своєю дитиною, що з'явилася на світ в результаті його ж власного інцесту.

Пастка повинна бути закладена достатньо міцно, щоб коли думки аудиторії поринули назад, вони пригадали. Якщо пастка занадто тендітна, аудиторія її пропустить. Якщо зробити це незграбно, аудиторія помітить поворотний момент за милу. Поворотний Момент є невдалим, коли ми надмірно підкреслюємо очевидне або недостатньо готуємо до незвичного.

Крім того, пастку треба створювати, орієнтуючись на цільову аудиторію. Для молоді аудиторії ми повинні робити її виразнішою, тому що вона не така досвідчена в оповідях, як люди середнього віку. Наприклад, фільми Інгмара Бергмана молодим людям сприймати

важко, і не тому, що вони не здатні зрозуміти його ідеї, просто Бергман ніколи нічого не пояснює. Він драматизує свої ідеї дуже тонко, використовуючи для цього пастки, призначені для тих, хто добре освічений, володіє соціальним та психологічним досвідом.

Коли пастка закриває прогалину, настає розплата і, найімовірніше, вона перетвориться в іншу пастку, за якою йтиме чергова розплата.

**КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN):** Коли Евелін зізнається, що народила дитину після інцесту, вона постійно попереджає Гітеса, що її батько небезпечний, що Гітес не знає, з ким має справу. Потім ми розуміємо: Крос убив Малрея в боротьбі за право володіти дитиною. Ця розплата Другої Дії стає пасткою для Кульмінації Третьої Дії, в якій Гітесу не вдається затримати Кроса, Евелін вбивають, а батько/дідусь тягне налякану Кетрін у темряву.

**ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK):** Коли Дарт Вейдер зізнається Люкові, ця розплата вибудована на численних пастках, що розкидані по двох фільмах. За одну мить, однак, це стає пасткою для наступної дії Люка. Що зробить юний герой? Він наважується вбити свого батька, але Дарт Вейдер відрубує сину руку — і це розплата, яка створює пастку для наступної дії. Програвши бій, що зробить Люк? Він навмисне падає з небесного міста, намагаючись скоїти гідне самогубство — пастка для наступної дії. Чи помре Люк? Ні, його рятують друзі, підхопивши під час падіння. Те, що йому пощастило, стає розплатою для його спроби самогубства й одночасно пасткою для третього фільму, де конфлікт між батьком і сином повинен вирішитися.

**МАНДРИ САЛЛІВАНА (SULLIVAN'S TRAVELS):** Коли Салліван розуміє, яким лицемірним дурнем він був, це є розплатою за всю ту зарозумілу дурість, котра лежить в основі попередніх дій. Своєю чергою, вона стає пасткою для наступної його дії. Як він звільниться з ув'язнення? Усвідомлення того, ким він є насправді, знову пробуджує в ньому голлівудський підхід до життя. Як і будь-який професіонал Голлівуду, він розуміє, що виплутатися з ув'язнення, та й із будь-яких інших неприємностей, можна одним шляхом, публічністю. Салліван зізнається в убивстві, якого не скоював, щоб знову опинитися в залі

суду і в центрі уваги преси, тоді власники кіностудії і їхні впливові адвокати зможуть його врятувати. Ця розплата підводить нас до Розв'язки: ми бачимо повернення Саллівана до Голлівуду, він знову знімає ті легкі розважальні фільми — щоправда, тепер він знає навіщо.

Жонглювання переходами від пастки до розплати, від нової пастки до чергової розплати, часто викликає найкреативніші спалахи.

Припустимо, ви розвиваєте оповідь про двох братів-сиріт, Марка і Майкла, які з дитинства зростають у притулку, де панує жорстокість. Довгі роки брати не розлучаються, захищаючи й підтримуючи один одного. Потім вони втікають із притулку й, опинившись на вулиці, починають боротися за виживання і, як і раніше, один захищає іншого. Марк і Майкл люблять один одного й обидва нам дуже подобаються. Однак маємо проблему: відсутність оповіді. Ви створюєте портретний опис під назвою “Двоє братів проти всього світу.” Єдиною різноманітністю у показі їхньої братської відданості є зміна місця дії. І жодних істотних змін.

Але, коли ви дивитеся на безкінечний ланцюжок епізодів, несподівано вам на думку спадає божевільна ідея: “А що буде, якщо Марк вдарить Майкла ножом у спину? Обдурить його, забере гроші, відіб'є в нього дівчину...” Далі, вимірюючи кроками кімнату, ви сперечаєтеся самі з собою: “Це дурниця! Вони люблять один одного. Разом протистоять жорстокому світу. В цьому немає жодного сенсу! Втім, було б цікаво. Забудь про це. Але сцена була б приголомшливою. Прибери її. У неї відсутня логіка!”

Потім вас осяює: “Але ж я можу зробити її логічною. Я можу повернутися до самого початку й це закласти. Двоє братів проти величезного світу? А як щодо Каїна й Авеля? Суперництво між рідними братами? Я можу переписати все і в кожному сцену включити тонкий натяк на почуття заздрості у Марка і на властиві Майклу зухвалість і зарозумілість. Все буде приховано за їхньою сентиментальною відданістю один одному. Якщо у мене вийде, то коли Марк зрадить Майкла, глядачі одразу ж побачать приховану заздрість Марка і їм усе стане зрозумілим.”

Тепер створені вами персонажі не повторюються від однієї сцени до іншої, а розвиваються. Можливо, ви навіть зрозумієте, що нарешті висловили те, що відчували до власного брата, але не могли визнати. Проте справу не завершено. Несподівано з'являється ще одна думка: “Якщо Марк зрадить Майка, це може стати Передостанньою Кульмінацією. А вона забезпечить пастку для Кульмінації Оповіді, де Майк помститься брату і...” Ну що ж, вам вдалося знайти свою оповідь, бо ви дозволили собі уявити неможливе. У сторітелінгу логіка має зворотну силу.

В оповіді, на відміну від життя, завжди можна повернутися на початок і підкорегувати. Запропонувати те, що здається абсурдним, і дати раціональне пояснення. Логічне мислення стоїть на другому місці після творчих здібностей. Найголовнішою і передумовною до всього іншого є уява — готовність розглядати будь-яку божевільну ідею й дозволяти образам, які мають або не мають сенсу, дістатися до вас. Дев'ять із десяти таких ідей будуть марними. Все ж одна нелогічна ідея може викликати метеликів у животі, трепіт, який підкаже, що щось дивовижне ховається в цьому божевільному задумі. Інтуїція допоможе побачити зв'язок і зрозуміти, що можна повернутися назад і зробити, щоб це мало сенс. Логіка є дитячою грою. Уява приведе вас на екран.

## ЕМОЦІЙНІ ПЕРЕХОДИ

Ми не зможемо розчулити аудиторію за допомогою заплаканих очей персонажів, емоційного діалогу, в якому актор ділиться своєю радістю, опису еротичних обіймів або використовуючи агресивну музику. Ми повинні точно передати подію, потрібну для того, щоб *викликати* в аудиторії емоційний відгук, а потім допомогти їй пережити цю подію. Поворотні Моменти не лише подають інсайти, але і створюють динаміку емоцій.

Розуміння того, як формується емоційний досвід глядачів, починається з усвідомлення того, що існує лише два види емоцій — насолода і біль. У кожній своїй варіації: радість, любов, щастя, захват,



веселощі, екстаз, трепет, блаженство і багато інших у першої, туга, страх, тривога, жах, печаль, приниження, занепокоєння, страждання, стрес, каяття і таке інше в іншій. Однак, фактично, життя нам дає одне з двох.

Аудиторія відчуває емоції в момент зміни заряду цінностей. Потрібно, по-перше, співчувати персонажу. По-друге, знати, чого він хоче, й бажати, щоб він це отримав. По-третє, розуміти, якими життєвими цінностями він ризикує. При дотриманні всіх цих умов зміна заряду цінностей викликає у нас почуття.

Припустимо, комедія розпочиналася б зі збіднілого протагоніста, на негативному заряді з огляду на значення багатства. Потім, у кінці сцени, секвенції або дії, його життя змінюється на позитивне, бідний стає багатим. Оскільки аудиторія спостерігає за тим, як він наближається до виконання свого бажання, перехід від нестачі до достатку викликає позитивні емоційні переживання.

Однак щойно ця висота взята, всі емоції розсипаються. Емоція є досить короткотривалим енергійним переживанням, яке швидко сягає свого піку, яскраво горить, а потім згасає. Тепер аудиторія сидить і думає: “Приголомшливо. Він багатий. А що далі?”

А далі оповідь повинна повернути в іншому напрямку, щоб забезпечити перехід від позитивної цінності до негативної, до ще більших злиднів, ніж на початку. Наприклад, він може втратити своє багатство, заборгувавши гроші мафії, що набагато гірше за бідність. Цей перехід від багатого до “гірше, ніж бідного” викличе негативну емоцію у глядачів. Однак після того, коли він віддав все, що у нього є, лихварю, емоції слабшають: “Нерозумний крок. Він розтратив усі гроші й тепер винен гангстерам. Що ж буде потім?”

У цей момент розвиток оповіді знову слід повернути в інший напрямок. Можливо, персонажу вдасться уникнути виплати боргу, якщо він видасть себе за “хрещеного батька” і очолить мафіозний клан. При переході від подвійно негативного почуття до позитивної іронії в аудиторії виникають ще сильніші позитивні емоції. Підкорюючись *Закону Зниження Ефективності*, оповідь має формувати подібну динамічну зміну позитивних і негативних емоцій.

Закон Зниження Ефективності, який діє як у житті, так і в оповіді, можна сформулювати так: *чим частіше ми переживаємо що-небудь, тим менший ефект воно спричиняє*. Іншими словами, емоційні переживання не викликають один і той самий ефект більше одного разу. Перший ріжок морозива смакує чудово, другий смакує непогано, а від третього підряд починає нудити. Коли ми переживаємо емоцію або відчуття вперше, ефект є максимальним. Якщо одразу ж повторити це переживання, його вплив зменшиться удвічі або навіть більше. Якщо ж ми звернемося до тієї ж емоції втретє, це не лише не дасть оригінального ефекту, це призведе до протилежного ефекту.

Припустимо, три трагічні сцени йдуть одна за одною. Як вони на нас вплинуть? Під час першої ми ридаємо, під час другої тихенько хлюпаємо носом, а під час третьої... голосно сміємося. І не тому, що остання сцена не сумна — вона може бути найсумнішою з усіх трьох, — просто дві попередні спустошили нас і тепер здається безглуздим, що оповідач очікує, ніби ми будемо плакати знову. До речі, повторення “серйозних” емоцій є дуже популярним комічним інструментом.

Хоча комедія може виглядати винятком із цього принципу, адже ми часто сміємося знову і знову, це не так. Сміх не є емоцією. Радість є емоцією. Сміх є формою критичного зауваження, яке ми спрямовуємо проти того, що нам здається сміховинним чи обурливим. Таке може статися в межах будь-якого прояву почуттів, від жаху до любові. Сміх приносить полегшення. Жарт складається з двох частин: пастки й “удару.” Пастка створює напругу, нехай навіть на мить, показуючи небезпеку, секс або зачіпаючи заборонені непристойні теми, а потім — “удар,” що викликає вибух сміху. Це таємниця таймінгу коміків: коли ж настає цей вирішальний момент, щоби надати панчлайн або дотеп? Комік відчуває його на рівні інтуїції, але одне знає напевно: не можна завдавати удар за ударом, зловживаючи гостинністю аудиторії.

Але один виняток все ж існує: оповідь може йти від позитивного до позитивного або від негативного до негативного, *якщо* контраст між цими подіями настільки величезний, що в ретроспективі попередня набуває відтінків своєї протилежності. Уявіть собі дві події: закохані сваряться і розлучаються. Негативна подія. Потім один із них вбиває

іншого. Такий поворот є настільки негативним, що сварка починає здаватися чимось позитивним. Після вбивства аудиторія згадує про розрив стосунків і думає: “Тоді вони хоча б розмовляли одне з одним.”

Якщо контраст між емоційними зарядами величезний, події можуть змінюватися від позитивної до позитивної без зайвої сентиментальності або від негативної до негативної без штучної серйозності. Однак якщо, як і часто буває, мінімально змінюється рівень емоцій, то сила повторної емоції виявляється вдвічі меншою, ніж очікувалося, а при наступному повторенні заряд змінюється на протилежний.

Закон Зниження Ефективності можна застосувати практично до всього в нашому житті, за винятком сексу, який, схоже, має той самий ефект, скільки б разів ми не повторювали.

Як тільки зміна цінності творить емоцію, почуття вступають в гру. Почуття й емоції часто плутають, проте це зовсім різні речі. Емоція є короточасним переживанням, яке швидко сягає своєї найвищої точки і зникає. Почуття є тривалішим, всепроникним і чутливим, воно може не залишати нас протягом днів, тижнів і навіть років. Крім того, досить часто певне почуття може стати для людини домінантним. Кожна основна емоція — насолода й біль — має безліч варіантів. То яку конкретно негативну або позитивну емоцію ми повинні пережити? Відповідь можна знайти в царині тих почуттів, які її супроводжують. Фарба доповнює малюнок олівцем, оркестр допомагає почути всю красу мелодії, а почуття робить емоцію особливою.

Уявіть чоловіка, що задоволений своїм життям, стосунки і кар’єра якого складаються чудово. Потім він отримує повідомлення, що його кохана людина померла. Він, звичайно, буде сумувати, але з часом оговтається і почне жити далі. Або уявіть, що його дні темні, проходять у стресі і депресії, що він не робив би. Потім він несподівано отримує звістку про смерть коханої людини. Тоді... він може приєднатися до неї.

У кінематографі під почуттям ми розуміємо настрій. Настрій створюється за допомогою особливого світла й кольору, темпу дії та монтажу, підбору акторів, стилю діалогів, дизайну постановки і

музичного супроводу. Сукупність усіх фактурних особливостей створює певний настрій. Загалом, як і пастка, він є формою підказування, способом підготування або формування очікувань аудиторії. Якщо момент за моментом динаміка сцени визначає вибір позитивного або негативного заряду емоції, то настрої додає їй специфічності.

Наприклад, наступний нарис створений для того, щоб викликати позитивні емоції: Колишні коханці не розмовляли одне з одним більше року. Без неї життя чоловіка повернуло в небезпечний бік. Зневірений і збанкрутілий, він повертається до неї, сподіваючись позичити гроші. Сцена починається з двох негативних зарядів цінностей: прагнення вижити і їхнього кохання.

Він стукає в її двері. Вона бачить його на порозі, але відмовляється пустити. Він здіймає галас, достатній, щоб розбурхати сусідів, сподіваючись, що це її завстидає і змусить запросити його всередину. Вона бере телефон і погрожує викликати поліцію. Він вважає, що це блеф, і кричить через двері, що опинився в такій страшній халепі, що в'язниця, можливо, єдине безпечне для нього місце. Вона голосно відповідає, що такий варіант її цілком влаштовує.

Переляканий і злий, він виламає двері. Але, поглянувши їй в обличчя, розуміє: таким чином навряд чи можна позичити гроші. Він несамовито розповідає про погрози лихварів переламати йому руки й ноги. Замість того, щоб поспівчувати, вона сміється і каже йому, що сподівається, вони ще й проломлять йому голову. Він заливається сльозами й повзе до неї на колінах, благаючи про допомогу. Його божевільний вигляд лякає її, і вона дістає з шухляди пістолет, щоб захиститися. Він регоче й каже, що пам'ятає, як рік тому дав їй цей пістолет, але в нього зламаний курок. Вона з усмішкою відповідає, що відремонтувала, і, як доказ, стріляє в лампу поряд із ним.

Він хапає її за руку, вони падають на підлогу, перевертаючись, намагаючись видерти одне в одного пістолета, аж раптом прокидається та емоція, яку вони майже забули протягом останнього року. Вони починають кохатися поруч із розбитою лампою і виламаними дверима. У його голові проноситься: "Це може спрацювати," але одразу ж

виникає прогалина між ним... і його тілом. Посміхаючись, вона думає, що в тому-то й полягає його справжня проблема. Піддавшись жалю і співчуттю, вона вирішує знов впустити його у своє життя. Сцена закінчується позитивно: він отримує її допомогу, а їхнє кохання відновлено.

Якщо аудиторія емпатизує персонажам, то перехід від негативу до позитиву повинен пробудити в них позитивну емоцію. Але яку? Варіантів багато.

Припустимо, письменник хоче, щоб усе відбувалося в розпал літнього дня, на вікнах стояли яскраві гарні квіти, а будинок оточували розквітаючі дерева. Продюсер запрошує на головні ролі Джима Керрі й Міру Сорвіно. Режисер знімає їх на повний зріст. Разом вони створюють комічний настрій. Комедія вимагає яскравого освітлення й кольору, знімання акторів повного росту, тому що коміки грають усіма частинами тіла. Керрі й Сорвіно є блискучими коміками. Аудиторія обов'язково відчує поколювання від страху, приправленого сміхом, коли Керрі буде вриватися до будинку, Сорвіно діставатиме пістолет, коли ці обидвоє спробують кохатися. А потім прилив радості, коли вона дозволяє йому повернутися.

Але уявімо, що все відбувається пізньої ночі, світло місяця й вуличних ліхтарів вихоплює з темряви будинок, що стоїть у тіні дерев, які стогнуть під поривами вітру. Режисер знімає під кутом і розпоряджається приглушити кольори. Продюсер запрошує акторів Майкла Медсена й Лінду Фіорентіно. У сцені не змінили жодної долі, однак тепер вона просякнута настроєм *Трилера*. У нас серце буде не на місці через побоювання, що один із них не вийде звідти живим. Уявіть, як Медсен ламає двері, Фіорентіно хапається за пістолета й обоє розпочинають відчайдушну боротьбу. Коли врешті-решт вони опиняться в обіймах одне одного, ми зітхнемо з полегшенням.

Арка сцени, секвенції чи дії визначає основну емоцію. Настрій надає їй конкретних рис. *Однак настрій не може замінити емоцію*. Якщо нам хочеться відчувати якийсь настрій, ми йдемо на концерт або в музей. А за отриманням осмисленого емоційного досвіду звертаємося до оповідача. Нічого не додає оповіді, коли письменник пише сцену,

наповнену експозицією, де нічого не змінюється, потім робить місцем дії сад, освітлений променями сонця, вважаючи, що прекрасний настрій запанує над усім іншим. Йому вдається лише створити нікому не потрібний слабкий текст, який доведеться “витягувати” режисерові й акторам. Недраматизована експозиція викликає нудьгу при будь-якому освітленні. Фільм не є декоративною фотографією.

## ПРИРОДА ВИБОРУ

Поворотний Момент вибудовується навколо того вибору, який персонаж робить під тиском, коли намагається виконати одну або іншу дію, необхідну для досягнення бажання. Природа людини така, що кожен із нас завжди вибирає “добре” або “правильне,” *виходячи з того, що ми самі вважаємо “добрим” або “правильним.”* Інакше й бути не може. Отже, коли персонаж потрапляє до ситуації, де йому доводиться вибирати між чистим добром і чистим злом, правильним і неправильним, аудиторія, знаючи його погляди, може заздалегідь припустити, яким буде цей вибір.

**Вибір між добром і злом або правильним і неправильним взагалі не можна вважати вибором.**

Уявіть собі Аттілу, царя гунів, який, підійшовши до кордону Європи п'ятого сторіччя, оглядає орди й думає: “Чи слід мені вторгтися до цих земель, вбивати, гвалтувати, грабувати, спалювати й руйнувати? Чи, може, краще повернутися додому?” Для Аттіли такого вибору взагалі не існує. Він мусить вторгтися, вбивати, грабувати і руйнувати. Він провів десятки тисяч своїх воїнів через два континенти не для того, щоб, упрутул наблизившись до своєї мети, повернути назад. Однак його жертви сприймають таке рішення як злочинне. Це їхня точка зору. Цілком імовірно, що для Аттіли зроблений ним вибір є не лише правомірним, але й високоморальним. Без сумніву, як і багато інших відомих тиранів, він вважав, що виконує священну місію.

Або ближчий нам приклад: на вулиці злодій б'є кийком жінку, щоб забрати з її гаманця п'ять доларів. Можливо, він знає, що це аморально, проте такі поняття, як морально/аморально, правильно/неправильно і законно/незаконно часто не пов'язані між собою. Він може одразу ж пошкодувати про свій вчинок, але в момент убивства, *якщо виходити з точки зору злодія*, він переконаний у правильності кожного свого руху.

Якщо ми не розуміємо людську природу належним чином — що людина здатна чинити лише правильно або добре, виходячи із того, як вона вірить у те, що “добре” або “правильне,” чи логічно обґрунтовуючи свої дії — тоді ми взагалі мало що розуміємо. Вибір між добром і злом або правильним і неправильним є очевидним і тривіальним.

*Справжній вибір є дилемою.* Вона виникає в двох випадках. По-перше, якщо доводиться *вибирати між двома несумісно добрими речами*: Персонаж має два об'єкти бажання, йому хочеться мати обидва, але обставини змушують вибрати щось одне. По-друге, коли мова йде про те, щоб *із двох бід вибрати меншу*: Є дві небажані для персонажа речі, він не хоче жодної з них, але ситуація змушує зробити вибір. Вибір персонажа в рамках правдивої дилеми яскраво зображує його людську природу і світ, в якому він живе.

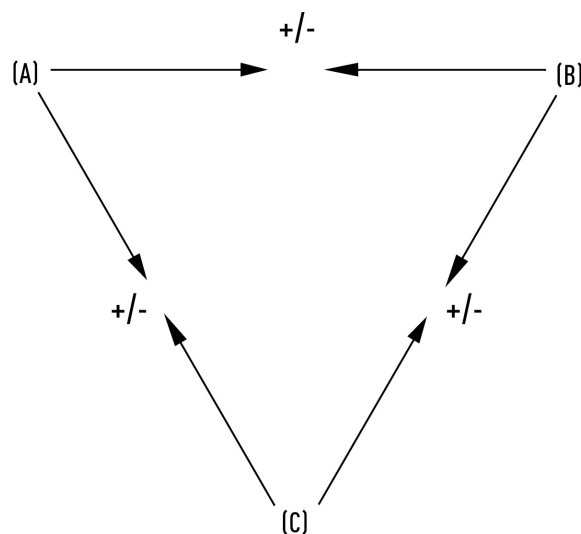
Письменники ще із часів Гомера зрозуміли принцип дилеми, і усвідомлювали, що оповідь про двосторонні стосунки не зможе бути стійкою, що простий конфлікт між персонажем А та персонажем В не зможе задовольнити читачів.



Двосторонній конфлікт не є дилемою, а коливанням між позитивним і негативним. Наприклад, такі питання, як “вона кохає мене/вона не кохає мене, вона кохає/вона не кохає,” змушують кидатися від

хорошого до поганого й дає нерозв'язні проблеми в оповіді. І вирішення цих проблем не лише змушує нудьгувати через свою повторюваність, але й не має кінця.

Якщо ми спробуємо створити позитивну кульмінацію цієї моделі, у якій протагоніст повірить у твердження “вона мене кохає,” аудиторія піде, думаючи: “Почекай до завтра, коли вона тебе знову не кохатиме.” А якщо зробимо кульмінацію негативною, “вона мене не кохає,” аудиторія почне припускати: “Вона повернеться. Вона завжди так робила.” Навіть якщо ми вб'ємо кохану, це не буде справжнім кінцем, тому що персонаж буде розмірковувати над тим, “Чи кохала вона мене? Чи вона мене не кохала?”, а разом із ним і аудиторія буде намагатися знайти відповідь, яка так і не була надана.



Як приклад розглянемо дві оповіді: в одній внутрішнє задоволення постійно чергується з болем, а в основі іншої лежить внутрішня дилема. Це фільми BETTI БЛУ (BETTY BLUE) й ЧЕРВОНА ПУСТЕЛЯ (THE RED DESERT). У першому Бетті (Беатріс Даль) проходить шлях від одержимості до божевілля й, зрештою, опиняється у стані кататонії. У неї виникають імпульсивні бажання, але вона ніколи не приймає справжніх рішень. У другому фільмі Джуліана (Моніка Вітті) стикається з важкою дилемою: знайти притулок у



приємних фантазіях або знайти якесь значення в жорстокій реальності; віддати перевагу божевільню чи болю. Псевдомінімалістичний фільм БЕТТІ БЛУ (BETTY BLUE) насправді є двогодинним показом образу жертви шизофренії, яка плутає страждання зі справжньою драмою. ЧЕРВОНА ПУСТЕЛЯ (THE RED DESERT) є шедевром мінімалізму, що окреслює людину, яку роздирають жахливі внутрішні суперечності.

Щоб сформулювати й показати справжній вибір, ми повинні створити ситуацію за участю трьох сторін. У фільмі, як і в житті, важливі рішення є тригранними.

Щойно ми додаємо С, отримуємо матеріал, який дозволяє уникнути повторень. По-перше, до трьох варіантів можливих стосунків між персонажами А і В: позитивні/негативні/нейтральні або любов/ненависть/байдужість, наприклад, ми додаємо такі ж три види стосунків між А і С, а також між В і С. Таким чином, у нас з'являється дев'ять можливостей розвитку дії. Можна об'єднати А і В проти С, А і С проти В, В і С проти А. Або занурити їх усіх у почуття кохання, або ненависті, або байдужості. Додавши третього кута, трикутник забезпечує нам понад двадцять варіантів стосунків, а цього більше ніж достатньо, щоб рухатися вперед без повторень. Додавання четвертого елемента допоможе створити складно взаємопов'язані трикутники й вигадати практично нескінченну кількість мінливих взаємовідносин.

Крім того, трикутна структура забезпечує повноцінне завершення. Якщо мова йде про двосторонні стосунки, коли персонаж А коливається між В і не В, кінець залишається відкритим. А коли стосунки мають тристоронній характер і А доводиться вибирати між В і С, то вибір А дозволяє закінчити так, що кінцівка приносить задоволення. Незалежно від того, чи є В і С меншою з двох бід або чимось несумісно добрим, протагоніст не може отримати і те й інше. Слід чимось пожертвувати. Йому доведеться одним ризикувати або одного втратити, щоб отримати іншого. Якщо, наприклад, персонаж А пожертвує С, щоб отримати В, аудиторія відчує: йому дійсно довелося зробити вибір. В принесений у жертву, і ця незворотна зміна завершує оповідь.

Найбільш вражаючі дилеми виникають у ситуаціях, коли протагоністу доводиться одночасно робити вибір між двома несумісно добрими речами й шукати меншу з двох бід. Так, у *Фантастичному Романі* ДОНА ФЛОР ТА ДВОЄ ЇЇ ЧОЛОВІКІВ (DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS), Дона (Соня Брага) стикається з вибором між новим чоловіком, сердечним, надійним, вірним, але нудним, і колишнім чоловіком, сексуальним, бентежливим, але мертвим, хоча наодинці з нею його привид присутній у вигляді людини з плоті й крові і демонструє колишню сексуальну ненаситність. Тож чи страждає вона галюцинаціями, чи ні? Як повинна вчинити вдова? Їй доводиться вибирати між приємним, але нудним життям нормальної людини й дивним, навіть божевільним життям, яке приносить емоційне задоволення. Вона приймає мудре рішення: вибирає одночасно і те й інше.

Робота справжнього митця завжди пропонує вибір між унікальними, але несумісними бажаннями: це може бути між двома людьми, людиною і способом життя, двома способами життя, двома ідеалами, двома аспектами власного “я” — мова йде про суперечливі бажання, реальні чи вигадані, які письменник створює на будь-якому рівні конфлікту. Однак, основний принцип залишається незмінним: це має бути не сумнів, а дилема, вибір не між добром і злом, хорошим і поганим, а між двома позитивними або двома негативними бажаннями, котрі мають однакову силу й цінність.

## 11. АНАЛІЗ СЦЕНИ

### ТЕКСТ І ПІДТЕКСТ

Як структуру особистості можна розкрити за допомогою психоаналізу, так і конфігурація внутрішнього життя сцени визначається за допомогою схожого дослідження. Якщо ми зможемо поставити правильні запитання, то сцена, яка під час читання буквально проноситься в нашій уяві і завдяки цьому приховує свої вади, сповільнює рух, розкривається і видає всі секрети.

Коли ви відчуваєте, що сцена працює, не варто її виправляти. Але часто перша чернетка виходить плоскою чи дається через силу. Тоді ми починаємо знову і знову переписувати діалоги, сподіваючись, що зможемо вдихнути в них життя... доки не заходимо в глухий кут. Бо проблема буде не в активності протягом сцени, але у діях у ній; не в тому як персонажі говорять чи поведуться на поверхні, але в тому що вони *роблять* під своїми масками. Сцена складається з доль, і недоліки погано дизайнованої сцени слід шукати у цих обмінах поведінками. Щоб зрозуміти, чому сцена не вдалася, потрібно ціле поділити на частини. Отже, аналіз слід починати з відділення тексту від підтексту.

Текст є поверхневим рівнем твору мистецтва, який сприймається почуттями. У кінематографі це екранні образи й фонограма, що складається з діалогів, музики і звукових ефектів. Те, що ми бачимо. Те, що ми чуємо. Те, що говорять люди. Те, що вони роблять. Підтекст є життям під поверхнею — думки й почуття, відомі або невідомі нам, приховані поведінкою.

*Ніщо не є тим, чим здається.* Цей принцип вимагає від сценариста постійного усвідомлення двоїстості життя, а також розуміння того, що

все відбувається як мінімум на двох рівнях, і тому він повинен дотримуватися правила одночасної дуалістичності: По-перше, давати вербальний опис того, що сприймається почуттями, поверхневого рівня життя, яке включає в себе зображення і звук, діяльність і розмови. По-друге, він має створювати внутрішній світ, сповнений свідомих і несвідомих бажань, дій та реакцій, поривів та особистих проявів, імперативами зумовленими генетичними особливостями людини і її практичними навичками. Як у реальності, так і у фікшені: Він мусить приховати правду під маскою життя, фактичні думки й почуття персонажів за їхніми словами й діями.

Старе голлівудське прислів'я каже: “Якщо сцена розповідає про те, про що розповідає, ви по вуха в гівні.” Це означає писати занадто очевидно, писати діалоги й активності, в яких найглибші думки та переживання персонажів виражаються тим, що каже й робить персонаж — вписувати підтекст напряду в текст.

Наприклад, написано таке: двоє привабливих молодих людей сидять за столом, на якому горять свічки, і світло відбивається в кришталевих келихах та заповнених любов'ю очах закоханих. Фіранки на вікнах колише легкий вітерець. Звучить ноктюрн Шопена. Молоді люди схиляються над столом, беруться за руки й жадібно дивляться одне одному в вічі, промовляючи: “Я кохаю тебе, я кохаю тебе...” *і саме це й мають на увазі.* Ця сцена зовсім не підходить для показу на екрані, вона здохне, як пацюк на дорозі.

Актори не є маріонетками, які лише імітують жести й відкривають рота. Це митці, які творять на основі матеріалу, що його вони черпають із підтексту, а не з тексту. Вони створюють персонажів, рухаючись зсередини назовні, від невисловлених, навіть несвідомих думок і почуттів до зовнішніх поведінкових проявів. Актори завжди говорять і роблять те, чого вимагає від них сцена, але джерело для творчості знаходять у внутрішньому житті персонажа. В описаній вище сцені це внутрішнє життя і підтекст відсутні. Вона не підходить для актора, бо в ній нічого грати.

Розмірковуючи над побаченим у кінотеатрі, ми розуміємо, що маємо справу з підтекстом протягом усього свого життя. Екран не

непроглядний, а прозорий. Хіба під час перегляду фільму ми не читаємо думки персонажів і не розуміємо їхніх переживань? Ми постійно кажемо собі: “Я знаю, що вона думає і відчуває *насправді*. Мені відомо це краще, ніж їй самій, і краще, ніж тому хлопцю, з яким вона розмовляє, адже він переймається лише своїми справами.”

У житті ми затримуємо свій погляд лише на зовнішніх проявах подій. Обтяжені власними потребами, конфліктами і мріями, ми рідко знаходимо час зупинитись і спокійно поспостерігати за тим, що відбувається всередині іншої людини. Час від часу ми помічаємо пару закоханих, які сидять у кутку кафе, малюємо навколо них уявну рамку й створюємо власний кінокадр, котрий дозволяє нам побачити нудьгу, що ховається за їхніми посмішками, або взаємну надію, приховану за болем, що переповнює їхні очі. Однак так буває рідко й лише на мить. А під час ритуалу оповіді ми постійно намагаємося побачити те, що приховано за виразом облич і вчинками персонажів, і прослизнути в потаємні глибини невисловленого й неусвідомленого.

Ось чому ми звертаємося до оповідача, який у цьому випадку є поводитирем, який виводить нас за межі передбачуваного до того, що є... на всіх рівнях, і не протягом однієї миті, а від початку й до самого кінця оповіді. Оповідач дарує нам задоволення, яке не дає життя, задоволення сидіти в темному ритуалі оповіді, бачити за зовнішньою стороною життя до глибини тих думок й почуттів, які приховані за словами й діями.

Тож як слід писати любовну сцену? Припустимо, дві людини замінюють колесо автомобіля. Нехай сцена стане справжнісінькою інструкцією з заміни спущених шин, а всі діалоги і дії пов'язуватимуться з домкратом, гайковим ключем, ковпаком і гайками: “Подай мені ось це, будь ласка.” “Обережно.” “Не забруднися.” “Дозволь мені... ой.” Актори будуть інтерпретувати реальні дії, описані в сцені, тому залиште їм можливість втілити романтичні стосунки зсередини. Коли їхні очі зустрінуться й спалахнуть, ми будемо знати, що відбувається, тому що все проявиться у вигляді невисловлених думок та емоцій. Щойно ми побачимо те, що ховається за зовнішньою стороною їхнього спілкування, наші обличчя осяє усмішка розуміння:

“Диви, вони не просто замінюють колесо. Він думає, що вона гаряча, і вона це знає. Хлопець зустрів дівчину.”

Іншими словами, пишеть так, ніби все відбувається в житті. Адже якщо ми запропонуємо чудовим акторам знятися в сцені зі свічками, вони одразу ж відчують фальш, відмовляться в ній грати, підуть і повернуться, лишень коли сцену видалять або перепишуть, додаючи підтекст. Якщо серед акторів не знайдеться людини, котра володіє достатнім впливом, щоб вимагати перероблення сцени, вони зроблять так: Внесуть у неї свій підтекст незалежно від того, чи має він якийсь стосунок до цієї оповіді чи ні. Гарні актори ніколи не стоятимуть перед камерою, не маючи підтексту.

Наприклад, актор, змушений брати участь у сцені зі свічками, може взятися за нею таким чином: “Стільки старань, і все для того, щоб створити подібну сцену? Навіщо потрібні всі ці свічки, тиха музика, фіранки, що їх розвіює вітер? Чому б персонажам просто не посидіти перед телевізором із тарілкою макаронів, як роблять всі нормальні люди? Що *не так* у їхніх стосунках?” Хіба так не буває в житті? Коли з’являються свічки? Коли все прекрасно? Ні. Коли все добре, ми беремо тарілку з макаронами й сідаємо перед телевізором. Виходячи з цього інсайту, актор буде створювати підтекст. Тоді, дивлячись на екран, ми подумаємо: “Він каже, що любить її і, можливо, так воно і є. Але подивіться, він боїться втратити її. Він у розпачі.” Або інший підтекст: “Він каже, що любить її, але, схоже, готує до поганих новин. Він збирається кинути її.”

Сцена не про те, про що, здавалося б, мала бути. Вона про щось інше. І саме це щось — спроба повернути кохання дівчини або підготовка до розриву — зробить так, щоби сцена спрацювала. У будь-якій сцені завжди присутній підтекст, внутрішнє життя, яке відрізняється від тексту або суперечить йому. З огляду на це, актор виконує багаторівневу роль, що дозволяє побачити правду крізь текст, яка виявляється в погляді, голосі і жестах.

Цей принцип не означає, що людям властива нещирість. Здоровий глузд свідчить, що ми всі носимо маски на вулицях. Ми говоримо й робимо те, що належить, навіть якщо думаємо і відчуваємо зовсім

інше. Як ми й мусимо. Ми не показуємо всім, що думаємо і відчуваємо насправді. Якщо всі почнуть поводитися так, життя перетвориться на божевільню. Адже саме у випадку такої поведінки ви розумієте, що розмовляєте з психічно хворим. Божевільні є тими нещасними, які втратили здатність до внутрішньої комунікації й говорять і роблять саме те, що думають і відчувають, тому вони й божевільні.

Правду кажучи, ніхто, навіть психічно хворий, не може повною мірою висловити все, що відбувається у нього всередині. Неважливо, наскільки сильним є бажання розкрити найпотаємніші почуття, вони вислизують від нас. Ми ніколи не зможемо розповісти всю правду, тому що насправді рідко її знаємо. Розглянемо ситуацію, коли ми відчайдушно хочемо висловити найщиріші думки й почуття, — на прийомі у психоаналітика: Пацієнт лежить на кушетці, вивертаючи свою душу назовні. Він хоче, щоб його зрозуміли. Жодних секретів. Ніяких заборонених тем. А що робить психоаналітик, поки оголюються найжахливіші думки й бажання? Тихо киває і робить записи. Й записує він те, *що не говориться*, ті секретні і несвідомі істини, котрі ховаються за несамовитим зізнанням пацієнта. Ніщо не є тим, чим здається. Немає тексту без підтексту.

Однак, це не означає, що ми не можемо писати сильні діалоги, в яких зневірні люди намагаються сказати правду. Просто за найпристраснішими моментами має ховатися ще один, глибший рівень.

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN): Евелін Малрей вигукує: “Вона моя сестра й моя донька. Мій батько і я...” Але вона не говорить: “Будь ласка, допоможи мені.” Її відчайдушне визнання і є закликом про допомогу. Підтекст: “Я не вбивала свого чоловіка; це зробив мій батько... щоб дістатися моєї дитини. Якщо ти заарештуєш мене, він забере її. Будь ласка, допоможи.” У наступній долі Гітес каже: “Ми повинні вивезти тебе з міста.” Нелогічна відповідь, але цілком зрозуміла. Підтекст: “Я зрозумів усе, що ти сказала. Тепер я знаю, це зробив твій батько. Я кохаю тебе й готовий ризикнути життям, щоб врятувати тебе і твою дитину. А потім я знайду того виродка.” Усе це відбувається під поверхнею сцени, даючи нам правдиву поведінку без

фальшивого діалогу прямо перед нашими носами, навіть більше, без крадіжки інсайту від аудиторії.

**ЗОРЯНІ ВІЙНИ (STAR WARS):** Дарт Вейдер пропонує Люку разом панувати над всесвітом, щоб “навести в ньому лад,” і той відповідає спробою самогубства. Знову, таку реакцію можна вважати нелогічною, але вона цілком зрозуміла, адже Люк і аудиторія розуміють підтекст, прихований за словами Вейдера: “Навести лад” означає “поневолити мільярди.” Коли Люк намагається вбити себе, ми читаємо героїчний підтекст: “Я швидше помру, ніж стану частиною твоїх диявольських намірів.”

Персонажі можуть вимовляти й робити все, що ви можете уявити. Однак жодна людина не здатна говорити абсолютну правду або діяти відповідно до неї, оскільки завжди існує несвідома сторона життя, і тому письменник повинен передати це в підтексті. А коли глядачі сприймають підтекст, сцена виконує свою функцію.

Цей принцип також поширюється на романи, написані від першої особи, на театральні монологи, а також на те, що проговорюють прямо в камеру або закадровим голосом. Адже навіть якщо персонажі розмовляють безпосередньо з нами, це зовсім не означає, що вони знають правду або здатні її розказати.

**ЕННІ ГОЛ (ANNIE HALL):** Коли Елві Сінгер (Вуді Аллен) говорить у камеру, звертаючись до аудиторії, і “зізнається” у своїх страхах та недоліках, то тяж бреше, лицемірить, задобрює, перебільшує й раціоналізує, роблячи все це у самооманливому зусиллі завоювати нашу прихильність і переконати самого себе, що з ним усе гаразд.

Підтекст присутній, навіть коли персонаж перебуває наодинці. Адже якщо нас ніхто не бачить, ми самі спостерігаємо за собою. Надягаємо маску, щоб сховати своє справжнє “я” від самих себе.

Маски носять не лише окремі люди, а й цілі організації, які наймають фахівців із піару, щоб маски виглядали природно. Сатира Педді Чаєфські **ЛІКАРНЯ (THE HOSPITAL)** врізається у саму плоть цієї правди. Всі співробітники лікарні носять білі халати, поводяться, як професійні, дбайливі й доказові. Але якщо ви коли-небудь працювали в медичному закладі, то знаєте, що жадібність, егоїзм і нотка



божевілля невидимо присутні там. Якщо хочете померти, рушайте до лікарні.

Постійна дуальність життя властива навіть неживим предметам. В адаптованому сценарії Роберта Росена за романом Мелвілла БІЛЛІ БАДД (BILLY BUDD) військовий корабель вночі стоїть на якорі в районі тропіків. На небі мерехтять незліченні зірки, їхнє світло пишно відбивається в темній і спокійній воді. Невисоко над горизонтом жовтіє повний місяць, освітлюючи ніс корабля. Обвислі вітрила ворухнуть легкий бриз. На вахті стоїть суворий і злий каптенармус Клегерт (Роберт Раян). Біллі (Теренс Стемп) не спиться, він виходить на палубу, зупиняється поруч з Клегертом і каже, що вечір прекрасний. Клегерт відповідає: “Так, Біллі, ти маєш рацію, але пам’ятай: під блискучою поверхнею ховається цілий всесвіт слизьких чудовиськ.” Навіть Матінка Природа одягає на себе маску.

## **ТЕХНІКА АНАЛІЗУ СЦЕНИ**

Щоб проаналізувати сцену, ви мусите скибка за скибкою зануритись у патерни поведінок на рівнях як тексту, так і підтексту. Після належної експертизи, її недоліки стають яскраво зрозумілими. Нижче описаний процес із п’яти кроків, створений для того, щоб витягти зі сцени її секрети.

### **Перший Крок: Визначте Конфлікт**

Передусім запитайте себе, що є рушійною силою сцени, що мотивує й забезпечує її розвиток. Цю функцію можуть виконувати будь-який персонаж або сила, навіть неживий об’єкт або явище природи. Потім знайдіть у тексті й підтексті відповідь на запитання: чого він/вона/воно хоче? Бажання завжди є ключем до дії. Сформулюйте це бажання (або, як кажуть актори, мету сцени) за допомогою неозначеної форми дієслова, наприклад: “зробити це...” або “отримати те...”

А тепер перечитайте сцену й запитайте себе: які сили антагонізму перешкоджають досягненню цього бажання? Вони можуть існувати на будь-якому рівні конфлікту або на декількох одразу. Визначивши сили антагонізму, дайте відповідь на запитання: чого хочуть ці сили? “Не робити те...” або “Отримати ось це замість...” Якщо сцена написана добре, при порівнянні набору фраз, які виражають бажання кожної зі сторін, ви побачите, що вони в прямому конфлікті — не дотичні.

## **Другий Крок: Зафіксуйте Початкові Цінності**

Визначте, про яку цінність іде мова в сцені й зафіксуйте заряд, позитивний або негативний, яким вона наділена у вступній частині. Наприклад: “Свобода. Для протагоніста вона має негативний заряд, оскільки він є заручником власного всепоглинального честолюбства.” Або: “Віра. Позитивна для протагоніста, оскільки він вірить, що Бог допоможе йому впоратися з проблемою.”

## **Третій Крок: Поділіть Сцену на Долі**

Доля є чергуванням дії/реакції в поведінці персонажа. Уважно розгляньте першу дію сцени на двох рівнях: ззовні, з точки зору поведінки персонажа, а потім, важливіше, зазирніть глибше, щоб зрозуміти, що він робить насправді. Назвіть цю *підтекстову дію* фразою з герундієм, наприклад: “Благання.” Спробуйте підібрати слово або вираз, які не лише вказують на дію, а й відображають почуття персонажа. “Прохання,” наприклад, передбачає, що персонаж діє у певній мірі формально, а вираз “Стелиться їй до ніг” передає безнадійну рабську покірливість.

Фрази, які відображатимуть дію в підтексті, не описують вчинки персонажа буквально; вони носять глибший характер і надають додаткові емоційні відтінки основній дії.

Тепер перегляньте сцену, щоб зрозуміти, яку реакцію викликала дія, й опишіть її фразою з герундієм. Наприклад: “Ігнорує прохання.”

Ця зміна дії й реакції утворює долю. Вона триває, доки персонаж А “стелиться їй до ніг,” а персонаж В “ігнорує благання.” Навіть якщо це повторюється кілька разів, доля залишиться тою самою. Нова не розпочнеться, доки не відбудеться суттєва зміна поведінки.

Якщо, наприклад, персонаж А перестане “стелитися” і почне “Погрожувати кинути її,” а реакція персонажа В зміниться з “ігнорує” на “Сміється над цією погрозою,” то почнеться друга доля “Погрожує/Сміється,” яка триватиме доти, доки поведінка А і В не зміниться втретє. Після цього аналіз сцени слід продовжити, розбиваючи її на окремі долі.

### **Четвертий Крок: Зафіксуйте Кінцеву Цінність та Порівняйте Її з Початковою**

У кінці сцени дослідіть життєву ситуацію персонажа і зазначте заряд цінності, позитивний чи негативний. Порівняйте записи з тими, що були зроблені на другому етапі. Якщо описи збігаються, значить те, що сталося протягом цього періоду, не є подією. Нічого не змінилося, отже, нічого й не сталося. Експозиція, можливо, була передана аудиторії, проте сцена виходить плоскою. Якщо ж, з іншого боку, цінність пройшла зміну, то сцена здійснила поворот.

### **П'ятий Крок: Дослідіть Долі та Визначте Місце Поворотного Моменту**

Почніть із початкової долі й перегляньте фрази з герундієм, які описують дії персонажів. Коли ви простежите всі дії й викликані ними реакції до кінця сцени, то у вас з'явиться форма чи патерн. У сцені з хорошим дизайном навіть ті дії персонажа, які здаються випадковими, будуть мати арку й мету. Насправді, в таких сценах відчуття спонтанності доль є результатом ретельної роботи над дизайном сцени. В рамках арки визначте момент, коли утворюється значна прогалина

між очікуваннями й результатом, повертаючи сцену, змінюючи кінцеву цінність. Саме це є Поворотним Моментом.

Застосування цієї методики ми розглянемо на прикладі аналізу дизайну двох сцен.

## КАСАБЛАНКА

У фільмі КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) Кульмінація Посеред Дії відбувається в рамках єдності часу й місця, що дозволяє акцентувати особистісний конфлікт і висловити основну дію за допомогою слів.

## СИНОПСИС

Рік Блейн, борець проти фашизму, й норвезька емігрантка Ільза Люнд зустрічаються в Парижі 1940 року. Вони закохуються. Він робить їй пропозицію одружитися, але вона ухиляється від відповіді. Ім'я Ріка включене до списку тих, кого планує заарештувати Гестапо. Напередодні вторгнення нацистів коханці домовляються зустрітися на вокзалі і разом втекти з міста. Але Ільза не з'являється. Замість цього вона надсилає листа, в якому пише, що кохає Ріка, але вони більше ніколи не побачаться.

Минає рік. Рік стає власником кафе в Касабланці. Рік відокремлюється від суспільства й намагається зберігати нейтралітет як стосовно приватних справ, так і політичних. Він каже: “Я не стану підставляти свою шию заради кого-небудь.” Він дуже багато п'є й відчуває, що знищив своє колишнє “я.” Потім у кафе входить Ільза під руку з Віктором Ласло, відомим лідером опору. Закохані зустрічаються знову. За коктейлем, доки вони ввічливо розмовляють, їхня пристрасть стає явною. Ільза йде з Ласло, а Рік сидить у темряві, п'є всю ніч і чекає.

Після опівночі Ільза знову з'являється в кафе. Але Рік вже занадто п'яний і заливається хмільними сльозами. Ільза обережно говорить йому, що захоплюється Віктором, але не любить його. Перш ніж вона

встигає сказати, що любить Ріка, він, розгнівавшись під дією алкоголю, принижує її, порівнюючи почуту розповідь із тим, що хтось розповів йому в борделі. Дивлячись на неї з кривою посмішкою, він намагається образити її ще більше: “Скажи, заради кого ти мене кинула? Це був Ласло? Або до нього були й інші? А можливо, ти не з тих, хто про це розповідає?” Цей образливий натяк на те, що Ільза розпусна, змушує її вибігти з кафе, а Рік знову заливається п’яними сльозами.

## **КУЛЬМІНАЦІЯ ПОСЕРЕД ДІЇ**

Наступного дня Ільза й Ласло вирушають на пошук виїзних віз, які можна придбати на чорному ринку. Поки він намагається домовитися щодо їхньої купівлі в кафе, вона чекає його на вулиці коло крамниці з білизною. Помітивши, що вона сама, до неї наближається Рік.

## **Перший Крок: Визначення Конфлікту**

Рік є ініціатором і рушійною силою сцени. Він страждає від внутрішнього конфлікту, спричиненого, з одного боку, пережитим болем, коли Ільза кинула його в Парижі, а з іншого злістю, яку він придушує, бачачи її з іншим чоловіком. Та не дивлячись на це, його бажання є очевидним: “знов завоювати Ільзу.” Джерело його антагонізму є також чітким: Ільза. Її почуття дуже складні й у них присутні змішані емоції, пов’язані з провиною, розкаянням і почуттям обов’язку. Вона пристрасно кохає Ріка, і якби могла, то повернулася б до нього, але не може цього зробити з відомих лише їй причин. Бажання Ільзи, яка зіткнулася з двома несумісними потребами, можна сформулювати так: “Залишити роман з Ріком у минулому й жити далі.” Їхні наміри, ускладнені внутрішніми конфліктами, є абсолютно протилежними.

## **Другий Крок: Фіксація Початкові Цінності**

*Кохання* керує сценою. Образлива поведінка Ріка в останній сцені змінила цю цінність на негативну, хоча вона все ще тяжіє до позитиву, тому що глядачі й Рік бачать слабкий промінь надії. У попередніх сценах до Ільзи зверталися як до “міс Ільзи Люнд,” самотньої жінки, яка подорожує з Ласло. Рік хоче це змінити.

## **Третій Крок: Поділ Сцени на Долі**

### **ДОЛЯ #1**

ЕКСТ. РИНОК—КРАМНИЦЯ З БІЛИЗНОЮ

На вивісці над прилавком Торговця-Араба написано: “Жіноча білизна.” Він показує Ільзі мереживне простирadlo.

**Дія торговця: ПРОДАЄ.**

**АРАБ**

Такого скарбу ви в цілому  
Марокко не знайдете, мадемуазель.

Саме в цей момент ззаду підходить Рік.

**Дія Ріка: НАБЛИЖАЄТЬСЯ ДО НЕЇ.**

Не обертаючись, Ільза відчуває його присутність.  
Прикидається, що її цікавить мереживо.

**Реакція Ільзи: ІГНОРУЄ ЙОГО.**

Торговець показує табличку з написом "700 франків."

**АРАБ**

Всього сімсот франків.

## **ДОЛЯ #2**

**РІК**

Тебе дурять.

**Реакція Ріка: ЗАХИЩАЄ ЇЇ.**

Ільза секунду мовчить, щоб опанувати себе. Кидає погляд на Ріка, а потім з удаваною ввічливістю повертається до Торговця.

**ІЛЬЗА**

Мені байдуже, дякую.

**Реакція Ільзи: ВІДМОВЛЯЄ РІКУ.**

*Якщо Рік хоче відбити Ільзу в Ласло, перше, що він повинен зробити, розтопити лід, а це завдання не з легких, враховуючи звинувачення і гнівні емоції останньої сцени. Попередження, схоже, зачіпає Торговця Араба, але він не ображається. В той самий час у підтексті є натяк на щось більше – на її стосунки з Ласло.*

## **ДОЛЯ #3**

**АРАБ**

О... то леді є подругою Ріка?

Для Рікових друзів у нас знижка.  
Я сказав сімсот франків?

(Піднімає нову табличку)

Віддаю за двісті.

**РІК**

Вибач, коли ти вчора прийшла, я був не  
в стані кого-небудь приймати в гості.

**Дія Ріка: ВИБАЧАЄТЬСЯ.**

**ІЛЬЗА**

Не має значення.

**Реакція Ільзи: ЗНОВУ ВІДМОВЛЯЄ ЙОМУ.**

**АРАБ**

О! Для особливих друзів Ріка у нас  
окрема знижка.

Дістає табличку з написом "100 франків."

*Дія Ріка в першій долі (захист Ільзи)  
відбувається природно; вибачення у другій долі є  
складнішим і рідкіснішим. Щоб приховати своє  
збентеження, він вдається до зайвої офіційності.  
Ільзу не зворушило.*

**ДОЛЯ #4**

**РІК**

Твоя історія мене трохи спантеличила.  
А може, то все бурбон?



**Дія Ріка: ВИПРАВДОВУЄТЬСЯ.**

**АРАБ**

У мене ще є скатертини, серветки...

**ІЛЬЗА**

Дякую, мене це справді не цікавить.

**Реакція Ільзи: ВІДМОВЛЯЄ РІКУ ВЧЕТВЕРТЕ.**

**АРАБ**

**(виходить поспішаючи)**

Благаю... почекайте хвилинку...

Торговець-Араб збагачує цю сцену кількома шляхами. Він починає її в комічному тоні, врівноважуючи тим самим похмуру кінцівку; він торгує мереживами, які натякають на весілля й сексуальність жіночої білизни; однак найголовнішим є те, що він намагається продати Ільзі Ріка. У своїй першій репліці торговець називає Ріка скарбом. Щоб продемонструвати могутність Ріка, він знижує ціну для "Рікових друзів." Потім, почувши щось про минулу ніч, торговець робить навіть більшу знижку для "особливих друзів Ріка."

Далі йде друге зауваження Ріка з приводу його пияцтва, при тому намагаючись виправдати свою образливу поведінку. Ільза не хоче нічого чути, але разом із тим стоїть і чекає, і ми можемо цілком упевнено припустити, що вона не чекає, щоб купити мережива.

## ДОЛЯ #5

Короткотривала тиша, доки Ільза прикидається, що розглядає товар.

**РІК**

Навіщо ти повернулась?  
Сказати, чому не прийшла тоді на  
вокзалі?

**Дія Ріка: "ПРОСОВУЄ НОГУ В ДВЕРНИЙ ОТВІР."**

**ІЛЬЗА**

(тихо)

Так.

**Реакція Ільзи: ТРОХИ ПРОЧИНЯЄ ДВЕРІ.**

*Після того, як вона чотири рази поспіль сказала "ні," Рік хоче почути відповідь "так" на будь-що. Тому він ставить запитання, відповідь на яке відома заздалегідь. Її тихе "так" прочиняє двері, — можливо, вони все ще на ланцюжку, проте вона показує, що готова поговорити.*

## ДОЛЯ #6

**РІК**

Ну то скажи зараз.  
Я досить тверезий.

**Дія Ріка: СТАЄ НА КОЛІНА.**

**ІЛЬЗА**

Навряд чи я це зроблю, Ріку.

**Реакція Ільзи: ВИМАГАЄ БІЛЬШОГО.**

*Мовчазний Рік втретє себе принижує, згадуючи про своє пияцтво, що, враховуючи його жорсткі чоловічі манери спілкування, звучить як благання, і це спрацьовує. Ільза вагається, намагаючись ввічливо протистояти йому, і продовжує робити вигляд, що купує мереживо. Її підтекст можна передати таким чином: "На зміну від ранішої поведінки, подібні вмовляння непогані. Чи можна почути ще трохи такого?"*

## **ДОЛЯ #7**

**РІК**

Чому ні?

Зрештою, це я застряг з квитком на поїзд.

Думаю, я маю право знати.

**Дія Ріка: ПЕРЕКЛАДАЄ ПРОВИНУ НА НЕЇ.**

**ІЛЬЗА**

Минулої ночі я побачила, яким ти став.

Рікові, якого я знала в Парижі, я могла б сказати.

Він би зрозумів — але Ріку, який дивився на мене з такою ненавистю...

**Реакція Ільзи: ПЕРЕКЛАДАЄ ПРОВИНУ ЗНОВ НА НЬОГО.**

*Ці двоє людей мають стосунки. Кожен почуває себе скривдженим і кожен знає слабкі місця другої сторони настільки добре, що з легкістю робить їй боляче.*

## **ДОЛЯ #8**

**ІЛЬЗА**

**(обертається, щоб подивитись на Ріка)**

Скоро я поїду з Касабланки.

Ми більше не побачимось.

Ми дуже мало знали одне одного під час нашого паризького кохання.

Якщо так все й залишити, може, нам запам'ятаються ті дні — не Касабланка — не ця ніч —

**Дія Ільзи: ПРОЩАЄТЬСЯ.**

Рік просто дивиться на неї.

**Реакція Ріка: ВІДМОВЛЯЄТЬСЯ РЕАГУВАТИ.**

*У підтексті слова вибачення Ільзи звучать, як очевидне прощання. Неважливо, наскільки ввічливо вони вимовляються і як передають її кохання до Ріка, це все рівно відмова: "Давай залишимося друзями, будемо пам'ятати хороші часи й забудемо погані."*

*Рік не хоче навіть думати про це. Він відмовляється реагувати, і в цьому полягає його*

реакція, адже ігнорування чийхось дій, безсумнівно, є реакцією. Замість відповіді він розпочинає наступну долю.

## ДОЛЯ #9

РІК

(тихим напруженим голосом)

Ти втекла від мене, бо знала, що це  
забагато для тебе?

Весь час ховатись від поліції, весь час  
тікати?

**Дія Ріка: НАЗИВАЄ ЇЇ БОЯГУЗЛИВОЮ.**

ІЛЬЗА

Вір у це, якщо хочеш.

**Реакція Ільзи: НАЗИВАЄ ЙОГО ДУРНЕМ.**

У Ріка був цілий рік, щоб поміркувати, чому вона його покинула, й найкраще пояснення, яке він зміг придумати, її боягузтво. Однак вона кожен день ризикує життям поруч із Ласло, тому, своєю чергою, ображає його, вдаючись до холодного сарказму, даючи зрозуміти: "Мене не хвилює, що ти думаєш; тільки дурні можуть вірити в такі дурниці; якщо хочеш до них приєднатися, повір і ти."

## ДОЛЯ #10

РІК

Але я більше не тікаю.

Я осів — нехай і над салоном, це правда  
—  
Піднімися туди.  
Я чекатиму.

**Дія Ріка: РОБИТЬ ЇЙ СЕКСУАЛЬНУ ПРОПОЗИЦІЮ.**

Ільза опускає очі й відвертається від Ріка, їй на обличчя падає тінь від капелюха з широкими крисами.

**Реакція Ільзи: ПРИХОВУЄ СВОЮ РЕАКЦІЮ.**

*Незважаючи на всі відмови Ільзи, Рік відчуває, що вона прагне іншого. Він добре пам'ятає, як вони кохалися в Парижі, і бачив холодного, байдужого Ласло. Тому він намагається не згаяти шанс й робить їй пропозицію прямо на вулиці. І це знову спрацьовує. Ільза теж усе пам'ятає і тому ховає своє почервоніле обличчя під капелюхом. На секунду Рікові здається, що він майже досяг свого, але він не може не лягнути дурницю.*

## **ДОЛЯ #11**

**РІК**

Все одно ти колись брехатимеш Ласло —  
Ти дійдеш до цього.

**Дія Ріка: НАЗИВАЄ ЇЇ РОЗПУСНОЮ.**

**ІЛЬЗА**

Ні, Ріку. Бо Віктор Ласло мій чоловік.  
І був ним...

(пауза, холодно)

...ще тоді, коли я знала тебе в Парижі.

### **Реакція Ільзи: ВБИВАЄ ЙОГО НОВИНОЮ.**

Зберігаючи самовладання, Ільза з гідністю йде, залишаючи приголомшеного Ріка, який невідривно дивиться їй услід.

*Рік не може винести біль, заподіяний відмовою Ільзи. Як і в кульмінації попередньої сцени, він використовує для нападу безпідставне обвинувачення, що вона розпусна, що вона зрадить Ласло, і знову опиниться в ліжку з Ріком. Коли її вдруге називають шльондрою, Ільза бере з минулого найнеприємніше для Ріка і завдає йому важкого удару. Однак зверніть увагу, що це напів правда: вона не уточнює, що вважала свого чоловіка мертвим. Натомість вона вкладає у свої прощальні слова жаклибий сенс: будучи одруженою жінкою, вона використовувала Ріка в Парижі, а потім кинула його, коли чоловік повернувся. Отже, вона ніколи не кохала його по-справжньому. Ми знаємо з підтексту, що насправді все навпаки, проте Рік абсолютно пригнічений.*

### **Четвертий Крок: Фіксація Кінцевої Цінності та Порівняння Її з Початковою.**

Основний сюжет робить різкий поворот від обнадійливого позитиву до негативу такої глибини, що Рік навіть уявити собі не міг. Ільза не лише дала зрозуміти, що більше його не кохає, але й натякнула: цього

кохання ніколи й не було. Її таємне подружжя перетворює їхній паризький роман на зраду, а Ріка на рогоносця.

### **П'ятий Крок: Дослідження Доль та Визначення Локації Переломного Моменту.**

1. Наближається до неї/Ігнорує його
2. Захищає її/Відштовхує його (та Араба)
3. Вибачається/Відштовхує його
4. Виправдовується/Відштовхує його (та Араба)
5. Просовує ногу в дверний отвір/Відчиняє двері
6. Стає на коліна/Вимагає більшого
7. Перекладає провину на неї/Перекладає провину знов на нього
8. Прощається/Відмовляється реагувати
9. Називає її боягузливою/Називає його дурнем
10. Робить їй сексуальну пропозицію/Приховує свою реакцію
11. Називає її розпусною/Руйнує його надії

Патерн дія/реакція формує швидкий рух доль. Кожен перехід від дії до реакції перевищує попередню долю, піддаючи їхнє кохання більшого ризику, вимагаючи від них більше і більше сили волі й здібностей, щоб здійснювати болісні, навіть жорстокі дії й одночасно зберігати холонокровність.

Прогалина відкривається в середині одинадцятої долі, коли з'ясовується, що під час роману з Ріком Ільза була одружена з Ласло. Рік хотів її повернути, але цей Поворотний Момент ущент знищив його надію.

### **КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛО**

Весь діалог двох персонажів із КАСАБЛАНКИ (CASABLANCA) відбувається в одному місці, в той час як у фільмі КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛО (THROUGH A GLASS DARKLY) дія Кульмінації сюжету про



Карін та її “Бога” переміщується з місця на місце при незначних змінах у часі, включає чотирьох персонажів, залишається на рівні внутрішнього конфлікту й виражає головну дію фізично.

## СИНОПСИС

Для цього фільму Інґмар Бергман розробив Мультисюжет із шести взаємопов’язаних оповідей. Найсильнішим є конфлікт між Карін та її “Богом.” Молода жінка страждає на шизофренію, що супроводжується галюцинаціями. У період деякого просвітління її випускають з лікарні, щоб вона могла відпочити разом із сім’єю в будинку на одному з островів Балтійського моря. Вона бореться за збереження ясності своєї свідомості, а її оточують слабкі, неспокійні чоловіки, які постійно потребують її допомоги.

Девід, батько Карін, виглядає добрим назовні, але є емоційно пригніченим чоловіком. Він відомий романіст, проте його турбує недостатнє визнання його робіт критиками. Він вважає за краще спостерігати за життям із безпечної відстані й потім канібалізувати його в своїй творчості. Карін хоче, щоби батько був щасливий і молиться за його творчі успіхи.

Чоловік Карін, Мартін, працює лікарем. Карін дуже потребує його розуміння й визнання, а він ставиться до неї зверхньо, поводить з нею, як з однією зі своїх пацієнток і переслідує сексуальними докучаннями.

Брат Карін, Мінус, є її єдиною близькою людиною. Вона довіряє йому, розповідає про свої жахливі галюцинації, але він занадто стурбований власною підлітковою сексуальністю й відчуженістю у стосунках з батьком, тож мало чим може її втішити. Навпаки, сама Карін, гостро відчуваючи його страхи, пропонує Мінусу розраду.

Незабаром підвищена чутливість Карін (можливо, навіть її психічна сприйнятливність) призводять до відновлення галюцинацій. Вона чує голоси, що лунають з-за стінки горища, які промовляють, що перед нею постане Бог. Налякана, вона звертається до Мартіна, але він тільки дорікає їй через нестачу сексу в їхньому шлюбі. Вона шукає допомоги

в батька, але той лагідно, немов дитину, змушує її піти. Залишившись наодинці, Карін випадково зазирає до його щоденника й виявляє, що вона цікавить свого батька лише з точки зору вивчення нового персонажа для наступного роману.

Карін намагається розповісти братові про майбутнє диво з'явлення Бога, але Мінус настільки збентежений і змучений своїми бажаннями, що зовсім не розуміє її. Несподівано божевілля Карін набуває сексуального характеру. Скориставшись грубою силою, вона примушує брата до інцесту.

Коли Девід дізнається, що сталося, його поглинає не піклування про дітей, а жалість до самого себе. Дивно, але Карін співчуває йому і, знаючи, що вона цікавить його лише в якості матеріалу для роману, намагається допомогти батькові розібратися у своїй хворобі. Втручається Мартін, який заявляє про потребу Карін повернутися до психіатричної лікарні. Мартін викликає “швидку допомогу” й починає спаковувати речі.

## **Перший Крок: Визначення Конфлікту**

Карін рухає сцену. Вона вірить голосам, які чує, і відчайдушно сподівається побачити Бога, до того ж не лише, щоб задовольнити власні бажання, а й заради близьких їй чоловіків. Вона хоче показати їм своє божество, можливо, заслужити їхнього схвалення, і найголовніше, допомогти їм у їхньому житті, сповненому проблем. У Карін два джерела антагонізму: по-перше, її чоловік. Для Мартіна вона приваблива в сексуальному плані, йому шкода її, але він вже не може впоратися з її божевіллям, тому хоче забрати дружину від її “Бога” й повернути до лікарні в безпечне місце. Друге, потужніше джерело, вона сама. Поки Карін сподівається побачити божественне світло, підсвідомість готує їй пекло.

## **Другий Крок: Фіксація Початкової Цінності**

Початок сцени сповнює надія, хоча й досить дивним чином. Із усіх персонажів Карін викликає найбільше емпатії. Ми хочемо, щоб її бажання побачити Бога здійснилося. Нехай це божевільна фантазія, але вона може принести радість жінці, яка зазнає муки. Крім того, попередньо показані численні душевні переживання Карін змушують нас підозрювати, що, можливо, це не галюцинації. Ми сподіваємося на можливість надприродної події й перемоги Карін над егоцентричними чоловіками.

## **Третій Крок: Поділ Сцени на Долі**

### **ДОЛЯ #1**

ІНТ. СПАЛЬНЯ В КОТЕДЖІ—ДЕНЬ

Карін і Мартін спаковують речі до приїзду швидкої допомоги. Мартін риється в комоді, шукаючи свою сорочку. Карін намагається закрити переповнену речами валізу, але думками вона десь далеко.

**КАРІН**

Твої сорочки випрані, та ще не випрасувані.

**Дія Карін: ПЛАНУЄ ВТЕЧУ.**

**МАРТІН**

У мене є сорочки в місті.

**Реакція Мартіна: ПРИХОВУЄ СВОЮ ПРОВИНУ.**

**КАРІН**

Чи не міг би ти допомогти мені з валізою?

Мартін порається з валізою, але черевики, що лежать у ній, заважають її зачинити. Дістає черевики й дивиться на них.

**МАРТІН**

Це мої черевики. Я можу залишити їх тут.

**КАРІН**

Чому б не взути ці й не залишити ті?

**МАРТІН**

(показуючи на черевики, що на ньому)

Їх треба полагодити.

Він кидає черевики на підлогу і швидко вдягає піджака. Карін повільно закриває валізу.

*Ця доля є майже комічною. Карін вдягнена й збирає речі, а Мартін, наче хлопчисько, що потребує материнської допомоги, тиняється навколо. Вона є пацієнткою психіатричної лікарні, повертається до лікування електрошоком, але в цей же час залишається практичною та зібраною; він – лікар, але нервує через вибір черевиків. У межах тексту Карін спакує речі, проте в підтексті планує свою наступну дію. Мартін переймається усвідомленням власної провини, і тому не помічає, що її зовнішній спокій приховує активну роботу мозку, котрий*

*працює над планом, що дозволить їй побачити  
"диво" на горищі.*

## **ДОЛЯ #2**

Карін проводить пальцями по валізі, спокійно і замислено.

**КАРІН**

У тебе є пігулки від головного болю?

**Дія Карін: ВТІКАЄ ДО СВОГО "БОГА."**

**МАРТІН**

(оглядаючи кімнату)

Де моя коричнева сумка?

**Реакція Мартіна: ДОПОМАГАЄ ЇЙ.**

**КАРІН**

На кухні.

**МАРТІН**

(згадуючи)

Так, дійсно.

Мартін швидко прямує до кухні

ІНТ. КУХНЯ—ТОЙ САМИЙ

знаходить на столі медичну сумку. Дістає з неї кілька пігулок, наливає до склянки води, потім біжить нечутним кроком

ІНТ. ПЕРЕДПОКІЙ—ТОЙ САМИЙ

назад до

ІНТ. СПАЛЬНЯ—ТОЙ САМИЙ

Йому досить одного швидкого погляду з порогу, щоб зрозуміти: Карін немає. Він залишає склянку з водою й пігулки та кидається назад до

ІНТ. ПЕРЕДПОКІЙ—ТОЙ САМИЙ

намагається її знайти.

*Карін більш прониклива, ніж Мартін, але те, що вона так легко вислизає від нього, свідчить про його егоцентричність. Він знає, що шизофреніків не можна залишати наодинці, але почуття провини через те, що знову відвозить її до лікарні, змушує його робити все можливе, щоб задовольнити її. Його дбайливе ставлення викликане не її стражданнями, а його власними.*

### ДОЛЯ #3

Він визирає за двері, потім біжить до

ІНТ. СПАЛЬНЯ ДЕВІДА—ТОЙ САМИЙ

і відчиняє двері, заскочивши Девіда, який стоїть коло вікна.

**МАРТІН**

Бачив Карін?

**Дія Мартіна: ШУКАЄ КАРІН.**

**ДЕВІД**

Ні.

**Реакція Девіда: ДОПОМАГАЄ ЙОМУ В ПОШУКАХ.**

Коли Мартін у паніці виходить, Девід іде за ним до

ІНТ. ПЕРЕДПОКІЙ—ТІ САМІ

де обмінюються невпевненими поглядами.

## **ДОЛЯ #4**

Несподівано вони чують нагорі голос Карін, яка щось ШЕПОЧЕ

**Дія Карін: МОЛИТЬСЯ.**

Мартін готує заспокійливе; тим часом Девід піднімається сходами.

**Реакція Девіда: КИДАЄТЬСЯ ДО КАРІН.**

**Реакція Мартіна: ГОТУЄТЬСЯ ПЕРЕХОПИТИ ЇЇ.**

КОРИДОР ВЕРХНЬОГО ПОВЕРХУ

ШЕПІТ Карін лунає голосніше:

**КАРІН**

**(повторюючи слова молитви)**

Так, я розумію, я розумію...

*Галюцинації Карін дають чоловікам те, чого вони прагнуть. Для Мартіна це можливість поводити себе як лікар; для Девіда це шанс побачити хворобу доньки в найяскравішому прояві.*

## **ДОЛЯ #5**

Девід тихо підходить до невикористовуваної

ІНТ. КІМНАТА НА ГОРИЩІ—ТІ САМІ

і прочиняє двері на кілька дюймів, щоб зазирнути всередину.

З ТОЧКИ ЗОРУ ДЕВІДА

через наполовину відчинені двері видно Карін, котра стоїть посеред кімнати й невідривно дивиться на стіну, де стоїть зачинена шафа. Голос лунає формально й нагадує молитву, оскільки Карін вимовляє слова майже співуче.

**КАРІН**

(промовляючи до стіни)

Так, я все розумію.

**Дія Карін: ГОТУЄТЬСЯ ДО ДИВА.**

ПОКАЗУЄ ДЕВІДА

дивиться на доньку; він не в силах відвести очей від сцени, яку та розігрує.

**КАРІН**



(за кадром)

Я знаю, залишилося вже недовго.

**Реакція Девіда: СПОСТЕРІГАЄ ЗА БОЖЕВІЛЛЯМ КАРІН.**

Мартін, котрий тримає в руках медичну сумку, приєднується до Девіда. Він втуплюється очима в Карін, яка розмовляє з уявним співрозмовником.

**КАРІН**

(за кадром)

Я рада дізнатись про це. Але й очікування нас влаштовувало.

**Реакція Мартіна: БОРЕТЬСЯ ЗІ СВОЇМИ ЕМОЦІЯМИ.**

*Карін молиться голосам, котрі чує через потріскані шпалери, але чітко усвідомлює, що її шукають, і бачить насторожений погляд батька та прихований гнів чоловіка.*

## **ДОЛЯ #6**

Мартін швидко заходить до кімнати й прямує до Карін. Вона нервово смикає намисто на шиї й пильно, з благоговінням, дивиться на стіну й двері шафи.

**Дія Мартіна: ПРИПИНЯЄ ЇЇ ГАЛЮЦИНАЦІЇ.**

**КАРІН**

(до Мартіна)

Ходи тихіше. Вони кажуть, що він скоро з'явиться, ми маємо бути готові.

**Реакція Карін: ЗАХИЩАЄ СВОЮ ВІРУ В ВИДІННЯ.**

## **ДОЛЯ #7**

**МАРТІН**

Карін, ми їдемо до міста.

**Дія Мартіна: ВІДВОЛІКАЄ ЇЇ.**

**КАРІН**

Я не можу зараз поїхати.

**Реакція Карін: СТОЇТЬ НА СВОЄМУ.**

## **ДОЛЯ #8**

**МАРТІН**

Ти помиляєшся, Карін.

(дивиться на зачинені дверцята шафи)

Там нічого не відбувається.

(обіймає її за плечі)

Ніякий Бог не з'явиться з-за дверей.

**Дія Мартіна: ЗАПЕРЕЧУЄ ІСНУВАННЯ ЇЇ БОГА.**

**КАРІН**

Він з'явиться будь-якої хвилини.

І я мушу бути тут.

**Реакція Карін: ЗАХИЩАЄ СВОЮ ВІРУ.**

**МАРТІН**

Карін, це не так.

## ДОЛЯ #9

КАРІН

Не так голосно!

Якщо ти не можеш поводитися тихо, йди звідси.

**Дія Карін: НАКАЗУЄ МАРТИНУ ПІТИ.**

МАРТІН

Ходімо зі мною.

КАРІН

Обов'язково все псувати?

Залиш мене саму.

Девід спостерігає від дверей, як Карін виривається з рук Мартіна, а той підходить до стільця, сідає й починає протирати окуляри.

**Реакція Мартіна: ВІДСТУПАЄ.**

*Карін насправді сильніша за Мартіна. Він не здатний змагатися з нею у силі волі, тому здається й відступає.*

## ДОЛЯ #10

Карін стає на коліна обличчям до стіни й складає руки в молитві.

КАРІН

Мартін, любий, вибач мене за різкість.  
Але чи не міг би ти стати на коліна  
поруч зі мною? Ти виглядаєш так  
дотепно, коли сидиш там. Я знаю, ти не  
віриш, але зроби це заради мене.

**Дія Карін: ЗАЛУЧАЄ МАРТИНА ДО СВОГО РИТУАЛУ.**

Очі Мартіна наповнюються слізьми, коли, страждаючи  
від власної безпорадності, він підходить до Карін  
та стає на коліна.

**Реакція Мартіна: ПОСТУПАЄТЬСЯ ЇЙ.**

Весь цей час Девід спостерігає від дверей.

*Карін хоче, щоб до появи її Бога все було  
ідеально, тому залучає невіруючого Мартіна до  
свого дивного ритуалу.*

## **ДОЛЯ #11**

Мартін обіймає Карін за плечі, прихиляється  
заплаканим обличчям їй до шиї і треться об її  
шкіру.

**МАРТІН**

Карін, кохана, кохана.

**Дія Мартіна: ПЕСТИТЬ ЇЇ.**

Карін відчуває огиду. Вона відпихає його руку й  
відштовхується.

**Реакція Карін: ВІДБИВАЄТЬСЯ ВІД НЬОГО.**

*Відчуваючи свою безпорадність перед божевіллям Карін, Мартін інстинктивно намагається відвернути її від маніакальних думок, але його спроби пестощів закінчуються повною невдачею.*

## **ДОЛЯ #12**

Карін складає руки в молитві.

**Дія Карін: НЕСАМОВИТО МОЛИТЬСЯ.**

Несподівано в кімнаті чується оглушливий РЕВ. Погляд Карін зісковзує по стіні в бік шафи.

**Реакція "Бога:" СПОВІЩАЄ ПРО ПРИБУТТЯ "БОГА."**

## **ДОЛЯ #13**

Двері шафи відчиняються немов самі собою.

**Дія "Бога": З'ЯВЛЯЄТЬСЯ ПЕРЕД КАРІН.**

Карін шанобливо стоїть і посміхається тому, що нібито з'явилося з порожньої стінної шафи.

**Реакція Карін: ПРИЙМАЄ СВОГО "БОГА."**

Ми бачимо, як за вікном спускається гелікоптер швидкої допомоги.

На задньому плані Девід пильно спостерігає за всім, що відбувається.

*Яким чином і чому двері відчинилися? Можливо, через вібрації, викликані наближенням гелікоптера, але це пояснення не можна вважати задовільним. Зовсім випадково в той момент, коли Карін молиться про диво, відбувається об'єднання сил дверей та гелікоптера, яке приносить їй це диво. Разом із тим, дія не здається надуманою. Річ у тім, що Бергман створює, кажучи мовою Юнга, подію Синхронічності: об'єднання значущих збігів навколо дуже сильної емоції. Він дозволяє нам почути голоси Карін, показує її гостру чутливість до природи й драматизує її пекучу потребу в диві, тому ми починаємо чекати чогось надприродного. Релігійна одержимість Карін досягає такого напруження, що формує синхроністичну подію, котра дозволяє побачити те, що перебуває за межами реальності.*

## **ДОЛЯ #14**

Карін пильно вдивляється у шафу; раптом її обличчя застигає, наче вона бачить щось страхітливе.

**Дія "Бога" Карін: АТАКУЄ ЇЇ.**

Несподівано вона кричить від жаху й починає бігти по кімнаті, немов за нею хтось женеться, й забивається в куток, здійнявши ноги та руки вгору, щоб захиститись.

**Реакція Карін: ВІДБИВАЄТЬСЯ ВІД СВОГО "БОГА."**

## **ДОЛЯ #15**

Мартін хапає її.

**Дія Мартіна: СТРИМУЄ ЇЇ.**

Карін відштовхує його й кидається до іншого кутка кімнати.

**Реакція Карін: ВТІКАЄ ВІД МАРТИНА.**

## **ДОЛЯ #16**

Карін стискає кулаки на рівні геніталії, немов щось повзе вгору по її тілу, потім починає несамовито бити кулаками свого невидимого супротивника.

**Дія "Бога": НАМАГАЄТЬСЯ ЗГВАЛТУВАТИ КАРІН.**

**Реакція Карін: ЧИНИТЬ ОПІР НАСИЛЬСТВУ "БОГА."**

У цей момент Девід приєднується до Мартіна й теж намагається стримати Карін.

**Реакція Девіда: ДОПОМАГАЄ ВТРИМАТИ КАРІН.**

## **ДОЛЯ #17**

Карін виривається й кидається через двері на

ІНТ. СХОДОВИЙ МАЙДАНЧИК—ТІ САМІ

і біжить вниз по сходах.

**Дія Карін: ВТІКАЄ.**

ІНТ. СХОДИ—ТІ САМІ

Раптом знизу з'являється Мінус.

Мінус перегороджує їй шлях. Карін зупиняється і дивиться на брата.

**Реакція Мінуса: ЛОВИТЬ ЇЇ.**

## **ДОЛЯ #18**

Девід хапає її й саджає на сходи. З'являється Мартін зі шприцем. Карін виривається, немов тварина, що потрапила до пастки.

**Дія Мартіна й Девіда: ДАЮТЬ ЇЇ ЗАСПОКІЙЛИВЕ.**

**МАРТІН**

Тримай їй ноги.

Карін виривається, поки Мартін відчайдушно намагається зробити їй укол.

**Реакція Карін: ЛЮТО ЧИНИТЬ ОПІР ІН'ЕКЦІЇ.**

## **ДОЛЯ #19**



Карін тулиться до батька й невідривно дивиться в заклопотане обличчя брата.

**Дія седативного препарату: ЗАСПОКОЮЄ її.**

**Реакція Карін: КОРИТЬСЯ ПІД ДІЄЮ ЛІКІВ.**

**Реакція Девіда й Мартіна: ЗАСПОКОЮЮТЬСЯ.**

**Реакція Мінуса: НАМАГАЄТЬСЯ ЗРОЗУМІТИ, ЩО ВІДБУВАЄТЬСЯ.**

## **ДОЛЯ #20**

**КАРІН**

Мені раптом стало страшно.

**Дія Карін: ПОПЕРЕДЖАЄ МІНУСА.**

**Реакція всіх трьох чоловіків: УВАЖНО СЛУХАЮТЬ.**

**КАРІН**

**(повільно пояснюючи братові)**

Двері відчинилися. Але бог, котрий звідти вийшов, був павуком. Він попрямував до мене, і я побачила його обличчя. Воно було жахливе й безжалісне. Він почав повзти на мене, спробував залізти в мене. Але я змогла захиститися. І весь час бачила його очі, Спокійні та холодні. Коли він не зміг заповзти в мене, то заліз мені на груди, на обличчя й поповз вгору по стіні.

(довго дивиться в очі Мінусу)

Я бачила Бога.

*Хоча зґвалтування богом-павуком було галюцинацією породженою її підсвідомістю, Карін, повернувшись до реальності, говорить про це з іронічною повагою. Вона ділиться своїм жахливим відкриттям з усіма одразу, але звертається головним чином до Мінуса, намагаючись своєю розповіддю попередити брата про те, що молитви не матимуть відповіді.*

### **Четвертий Крок: Фіксація Кінцевої Цінності та Порівняння Її з Початковою.**

Зустріч із богом-павуком змінює напрямок дії сцени від надії до розпачу. Карін молиться про появу божества й ділиться цим “дивом” із батьком, оскільки знає, що сам він не здатний відчувати справжніх емоцій, тому для створення романів йому потрібен життєвий досвід інших людей. Вона хоче розділити свою віру з чоловіком, але його реакція не виходить за межі сексуальних жестів та лікарської турботи. Потім її “диво” перетворюється на жах, і віра в Бога руйнується.

У фінальній долі Карін ділиться своїм гротескним баченням із братом, намагаючись попередити його, але цей вчинок не має особливого значення в порівнянні з непереборним відчаєм, раніше показаним у сцені. Залишається відчуття, що раціоналізація любові, що демонструють протягом усього фільму письменник і лікар, безсила перед незбагненними силами, що мешкають у душі людини.

### **П'ятий Крок: Дослідження Доль та Визначення Локації Переломного Моменту**

1. Планує свою втечу/Приховує свою провину

2. Втікає до свого “Бога”/Допомагає їй
3. Шукає Карін/Допомагає йому у пошуках
4. Молиться/Кидається до неї й готується перехопити її
5. Готується до дива/Спостерігає за її божевіллям та бореться зі своїми емоціями
6. Припиняє її галюцинації/Захищає свою мрію
7. Відволікає її/Стоїть на своєму
8. Заперечує існування її Бога/Захищає свою віру
9. Наказує Мартіну піти/Відступає
10. Залучає Мартіна до свого ритуалу/Поступається їй
11. Пестить її/Відбивається від нього
12. Несамовито молиться/Сповідчає прибуття “Бога”
13. З’являється перед Карін/Приймає свого “Бога”
14. Атакує Карін/Відбивається від свого “Бога”
15. Стримує її/Тікає від Мартіна
16. Намагається згвалтувати Карін/Чинить опір насильству “Бога”
17. Втікає/Ловить її
18. Дають їй заспокійливе/Люто чинить опір ін’єкції
19. Заспокоює її/Заспокоюються й намагаються зрозуміти, що відбувається
20. Попереджає Мінуса/Уважно слухають

Перші долі є легкими, майже комічними, але потім починається їхній швидкий розвиток. Кожен перехід від дії до реакції перевищує попередню, вимагаючи від усіх персонажів більшої напруги, особливо від Карін: їй треба зібрати всю силу волі, щоб пережити жахливі видіння. Прогалина відкривається між 3 і 4 долями, коли очікування появи “Бога” завершуються сексуальним нападом викликаного галюцинаціями павука. На відміну від відкриттям, яке стає Поворотним Моментом сцени з фільму КАСАБЛАНКА (CASABLANCA), в цій Кульмінації все вирішує дія — в цьому випадку дія страшної сили, породженої підсвідомістю протагоніста.

Ми використали ці чудові сцени для ілюстрації методики аналізу. Незважаючи на відмінності, пов'язані з рівнем конфлікту і якістю дій, вони, в цілому, мають однакову істотну форму. Але те, що тут виконано практично ідеально, може бути зіпсовано в інших роботах, менш якісних. У невдало написаних сценах може бути відсутнім конфлікт, якщо бажання персонажів не суперечать одне одному; може зупинитися розвиток дій через велику кількість повторень або циклічну форму оповіді; може виникнути динамічна врівноваженість, коли поворотні моменти з'являються занадто рано або занадто пізно. Сценам може не вистачати достовірності через занадто очевидні діалоги та дії. Однак аналіз проблематичної сцени, завдяки якому перевіряється відповідність доль завданням всієї сцени, дає можливість переписати її, щоби поведінка віддзеркалювала бажання або навпаки, та вдихнути в неї життя.

## 12. КОМПОЗИЦІЯ

*Композиція* означає розташування та поєднання сцен. Немов композитор, підбираючи ноти й акорди, ми формуємо послідовності, вибираємо те, що слід додати, прибрати, що поставити перед, а що після. Завдання може бути виснажливим, адже чим далі ми пізнаємо тему, кожна можливість оповіді виглядає живою й звивається у різні напрямки. Виникає згубна спокуса якимось чином включити їх усіх. На щастя, щоб направляти наші зусилля, мистецтво розвинуло канони композиції: *Єдність і Різноманітність, Ритмічна Побудова, Ритм і Темп, Соціальна й Особиста Прогресія, Символічне й Іронічне Сходження*, а також *Принцип Переходу*.

### ЄДНІСТЬ І РІЗНОМАНІТНІСТЬ

Оповідь, навіть якщо вона виражає хаос, має бути цілісною. Наступне речення повинне бути логічним витягнутим з будь-якого сюжету: “Через Підбурюючий Інцидент Кульмінація *мусила статись*.” ЩЕЛЕПИ (JAWS): “Акула вбила плавчиню, тому шерифу довелося знищити акулу.” КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER): “Оскільки дружина Крамера залишила його й дитину, тільки батьки могли остаточно вирішити питання про опіку.” Ми повинні відчувати причинно-наслідковий зв’язок між Підбурюючим Інцидентом й Кульмінацією Оповіді. Підбурюючий Інцидент є найглибшою причиною події в оповіді і, відповідно, її фінальний результат, Кульмінація Оповіді, повинен сприйматися як неминучий. Цементом, який пов’язує їх, є Хребет оповіді, глибоке бажання протагоніста відновити життєву рівновагу.

Єдність оповіді є критичною, проте її недостатньо. В рамках цієї єдності ми мусимо спонукати якомога більше різноманіття. Наприклад, фільм КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) є не лише одним із найбільш улюблених фільмів усіх часів, а й одним із найрізноплановіших. Це блискуча *Оповідь Про Любов*, проте більшу половину фільму можна віднести до жанру *Політичної Драми*. Її неперевершені секвенції з екшеном контрастують з урбаністичною комедією. Крім того, фільм схиляється до *Мюзиклу*. Понад дванадцять мелодій, стратегічно розташовані на всьому протязі, коментують або стають пасткою події, ідеї та емоції.

Більшості з нас не вдається досягти такого різноманіття, не потребують цього й наші оповіді, але ми ж не хочемо грати одну й ту саму ноту знову і знову, щоб усі сцени звучали однаково. Натомість ми шукаємо трагічне в комічному, політику в особистому, особисте в політичному, незвичайне в буденному й тривіальне в піднесеному. Ключем до внесення різноманітності в послідовності повторень є дослідження. Поверхневі знання ведуть до прісної, монотонної розповіді. З авторськими знаннями ми можемо приготувати бенкет задовольнень. Або, принаймні, додати гумору.

## РИТМІЧНІ ПОБУДОВИ

Якщо від сцени до сцени ми будемо повільно закручувати гайку, поступово й потроху, повторно, підвищуючи напругу, то аудиторія втомиться задовго до кінця фільму. Вони абсолютно ослабнуть і сил для сприйняття Кульмінації Оповіді не залишиться. Оскільки оповідь є метафорою життя, ми чекаємо, що вона буде схожою на реальне життя й матиме його ритмічність. Цей ритм б'ється між двома суперечливими бажаннями. З одного боку, ми прагнемо спокою, гармонії, миру та відпочинку, але, коли маємо забагато цього кожного дня, ми скочуємось в безпросвітну нудьгу й потребу психотерапії. В результаті починаємо мріяти про випробування, напругу, небезпеку, навіть про страх. Однак, забагато подібного з дня у день, і врешті ми

опинимося в камері з гумовими стінами. Тому ритм життя гойдається між цими полюсами.

Наприклад, ритм типового дня: Ви прокидаєтеся сповнені енергією, дивитеся на себе в дзеркало й промовляєте: “Сьогодні я збираюся що-небудь зробити. Ні, я серйозно налаштований до змін. Сьогодні я обов’язково що-небудь зроблю.” І ви рушаєте “робити щось,” долаючи мінні поля втрачених зустрічей, дзвінків без відповіді, безглузвих доручень та наполегливих суперечок і так аж до обіду, коли нарешті можна поспілкуватися з друзями, випити вина, відновити душевну рівновагу, відпочити й зібратися з новими силами, щоб продовжити війну з демонами другої половини робочого дня. Разом із тим, ви сподіваєтеся завершити незроблене вранці — натомість отримуєте більше пропущених дзвінків, більше безглузвих завдань, і постійну нестачу часу.

Нарешті ви повертаєтеся додому по шосе, забитому автомобілями, і в кожному авто сидить всього по одній людині. Чи ви берете когось собі в компанію на дорогу? Ні. Після важкого робочого дня останнє, чого вам хочеться, це сідати в машину з трьома іншими козлами з роботи. Ви тікаєте до свого авто, вмикаєте радіо й вибираєте ту смугу, яка підходить саме для цієї музики. Якщо слухаєте класику, рухаєтеся в правому ряду; поп-музику в середньому; рок, то по лівій смузі. Ми скаржимося на затори, але ніколи нічого не намагаємося змінити, бо, правду кажучи, в годину пік ми отримуємо приховане задоволення; лише за кермом більшість із нас можуть побути наодинці. Ви розслабляєтеся, чухаєте те, що чухається, і, підспівуючи музиці, горланите, як печерна людина.

Повернувшись додому, швидко приймаєте душ і рушаєте в ніч на пошуки веселощів. Яких веселощів? Парк розваг із американськими гірками, які лякають вас до смерті, або фільм, що змушує переживати емоції, котрих ви завжди уникаєте в житті, або бар для самотніх, де на вас чекає приниження відмови. Знесиленим ви падаєте в ліжко, а наступного ранку цей ритм відновлюється, знову і знову.

Такий перехід від напруги до розслаблення утворює пульс існування, ритм днів і навіть років. У деяких фільмах він миттєво впадає в очі, в

інших є ледь помітний. НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (TENDER MERCIES) злегка підвищує драматичну напругу, потім знижує її, і з кожним циклом загальна напруга повільно наростає до Кульмінації. В УТІКАЧІ (THE FUGITIVE) напруга доходить до найвищої точки, потім на короткий час слабшає, щоб піднятися ще вище. Кожен фільм говорить своїм природнім акцентом, але ніколи не плоским, повторюваним, з пасивними неподіями чи безжалісними гупаючими діями. Всі гарні оповіді, незалежно від того, чи базуються вони на Архісюжеті, Мінісюжеті або ж Антисюжеті, передають ритм життя.

Ми використовуємо структуру дії, щоб почати зі слабкої напруги, потім з кожною сценою і секвенцією підсилюємо її аж до Кульмінації Першої Дії. Працюючи над Другою Дією, створюємо сцени, які послаблюють цю напругу, перемикаючись на комедію, кохання або контрастуючий настрій, знижуючи інтенсивність Першої Дії, дозволяємо аудиторії перевести подих і зібратися з силами. Ми тренуємо аудиторію, наче бігуна на довгі дистанції: замість постійного галопу, він прискорює біг, уповільнює, потім знову прискорює, тим самим утворюючи цикли, що дозволяють досягти межі його резервів. Після сповільнення темпу будуюмо прогресії наступної дії, доки не перевершимо попередню Кульмінацію за напругою і значенням. Дія за дією ми створюємо напругу й послаблюємо її, в той час як фінальна Кульмінація доводить глядачів до емоційного спустошення, залишаючи їх виснаженими, але задоволеними. Потім потрібна коротка сцена Розв'язки, щоб відновити сили перед тим, як іти додому.

Це нагадує секс. Майстри в мистецтві кохання завжди контролюють темп. Вони починають із того, що доводять одне одного до стану приємного сексуального збудження, не досягши — а далі ми в обох випадках вживаємо одне й те саме слово — кульмінації, після чого розповідають анекдоти й змінюють положення, перш ніж довести одне одного до ще вищої напруги й до наступного рівня збудження, знову не досягши кульмінації; потім їдять сендвіч, дивляться телевизор і збираються з силами, щоб досягти ще вищої інтенсивності, кохаються циклами зростання напруги, аж поки вони, зрештою, одночасно досягають кульмінації й земля йде з-під ніг і в голові крутиться.



Умілий оповідач немов би кохається з нами. Йому відомо, що ми здатні на величезну віддачу... лише якщо він ритмічно підведе нас до цього.

## РИТМ І ТЕМП

*Ритм* визначається тривалістю сцен. Як довго ми перебуваємо в одному місці та в одному часовому проміжку? Звичайний двогодинний фільм складається з сорока-шістдесяти сцен. Це означає, що в середньому одна сцена триває дві з половиною хвилини. Але не кожна. Зазвичай, на одну сцену, що триває хвилину, припадає одна, що триває чотири хвилини. На сцену, що триває тридцять секунд, припадає сцена тривалістю шість хвилин. У правильно форматovanому сценарії одна сторінка відповідає хвилині екранного часу. Таким чином, якщо ви проглянете свій сценарій, то побачите, що сцена на дві сторінки змінюється сценами на вісім, сім, три, чотири, шість, п'ять, одну, дев'ять сторінок — інакше кажучи, якщо середня довжина однієї сцени у вашому сценарії складає п'ять сторінок, то оповідь розгортається зі швидкістю поштаря, що приймає Валіум.

Здебільшого, операторська камера встигає показати всі візуально виразні об'єкти в межах однієї знімальної локації за дві-три хвилини. Якщо сцена триває довше, кадри починають повторюватися. Монтажер постійно використовує один і той же загальний план, середній план з двома дійовими особами та укрупнення. При повтореннях кадру зникає виразність, фільм стає візуально нудним, глядачі втрачають інтерес і починають відволікатися від подій на екрані. Трохи таким позаймайтесь і ви втратите аудиторію повністю. Середня тривалість сцени, що становить дві-три хвилини, продиктована самою природою кінематографа й голодом глядачів на постійну зміну виразних моментів.

Численні винятки тільки підтверджують правильність цього принципу. Події фільму 12 РОЗГНІВАНИХ ЧОЛОВІКІВ (TWELVE ANGRY MEN) відбуваються протягом двох днів у кімнаті засідань присяжних. Фактично, фільм складається з двох сцен тривалістю п'ятдесят хвилин кожна, які відбуваються в одній локації, з короткою

перервою на нічний сон. Але оскільки фільм знімався за п'єсою, режисеру Сідні Люмету вдалось вдало застосувати *Французькі Сцени*.

У неокласичний період (1750–1850) у французькому театрі існувало чітке правило *Єдностей*, загальноприйняті умови, згідно з якими у п'єсі мала бути одна основна дія або сюжетна лінія, дія мала відбуватися в одній локації, а тривалість вистави відповідала часу розгортання події. Однак французи розуміли, що в межах такої єдності часу й місця поява або зникнення головних персонажів радикально змінює динаміку стосунків і таким чином створює нову сцену. Наприклад, двоє закоханих зустрічаються в саду, а потім мати дівчини викриває їх. У результаті її появи стосунки персонажів помітно змінюються й виникає нова сцена. Ці троє розігрують сцену, потім хлопець залишає сад. Його вихід настільки трансформує стосунки між матір'ю й дочкою, що маски спадають і починається нова сцена.

Розуміючи принцип *Французьких Сцен*, Люмет розділив кімнату засідань присяжних на кілька місць фільмування всередині одного знімального майданчика: питний фонтанчик, вішалка, вікно, один кінець столу та інший. У межах цих підлокацій він створював *Французькі Сцени*: Спочатку ми бачимо присяжних #1 і #2, потім присяжний #2 виходить, а #5 і #7 входять. ЗМІНА КАДРУ: присутній лише присяжний #6. ЗМІНА КАДРУ: сцена за участю всіх дванадцяти людей. ЗМІНА КАДРУ: сцена за участю п'яти з них у кутку, і таке інше. Фільм складається з понад вісімдесяти *Французьких Сцен*, які забезпечують стрічці захопливий *ритм*.

Фільм МОЯ ВЕЧЕРЯ З АНДРЕ (MY DINNER WITH ANDRE) має ще більше обмежень: це двогодинна стрічка про вечерю, яка триває дві години і в ній беруть участь лише двоє персонажів, а тому в ньому відсутні *Французькі Сцени*. Проте фільм має чіткий *ритм*, оскільки він складається зі сцен, зображених, наче в літературному творі, за допомогою образів, котрі протагоніст немов би малює словами в уяві слухача: пригода в польському лісі, поховання живого Андре його друзями під час химерного ритуалу, несподіване дивне явище в його офісі. Ці ерудовані розповіді обгортають *Едукаційний Сюжет* навколо *Едукаційного Сюжету*. Поки Андре (Андре Грегорі) розповідає про

свою донкіхотську подорож у напрямку духовного розвитку, він настільки впливає на свого товариша і змінює його погляд на життя, що Волі (Воллес Шон) виходить із ресторану зовсім іншою людиною.

*Темп* є рівнем активності в межах сцени, виражений через діалог, дію або поєднання одного з іншим. Наприклад, сцена, де закохані тихо розмовляють, лежачи в ліжку, може мати повільний темп, а суперечка в залі суду швидкий. Персонаж, який дивиться у вікно, приймаючи важливе життєве рішення, може мати низький темп; бунт же швидкий.

У добре розказаній оповіді прогресія сцен та секвенцій прискорює розвиток дії. Рухаючись до кульмінацій дій, ми використовуємо *ритм* і *темп* для поступового скорочення тривалості сцен та одночасного прискорення дій, які в них відбуваються. Неначе музика або танок, оповідь є кінетичною. Ми хочемо використовувати сенсорну силу кінематографа для того, щоб підштовхнути аудиторію до кульмінації дії, тому що сцени, в котрих відбуваються важливі розвороти, здебільшого відрізняються значною тривалістю, повільним темпом і високою напругою. “Кульмінаційний” не означає короткий і вибуховий; це означає *глибоку зміну*. Такі сцени не можуть пройти швидко і поверхово. Ми розкриваємо їх, дозволяємо їм дихати, уповільнюємо їхній темп, а тим часом аудиторія, затамувавши подих, напружено гадає, що ж станеться далі.

Знову вступає в дію Закон Зниження Ефективності: Чим частіше ми робимо паузу, тим менш дієвою вона стає. Якщо сцени, що передують головній Кульмінації, довгі й повільні, то найважливіша сцена, призначена для створення напруги, втратить свою силу. Через те, що ми витягували енергію глядачів під час перегляду повільних сцен меншого значення, вони лише знизують плечима при настанні найзначущішого моменту. Треба заслужити право на паузу за рахунок скорочення *ритму* при одночасному підвищенні *темпу*, щоб у момент настання Кульмінації ми могли пригальмувати, розтягнути дію, й тоді вдасться зберегти напругу.

Щоправда проблемою з цим дизайном є те, що це кліше. Однак Д. В. Гріффіт досконало освоїв його. Фільмарі епохи Німого Кіно знали, що банальні сцени, як от переслідування й арешт поганих хлопців, можуть

бути приголомшливі, якщо сцени будуть коротшими, а *темп* швидшим. Але техніки не перетворюються на кліше, якщо вони не мають щось важливе в собі в першу чергу. Отже, ми не можемо, через незнання або зарозумілість, ігнорувати цей принцип. Якщо ми подовжуємо й сповільнюємо сцени перед значним розворотом, ми калічимо нашу Кульмінацію.

Темп починається зі сценарію. Кліше чи не кліше, треба контролювати *ритм* і *темп*. Не слід симетрично нарощувати дію або скорочувати тривалість сцен, проте прогресії мусять бути сформованими. Якщо ми цього не зробимо, монтажер фільму зробить це. І коли, приводячи до ладу неохайну роботу, він виріже кілька улюблених моментів, звинувачувати доведеться лише себе. Ми є письменниками-сценаристами, а не біженцями з художньої літератури. Кінематограф є унікальним видом мистецтва. Сценарист зобов'язаний досконало знати естетичні принципи ігрових фільмів і створювати сценарії, які готуватимуть шлях митцям, що слідуватимуть ним.

## ВИРАЖЕННЯ ПРОГРЕСІЇ

Зі справжньою прогресією оповідь вимагає від персонажів більше й більше здібностей, більшої й більшої сили волі, призводить до більш значущих змін у житті персонажів, й кидає їх у все більшу й більшу небезпеку. Як це показати? Як аудиторії відчувати таку прогресію? Існують чотири основні методи.

## СОЦІАЛЬНА ПРОГРЕСІЯ

**Розширюйте вплив дій персонажа на суспільство.**

Дозвольте оповіді розпочатись інтимно, залучаючи лише декілька головних персонажів. Але з просуванням розповіді зробіть так, щоб їхні дії поширювалися на довколишній світ, торкалися й змінювали

життя дедалі більшої кількості людей. Не всіх одразу. Краще поступово поширювати ефект через прогресії.

**ЗІРКА ШЕРИФА (LONE STAR):** Двоє чоловіків збирають гільзи на покинутому стрільбищі в Техасі, коли раптом знаходять рештки скелету шерифа, котрий зник кілька десятиріч тому. Зібравши докази на місці події, нинішній шериф починає підозрювати, що вбивство міг скоїти його батько. Під час розслідування оповідь розширюється назовні у суспільство й назад у часі, прослідковуючи патерн корупції й несправедливості, що залишили слід і змінили життя трьох поколінь техасців, мексикано- та афро-американців — практично кожного жителя округу Ріо.

**ЛЮДИ В ЧОРНОМУ (MEN IN BLACK):** Випадкове зіткнення фермера та іншопланетянина-втікача в пошуках рідкісного дорогоцінного каменя, поступово перетворюється на загрозу всьому живому на планеті.

Цей принцип початкового показу особистих проблем, які розгалужуються, проникаючи в навколишній світ для створення сильних прогресій, дозволяє зрозуміти, чому конкретні професії надмірно представлені у ролях протагоністів. Це чому ми схильні розповідати історії про адвокатів, лікарів, військових, політиків та науковців, бо ці люди займають таку позицію у суспільстві через свою професію, що коли в їхньому особистому житті щось трапляється, письменник може розгорнути дію, поширивши її на все суспільство.

Уявіть собі оповідь, яка починається так: Одного разу вранці Президент Сполучених Штатів прокидається, йде до ванної кімнати, щоб поголитися, й, доки дивиться в дзеркало, починає галюцинувати з приводу уявних ворогів по всій земній кулі. Він нікому нічого не повідомляє, але незабаром його дружині стає зрозуміло, що він збожеволів. Його найближчим соратникам теж. Однак термін президентства закінчується через шість місяців, тому всі збираються й приймають рішення, що не варто зараз все псувати. Вони його прикривають. Але ми знаємо, що саме ця людина “тримає палець на кнопці” і якщо таку високу посаду займатиме божевільний, це може перетворити змучений проблемами світ у справжнє пекло.

## ОСОБИСТА ПРОГРЕСІЯ

**Спрямуйте дії на глибші рівні особистих стосунків і внутрішнього життя персонажів.**

Якщо логіка створеного вами сетінгу не дозволяє рухатися в бік розширення, тоді слід рушити вглиб. Почніть з особистого або внутрішнього конфлікту, котрий, на перший погляд, можна з легкістю вирішити. Потім поступово спрямовуйте його вглиб — на емоційний, психологічний, фізичний або моральний рівень — до тих найпотаємніших секретів і невисловленої правди, що ховаються за публічними масками.

**ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE):** Склад діювих осіб обмежений членами однієї родини, другом і лікарем. Проблема напружених стосунків між матір'ю та сином, яку, як спершу здається, можна вирішити за допомогою спілкування й любові, переходить у сильний душевний біль. Коли батько починає усвідомлювати, що повинен вибрати між психічним здоров'ям сина і єдністю сім'ї, оповідь призводить до того, що син намагається накласти на себе руки, мати зізнається, що ненавидить власну дитину, а чоловік втрачає дружину, яку неймовірно сильно любить.

**КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN)** є прикладом елегантного дизайну, що поєднує методи розширення і поглиблення дії. Приватного детектива наймають для розслідування подружньої зради. Потім оповідь, немов нафтова пляма, починає розширювати межі, охопивши міську владу, змовників-мільйонерів, фермерів із долини Сан Фернандо і врешті-решт заражає усіх жителів Лос Анджелеса. У той же час відбувається занурення у внутрішнє життя персонажів. На Гітеса постійно нападають: він отримує удари в пах, по голові, йому ламають ніс. Малрея вбивають, стає відомо про інцест між батьком і донькою, а потім повторюються трагічні події з минулого протагоніста, які стають причиною того, що Евелін Малрей помирає, а невинна дитина опиняється в руках божевільного батька/діда.

## СИМВОЛІЧНЕ СХОДЖЕННЯ

**Формуйте символічний заряд образів оповіді від конкретних до універсальних, від специфічних до архетипних.**

Хороша, добре розказана оповідь, може стати вдалим фільмом. А от хороша, добре розказана оповідь, доповнена діючими на підсвідомість символами, підносить її до наступного рівня виразності й у результаті може з'явитися *величний* фільм. Символізм є надзвичайно переконливим. Як образи в наших снах, він проникає до несвідомого розуму, глибоко зачіпаючи нас, проте лише доти, доки нам невідомо про його присутність. Якщо ми грубим способом навішуємо на образ ярлик “символічний,” його ефект руйнується. А коли він вводиться до розповіді потихенько, поступово й непомітно, то зачіпає нас до глибини душі.

Символічне сходження діє так: почніть із дій, місць і ролей, які представляють лише самих себе. З прогресією оповіді обирайте образи, що набирають дедалі більшого значення так, щоб до кінця розповіді персонажі, сетінги й події відображали універсальні ідеї.

На початку фільму МИСЛИВЕЦЬ НА ОЛЕНІВ (THE DEER HUNTER) ми знайомимося з працівниками сталеливарного заводу, розташованого в Пенсильванії. Вони люблять полювати, пити пиво, влаштовувати пиятики й виглядають такими ж звичайними, як і місто, в якому живуть. Але з розвитком подій місце дії, ролі та вчинки персонажів стають все більше і більше символічно навантаженими: від клітки з тиграми у В'єтнамі до надзвичайно символічних сцен казино Сайгону, де чоловіки грають на гроші в “російську рулетку,” завершуючи Кризовим Моментом на вершині гори. Протагоніст фільму Майкл (Роберт де Ніро) проходить шлях від працівника заводу до воїна, а потім стає “Мисливцем,” людиною, яка вбиває.

Контролююча Ідея фільму: *Ми рятуємо свою людськість, коли перестаємо вбивати інших живих істот.* Якщо мисливець пролле занадто багато крові, рано чи пізно підходящих цілей не залишиться, і

він оберне свою зброю проти себе: вб'є себе в буквальному сенсі, як це зробив Нік (Крістофер Вокен), або, що імовірніше, перестане щонебудь відчувати, переживе душевну смерть. Кризовий Момент настає, коли Майкл, озброєний та зодягнений у мисливський костюм, вирушає на вершину гори. Там, на краю прірви, з туману виходить його жертва, величний лось. Архетипний образ: *мисливець і здобич на вершині гори*. Чому вершина гори? Тому що на вершинах гір “відбуваються визначні речі.” Мойсей отримав Десять Заповідей не на своїй кухні, він зробив це саме *на вершині гори*.

У ТЕРМІНАТОРІ (THE TERMINATOR) символічне сходження йде в іншому напрямку, не в гори, а в лабіринт. Фільм починається показом нічим не прикметних образів звичайних людей у типових обставинах і розповідає історію про Сару Коннор, офіціантку фаст-фуду з Лос Анджелеса. Несподівано з 2029 року з'являються Термінатор і Різ, які починають переслідувати Сару на міських вулицях, один намагається її вбити, інший врятувати.

Ми дізнаємося, що в майбутньому роботи набули самосвідомості й тепер намагаються знищити своїх творців, людей. Вони майже досягли успіху, але залишки людства піднімаються на повстання, очолюване харизматичним Джоном Коннором. Він змінює хід війни з роботами й майже перемагає, але роботи винаходять машину часу й надсилають у минуле вбивцю, котрий повинен знищити матір Коннора до його народження, що дозволить усунути його існування й виграти для роботів війну. Коннор захоплює машину часу, розкриває план і відправляє в минуле лейтенанта Різа, щоб убити монстра, перш ніж той вб'є його маму.

Вулиці Лос Анджелеса набувають прадавнього архетипного образу лабіринту. Персонажі блукають по автострадах, алеях та коридорах будівель, доки не знаходять шляху, що веде до серця цього лабіринту. Там Сара, немов Тесей, що бореться з напівлюдиною-напівбиком Мінотавром у лабіринті царя Міноса, вступає в бій з напівлюдиною-напівроботом Термінатором. Якщо вона знищить демона, то, немов Діва Марія, дасть життя рятівникові людства, Джону Коннору (JC – ініціали Ісуса Христа), і виростить його так, щоб він міг привести



людство до порятунку від голокосту. Сара проходить шлях від офіціантки до богині, й символічне сходження дозволяє фільмові піднятися над майже усіма іншими фільмами цього жанру.

## **ІРОНІЧНА ПРОГРЕСІЯ**

### **Розверніть прогресію в сторону іронії.**

Іронія є витонченим проявом задоволення від оповіді, це те солодке відчуття: “Ох, у житті все саме так.” Завдяки їй ми бачимо двозначність життя; вона показує наше парадоксальне існування, розкриваючи бездонну прірву між тим, що здається і що існує насправді. Вербальна іронія ґрунтується на невідповідності між словами та їхнім значенням — це і є головним джерелом жартів. Однак, в оповіді іронія спирається на контраст дій і результатів — основне джерело енергії в оповіді, та відмінність між видимістю й реальністю — основне джерело правди та емоцій.

Почуття іронії є цінним активом, лезом для нарізання правди, яке не може бути використане прямо. Нічого доброго не вийде, якщо персонаж вигукуватиме: “Яка іронія!” Як і у випадку з символами, вказавши на іронію, ви знищуєте її. Іронію слід висловлювати відсторонено й мимохідь, із удаваним нерозумінням виробленого нею ефекту і вірою в те, що аудиторія все зрозуміє. За своєю природою вона підступна, тому немає жорсткого й точного визначення. Ліпше пояснити її на прикладах. Нижче наведені шість патернів іронічної оповіді з прикладами для кожного.

#### **1. Він нарешті отримує те, чого завжди бажав... але занадто пізно.**

ОТЕЛЛО (OTHELLO): Мавр врешті-решт отримує те, чого завжди хотів: вірну дружину, яка ніколи не зрадить йому з іншим... але коли він це розуміє, вже занадто пізно, тому що він щойно її вбив.

**2. Він дедалі більше віддаляється від своєї мети... щоби зрештою усвідомити, що насправді його привело прямо до неї.**

БЕЗЖАЛЬНІ ЛЮДИ (RUTHLESS PEOPLE): Жадібний бізнесмен Сем (Дені де Віто) краде ідею в Сенді Кеслер (Гелен Слейтер) і заробляє статок, не заплативши їй ані цента роялті. Чоловік Сенді, Кен (Джадж Райнголд), вирішує викрасти дружину Сема, Барбару (Бет Мідлер), і вимагає за неї викуп у два мільйони доларів, які, як він вважає, належать його дружині. Але коли Кен викрадає Барбару, то не знає, що Сем якраз прямує додому з наміром вбити свою сварливу й товсту дружину. Кен дзвонить Сему, вимагаючи заплатити мільйони, але радісний Сем відмовляє йому. Кен починає поступово знижувати ціну, а коли вона сягає десяти тисяч доларів, Сем пропонує: “А чому б тобі просто не вбити її і не покінчити з усім.”

Тим часом Барбара перебуває в підвалі будинку Кеслерів і перетворює свою в'язницю на спа. Вона виконує всі фізичні вправи, які показують у телевізійних програмах. Крім того, Сенді чудово готує страви з натуральних продуктів, тому Барбара значно скидає вагу, чого їй не вдавалося на кращих жирових фермах Америки. З часом вона починає відчувати прихильність до своїх викрадачів. І почувши, що її відпускають, бо чоловік не хоче платити викуп, вона каже їм: “Я дістану вам гроші.” Це була Перша Дія.

**3. Він позбувається того, що пізніше виявляється незамінним для його щастя.**

МУЛЕН РУЖ (MOULIN ROUGE): Покалічений художник Тулуз-Лотрек (Хосе Ферер) закохується в красуню Сюзанну (Міріам Гаєм), але не може наважитися розповісти їй про свої почуття. В Парижі вона всюди супроводжує його як друга. Лотрек робить висновок, що вона проводить із ним час, лише щоб знайомитися з привабливими чоловіками. Напившись, він люто звинувачує її в тому, що вона використовує його, й бурею зникає з її життя.

Трохи згодом він отримує від Сюзанни листа, в якому вона пише: “Дорогий Тулуз, я завжди сподівалася, що колись ви мене полюбите. Тепер я розумію, цього ніколи не буде. Тому я погодилася одружитися з іншим. Я не кохаю його, але він добра людина, а, як вам відомо, моя ситуація безнадійна. Прощайте.” Лотрек відчайдушно намагається знайти її, але вона вже виїхала, щоб одружитись. Тому він спивається до смерті.

- 4. Для досягнення мети він, сам того не розуміючи, робить дії, що дедалі більше віддаляють його від мети.**

ТУТСІ (TOOTSIE): Майкл (Дастін Гофман), безробітний актор, перфекціонізм якого відвертає всіх продюсерів Нью Йорка від його послуг, переодягається в жінку й отримує роль у мильній опері. На знімальному майданчику він знайомиться з Джулі (Джесіка Ленг) і закохується в неї. Але він настільки блискуче виконує свою роль, що у її батька (Чарлз Дернінг) виникає бажання одружитися з ним, а Джулі підозрює, що він лесбіянка.

- 5. Дія, яку він робить заради руйнування чогось, стає саме тим, що знищує його самого.**

ДОЩ (RAIN): релігійний фанатик Реверенд Девідсон (Волтер Г'юстон) намагається врятувати душу повії Седі Томпсон (Джоан Кроуфорд), але починає відчувати до неї пристрасть, гвалтує її, а потім, страждаючи від сорому, скоює самогубство.

- 6. Він отримує щось, що, на його думку, принесе йому нещастя, тому робить все можливе, аби цього позбутися... і тільки потім з'ясовує: то був дар щастя.**

ВИХОВАННЯ КРИХІТКИ (BRINGING UP BABY): Навіжена світська левиця С'юзен (Кетрін Гепберн) випадково викрадає авто наївного й затурканого палеонтолога Девіда Гакслі (Кері Грант). Девід їй сподобався, і вона буквально “прилипає” до нього. Він робить усе можливе, щоб позбутися її, але С'юзен наполегливо нагадує про себе й навіть краде в нього кістку, “міжреберну ключицю” бронтозавра. (Яка могла би бути лише зі скелета

вигаданої тварини, голова якої була б нижче плечей). Наполегливість С'юзен приносить результат, і зі скам'янілої дитини Девід перетворюється на готову до дорослого життя людину.

Ключем до іронічної прогресії є впевненість і влучність. КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN), МАНДРИ САЛЛІВАНА (SULLIVAN'S TRAVELS) й багато інших чудових фільмів розповідають про протагоністів, які напевне знають, що саме вони повинні робити, й мають чіткий план того, як саме це слід зробити. Вони думають, що життя це А, В, С, D, Е. Аж раптом життя розвертає тебе, дає копняка по дупі і з посмішкою каже: "Не сьогодні, мій друже. Сьогодні це Е, D, С, В, А. Вибач."

## **ПРИНЦИП ПЕРЕХОДУ**

Оповідь, у якій не відчувається прогресії, ривками рухається від однієї сцени до іншої. У ній майже відсутня безперервність дії, тому що події не пов'язані між собою. Створюючи цикли з наростанням дії, ми мусимо плавно проводити аудиторію через них. Отже, між двома сценами має бути третій елемент або ланка, що пов'язує хвіст Сцени А з головою Сцени В. Зазвичай, ми знаходимо цей третій елемент в одному із двох місць: в тому, що є для сцен або спільним, або протилежним.

**Третій елемент являє собою шарнір для переходу; щось спільне або суперечливе між двома сценами.**

Приклади:

1. *Особливість характеристики.* Спільне: перехід від свавільної дитини до інфантильного дорослого. Протилежне: перехід від незграбного протагоніста до елегантного антагоніста.

2. *Дія*. Спільне: від прелюдії кохання до насолоди післясмаком.  
Протилежне: від балачок до крижаного мовчання.
3. *Об'єкт*. Спільне: з інтер'єру теплиці до дикого лісу. Протилежне: з Конго до Антарктики.
4. *Слово*. Спільне: фраза, що повторюється у кожній сцені.  
Протилежне: від компліменту до прокльонів.
5. *Тип освітлення*. Спільне: від тіней на світанку до тіні на заході сонця. Протилежне: від синього до червоного.
6. *Звук*. Спільне: від хвиль, що розбиваються об берег, до піднесення і падіння дихання сплячої людини. Протилежне: від шовку, що ковзає по шкірі, до скрипу шестерень.
7. *Ідея*. Спільне: від народження дитини до увертюри. Протилежне: від чистого полотна художника до смерті старого чоловіка.

За сторіччя існування кінематографа з'явилося безліч кліше для створення переходу між сценами. Проте ми не можемо проігнорувати це завдання. Творчий аналіз майже будь-яких двох сцен знайде зв'язок.

## 13. КРИЗА, КУЛЬМІНАЦІЯ І РОЗВ'ЯЗКА

### КРИЗА

Криза є третім елементом структури оповіді з п'яти частин. Криза передбачає прийняття рішення. У кожній сцені персонажі змушені робити спонтанні рішення, коли в діалозі говорять “це,” а не “те.” У кожній сцені вони вирішують виконати одну дію, а не іншу. Але лише Криза (з великої літери К) примушує зробити остаточний вибір. Китайський ієрогліф, що означає Криза, складається з двох символів: Небезпека/Можливість. “Небезпека” в тому, що прийняте в цю мить неправильне рішення назавжди позбавить нас того, до чого ми прагнемо; а “можливість,” бо за умови правильно зробленого вибору, можемо досягти нашого бажання.

Квест протагоніста веде його через Прогресії Ускладнень, доки він не вичерпає всі дії, спрямовані на досягнення його бажання, окрім однієї. Він вже вкінці шляху, і така дія стане останньою. Завтра не настане. Другого шансу не буде. Момент небезпечної можливості утворює точку найвищого напруження в оповіді, оскільки протагоніст і аудиторія відчуває, що остаточну відповідь на запитання “Чим же все закінчиться?” отримають в результаті цієї дії.

Криза є Обов'язковою Сценою оповіді. Після показу Підбурюючого Інциденту аудиторія починає дедалі яскравіше уявляти, як протагоніст зіткнеться з найзгуртованішими, найпотужнішими в його житті силами антагонізму. Їх можна назвати драконом, що охороняє Об'єкт Бажання: це може бути реальний монстр із фільму ЩЕЛЕПИ (JAWS) або метафоричне чудовисько–безглуздя в НІЖНОМУ МИЛОСЕРДІ

(TENDER MERCIES). Наближаючись до Кризи, аудиторія тремтить від очікування, поєднаного з невпевненістю.

Криза має бути справжньою дилемою — вибір між несумісними добрими речами, вибір меншої з двох бід або і те й інше одразу; те, що спричиняє на протагоніста максимальний тиск.

**Та дилема конфронтує протагоніста, який, зустрічаючись вічна-віч із найпотужнішими й найзгуртованішими силами антагонізму в його житті, мусить вирішити вчинити ту чи іншу дію в останній спробі досягти Об'єкт Бажання.**

Зроблений протагоністом вибір дає нам найпроникливіше уявлення щодо його справжнього характеру і служить найяскравішим вираженням його людської природи.

Ця сцена розкриває найважливішу цінність оповіді. Якщо в нас і були сумніви, яка цінність є головною, то після прийняття протагоністом Кризового Рішення, головна цінність виходить на передній план.

У момент Кризи сила волі протагоніста проходить найсуворішу перевірку. Як нам відомо з власного життєвого досвіду, прийняти рішення набагато важче, ніж зробити дію. Часто виконання якої-небудь справи надовго відкладається, а коли нарешті рішення прийняте й настає час діяти, виявляється, що все досить просто. Ми починаємо розмірковувати, чому ми боялися це робити, й усвідомлюємо, що здебільшого ми здатні впоратися з усіма діями, які від нас вимагає життя, а ось прийняття рішення потребує неабиякої сили волі.

## **КРИЗА ПОСЕРЕД КУЛЬМІНАЦІЇ**

Дія, на яку наважується протагоніст, стає неперевершеною подією оповіді, призводячи до позитивної, негативної або іронічно позитивної/негативної Кульмінації Оповіді. Однак, якщо під час кульмінаційної дії протагоніста ми ще раз відкриємо прогалину між очікуванням і результатом і знову відділимо ймовірність від

неминучості, то зможемо створити величний фінал, який аудиторія пам'ятатиме до кінця свого життя. Адже Кульмінація, побудована навколо Поворотного Моменту, приносить усім максимальне задоволення.

Ми вели протагоніста через прогресії, які змушували його виконувати одну дію за іншою, доки він не сягає межі й усвідомлює, що, нарешті, зрозумів свій світ і знає, як повинен вчинити наостанок. Він збирає рештки сили волі, вибирає дію, яка, на його думку, дозволить досягти бажання, але, як завжди, його світ відмовляється від співпраці. Реальність розколюється й доводиться імпровізувати. Протагоніст може отримати або не отримати те, до чого прагне, але в будь-якому випадку все відбуватиметься інакше, ніж він очікував.

Порівняємо фільми ЗОРЯНІ ВІЙНИ (STAR WARS) й ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK): У Кризовому Моменті ЗОРЯНИХ ВІЙН (STAR WARS) Люк Скайвокер атакує “Зірку Смерті,” створену людьми фортецю розміром із планету. Але вона незавершена. Є вразливий слот, який розташований збоку цієї сфери. Люк мусить не лише нанести удар в цей слот, але й вцілити у вразливу точку всередині. Він досвідчений бойовий пілот, але всі його спроби невдалі. Керуючи кораблем за допомогою комп'ютера, він чує голос Обі-Вана Кенобі: “Довірся Силі, довірся Силі.”

Несподівано перед ним дилема двох несумісних позитивних речей: комп'ютер і таємнича “Сила.” Він вагається, намагаючись прийняти правильне рішення, потім відпихає комп'ютер, летить у шахту, керуючись інстинктом, і запускає ракету, яка досягає мети. Руйнування “Зірки Смерті” стає Кульмінацією фільму, прямим результатом Кризи.

В епізоді ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK) Кульмінація, навпаки, розвивається по спіралі: Зіткнувшись віч-на-віч із Дартом Вейдером, Люк переживає Кризу, пов'язану з власною сміливістю. Вибір несумісних позитивних речей: Він може напасти на Вейдера і вбити його або втекти й таким чином врятувати своє життя. Вибрати меншу з двох бід: Битися з Дартом Вейдером і загинути або втекти, проявивши малодушність і зрадивши друзів. Люк збирається з духом і вирішує боротися. Однак коли Вейдер



відступає й каже: “Ти не можеш вбити мене, Люку... Я твій батько,” реальність протагоніста розколюється. В одну мить він дізнається правду й тепер повинен прийняти ще одне Кризове Рішення: вбивати чи не вбивати власного батька.

Люк конфронтує агонію цього вибору і наважується продовжити бій. Однак Вейдер відрубав йому руку і Люк падає на палубу космічного корабля. Але це ще не кінець. Вейдер вимагає, щоб Люк приєднався до нього, і вони разом “навели лад” у Всесвіті. Коли Люк розуміє, що батько не бажає йому смерті, а пропонує роботу, відкривається друга Прогалина. Тепер слід прийняти третє Кризове Рішення, знову дилема двох-менших-бід: перейти на “темну сторону” або вчинити самогубство? Він приймає героїчне рішення, і коли ті Прогалини вибухають, настає Кульмінація, котра приносить ряд інсайтів, що об’єднує обидва фільми.

## **Розміщення Кризи**

**Місце Кризи визначається тривалістю кульмінаційної дії.**

Зазвичай, Криза й Кульмінація відбуваються в одній і тій самій сцені в останні хвилини фільму.

ТЕЛЬМА І ЛУЇЗА (THELMA & LOUISE): У момент Кризи дві жінки хоробро зустрічають необхідність вибору меншої з двох бід: ув’язнення або смерть. Вони дивляться одна на одну, наважуються на *Кризове Рішення* “вперед,” сміливе рішення, котре буде коштувати їм життя. Вони одразу спрямовують свій автомобіль у Великий Каньйон — незвично коротка Кульмінація, яку подовжили за рахунок використання сповільненого фільмування і стоп-кадру, коли ми бачимо машину, що зависла над прірвою.

Однак в інших оповідях Кульмінація є розширеною дією з власними прогресіями. У результаті з’являється можливість використовувати Кризове Рішення для створення Кульмінації Передостанньої Дії, що наповнює всю фінальну дію кульмінаційними діями.

КАСАБЛАНКА (CASABLANCA): Рік переслідує Ільзу, доки вона не поступається йому в Кульмінації Другої Дії, кажучи, що він повинен прийняти рішення за всіх. У наступній сцені Ласло переконує Ріка знову приєднатися до антифашистського руху. Ця дилема двох несумісних добрих речей додає у дію новий поворот: Рік самовіддано приймає Кризове Рішення повернути Ільзу Ласлові й посадити чоловіка з дружиною на літак, що вирушає до Америки, визначальний вибір для персонажа, який розвертає його свідоме бажання Ілзи. Третя дія КАСАБЛАНКИ (CASABLANCA) являє собою кульмінаційні дії тривалістю п'ятнадцять хвилин, де розкривається дивовижний план Ріка, що дозволяє подружжю втекти.

У рідкісних випадках Кризове Рішення йде одразу за Підбурюючим Інцидентом, й тоді весь фільм перетворюється на кульмінаційні дії.

ДЖЕЙМС БОНД (JAMES BOND): Підбурюючий Інцидент: Бонду пропонують спіймати чергового архізлочинця. Кризове Рішення: він погоджується виконати завдання — правильний/неправильний вибір і не справжня дилема, це вибір між добром і злом, адже йому ніколи не спало б на думку вчинити інакше. Далі всі фільми про Бонда є ретельно розробленою прогресією однієї дії: переслідування злочинця. Бонд ніколи не приймає інших вагомих рішень, він просто вибирає, якою хитрістю скористатися в тій чи іншій ситуації.

Ідентичну структуру має фільм ПОКИДАЮЧИ ЛАС ВЕГАС (LEAVING LAS VEGAS): Підбурюючий Інцидент: звільнення з роботи протагоніста й отримання вихідної допомоги у вигляді банківського чека на значну суму. Він одразу ж приймає Кризове Рішення вирушити до Лас Вегаса й пиячити до смерті. Від цього моменту, фільм перетворюється на сумну прогресію в напрямку смерті, оскільки він починає реалізовувати своє бажання.

ІМПЕРІЯ ПОЧУТТІВ (IN THE REALM OF THE SENSES): Підбурюючий Інцидент: Зустріч двох коханців, яка відбувається протягом перших десяти хвилин, після чого вони приймають рішення відмовитися від життя в суспільстві і від усіх його норм заради життя, сповненого сексуальною одержимістю. Наступні сто хвилин фільму

присвячені сексуальним експериментам, які зрештою призводять до смерті.

Коли Криза йде одразу після Підбурюючого Інциденту, існує великий ризик появи безлічі повторень. Чи то в жанрі екшен із величезним бюджетом, у яких копіюється схема “переслідування-сутичка-переслідування-сутичка,” або в низькобюджетних повтореннях моделі “випивати-випивати-випивати” або “кохатися-кохатися-кохатися,” проблеми різноманітності й прогресії здатні приголомшити. Проте, як помітно з наведених вище прикладів, майстерне вирішення цієї проблеми дозволяє досягти блискучого результату.

## **Дизайн Кризи**

Хоча Кризове Рішення й кульмінаційна дія зазвичай розміщені в тривалому часі в тій самій локації наприкінці розповіді, нерідко Кризове Рішення приймається в одному місці, а Кульмінація Оповіді розгортається пізніше в іншому.

Коли у фільмі КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER) в Кульмінації Другої Дії суддя виносить рішення про передачу опіки над сином колишній дружині Крамера, така цінність, як любов, набуває негативного заряду. На початку Третьої Дії адвокат Крамера пояснює: Крамер програв, але може змінити ситуацію, подавши апеляцію. Однак йому доведеться привести до суду сина в якості свідка й змусити дитину сказати, з ким він хоче жити. Ймовірно, що хлопчик вибере Крамера, і тоді він виграє процес. Але якщо дитині в такому юному віці доведеться виступати перед публікою й обирати між матір'ю і батьком, то цієї психологічної травми він не позбудеться все своє життя. Перед Крамером постає подвійна дилема: вибір між власними потребами й потребами іншої людини, між своїми стражданнями й стражданнями дитини. Крамер піднімає очі й каже: “Ні, я не можу цього зробити.” Потім відбувається різкий перехід до Кульмінації: прогулянка по Центральному парку й море сліз, коли батько пояснює синові, як усе буде, коли вони житимуть окремо.

Якщо Криза відбувається в одному місці, а Кульмінація пізніше в іншому, ми повинні “склеїти” їх за допомогою монтажу, з’єднавши в часі й просторі фільму. Не зробивши це, перейшовши від Кризи до інших складових оповіді — наприклад, до підсюжету, — ми спрямуємо стримувану енергію глядачів на антикульмінацію.

**Момент прийняття Кризового рішення слід зробити умисно статичним.**

Це є Обов’язковою Сценою. *Не можна, щоб вона залишалася поза кадром або була показана поверхово.* Аудиторія хоче страждати разом із протагоністом, коли він вирішуватиме поставлену перед ним дилему. Ми “заморожуємо” цей момент, тому що від нього залежить ритм останньої частини фільму. Певний емоційний імпульс вже виникнув, але Криза стає перешкодою для його розвитку. Коли протагоніст обмірковує його рішення, аудиторія з прикутою увагою починає гадати: “Що він збирається робити? Що він збирається робити?” Напруга зростає і зростає, коли ж протагоніст обирає ту чи іншу дію, стримувана енергія вибухає в момент Кульмінації.

ТЕЛЬМА І ЛУЇЗА (THELMA & LOUISE): Криза вміло відкладається, коли жінки запинаються на слові “поїхали.” “Я сказала, поїхали.” “Поїхали? Що ти хочеш сказати цим ‘поїхали’?” “Ну... поїхали і все.” “Ти маєш на увазі... поїхали?” Вони вагаються і вагаються, напруга наростає, а глядачі моляться, щоб вони не вбили себе, одночасно відчуючи збудження від їхньої безстрашності. Коли авто рушає вперед, заряд накопиченої тривоги вибухає в Кульмінації.

МИСЛИВЕЦЬ НА ОЛЕНІВ (THE DEER HUNTER): Майкл дістається вершини гори. Але він зупиняється, коли йому на очі потрапляє жертва. Напруга зростає і пригнічує, оскільки дія затягується, а аудиторія боїться того, що цей прекрасний лось буде вбитий. У цій Кризовій точці протагоніст приймає рішення, яке призводить до глибоких змін його характеру. Він опускає зброю і перетворюється з людини, яка забирає життя, на людину, яка його рятує. Цей приголомшливий розворот призводить до Кульмінації

Передостанньої Дії. Стримуване почуття жалю аудиторії виринає назовні під час останньої частини фільму, коли Майкл повертається до В'єтнаму, щоб врятувати друга, наповнюючи фінальну дію зростаючими кульмінаційними діями.

## КУЛЬМІНАЦІЯ

Кульмінація Оповіді є четвертим елементом структури з п'яти частин. Вона є Головним Розворотом, котра увінчує дію, але не обов'язково має бути гучною й потужною. В той же час, її обов'язково слід наповнити змістом. Якби у мене була можливість відправити телеграму творцям фільмів у всьому світі, я написав би три слова: *Емоцію викликає сенс*. Не гроші, не секс, не спецефекти, не кінозірки, не розкішний відеоряд.

**СЕНС: Рішуча зміна цінностей від позитивних до негативних або від негативних до позитивних із іронією або без неї — так цінність сягає максимального заряду, який є повним і безповоротним. Сенс цієї зміни розчулює серця аудиторії.**

Дія, котра призводить до такої зміни, повинна бути “чистою,” зрозумілою, очевидною і не вимагати пояснень. Використання діалогів або закадрового голосу навіює нудьгу і є зайвим.

Важливо, щоб дія відповідала потребам оповіді. Вона може бути катастрофічною: велична батальна секвенція при кульмінації фільму СЛАВА (GLORY), або здаватись незначною: після спокійної розмови з чоловіком жінка встає, спаковує валізу й виходить за двері. Така дія, у контексті фільму ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE), набуває величезного значення. У момент Кризи чоловік розкриває найбільшній секрет своєї родини й заряд таких цінностей, як любов між членами сім'ї і їхня єдність, в цьому моменті стає близьким до позитивного. В Кульмінації, коли дружина йде, заряд змінюється на абсолютно безповоротно негативний. Із іншого боку, якби вона залишилася, її ненависть до сина могла б, зрештою, призвести до його

самогубства. Тому її рішення піти налаштовує на позитивний контрапункт, який закінчує фільм болісною, але повністю негативною іронією.

Кульмінація останньої дії є великим стрибком вашої уяви. Без нього оповіді немає. Допоки ви його не зробите, ваші персонажі очікують, як пацієнти, які страждають і моляться про одужання.

Щойно Кульмінація готова, оповіді опиняються на великому шляху переписування з кінця, не з початку. Потік життя рухається від причини до наслідку, проте потік творчий часто плине від наслідку до причини. Ідея Кульмінації виникає в уяві, не маючи підкріплення. Тепер належить попрацювати, щоб забезпечити для неї підкріплення у вигаданій реальності, надавши відповіді на всі запитання “як?” і “чому?” Ми починаємо з кінця, щоби переконатися за допомогою Ідеї й Контрідеї, що кожен образ, доля, дія або рядок діалогу певним чином пов’язані з або є пасткою цієї головної розплати. Усі сцени повинні бути тематично або структурно виправдані у світлі наявної Кульмінації. Якщо їх можна видалити, не ослаблюючи впливу кінцівки, то це необхідно зробити.

Якщо дозволяє логіка, включайте кульмінації підсюжетів до Кульмінації Основного Сюжету. Це створює дивовижний ефект; одна фінальна дія протагоніста вирішує абсолютно все. Коли у фільмі КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) Рік садить Ласло й Ільзу до літака, він завершує основний сюжет *Оповіді Про Любов* і підсюжет *Політичної Драми*, пробуджує почуття патріотизму в капітана Рено, вбиває майора Штрасера, і, ми відчуваємо, є ключем до перемоги у Другій світовій війні... оскільки Рік повертається до боротьби.

Якщо створити такий множинний ефект неможливо, то ліпше вводити кульмінації найменш важливих підсюжетів якомога раніше, потім важливіші, доки справа не дійде до Кульмінації Основного Сюжету.

Вільям Голдмен стверджує, що *головним для фіналів усіх оповідей є вміння дати аудиторії те, чого вона хоче, але не в тому вигляді, в якому вона очікує*. Досить провокаційний принцип: Передусім, чого хочуть глядачі? Відповідаючи на це питання, більшість продюсерів, не

моргнувши оком, стверджують, що аудиторії потрібен щасливий кінець. Вони кажуть так, тому що фільми з висхідною кінцівкою зазвичай приносять більше грошей, ніж ті, в яких низхідна кінцівка.

Причина полягає в небажанні невеликого відсотка глядачів дивитися фільми, котрі можуть викликати неприємні переживання. Зазвичай вони виправдовуються тим, що їм вистачає трагедій у житті. Однак, якщо ми придивимося уважніше, побачимо, що вони уникають негативних емоцій не лише в кіно, але і в реальності. На їхню думку, щастя означає повну відсутність страждань, тому вони не здатні переживати сильні емоції. Глибина радості безпосередньо залежить від кількості перенесених страждань. Адже люди, які пережили Голокост, не уникають похмурих фільмів. Вони приходять на їхній показ, бо ці оповіді співзвучні з їхнім минулим і викликають катарсис.

Насправді, фільми з низхідною кінцівкою часто досягають величезного комерційного успіху: стрічка НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS), вісімдесят мільйонів доларів; ВІЙНА ПОДРУЖЖЯ РОУЗ (THE WAR OF THE ROSES), сто п'ятдесят мільйонів; АНГЛІЙСЬКИЙ ПАЦІЄНТ (THE ENGLISH PATIENT), двісті двадцять п'ять мільйонів. Ніхто не може підрахувати гроші від фільму ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО. ЧАСТИНА II (THE GODFATHER, PART II). Для більшості неважливо, чи фільм закінчується висхідно чи низхідно. *Аудиторія хоче отримати емоційне задоволення* — побачити *Кульмінацію*, яка відповідає її очікуванням. Як слід було б закінчити ХРЕЩЕНОГО БАТЬКА. ЧАСТИНА II (THE GODFATHER, PART II)? Майкл прощає Фредо, йде з мафії й переїжджає з родиною до Бостона, щоб торгувати там страховими полісами? Кульмінація цього чудового фільму правдива, красива й приносить величезне задоволення.

Хто визначає, яка саме емоція потрібна аудиторії у кінці фільму? Письменник. Від самого початку він розповідає історію так, немов нашіптує аудиторії: “Очікуйте висхідну кінцівку” або “Очікуйте низхідну кінцівку,” або “Очікуйте іронію.” Пообіцявши певну емоцію, було б руйнівню її не надати. Тому ми даємо аудиторії ті переживання,

які обіцяли, але не так, як вона очікує. Саме це відрізняє справжнього митця від дилетанта.

Арістотель стверджував, що кінцівка оповіді має бути одночасно “неминучою і несподіваною.” У цьому випадку неминучість передбачає, що, оскільки Підбурюючий Інцидент стався, глядачі можуть очікувати будь-якого розвитку дії, але в момент Кульмінації, коли вони озираються назад і згадують все побачене, їм повинно здаватися, що той шлях, яким пішла розповідь, був *єдиним* можливим. Враховуючи персонажів і їхній світ, як ми його розуміємо, Кульмінація була неминучою й гарантувала задоволення. Але в той самий час слід подбати, щоб вона виявилася несподіваною й події розвивалися в непередбачений для аудиторії *спосіб*.

Будь-хто може вигадати висхідну кінцівку — просто дайте персонажам усе, що вони хочуть. Або низхідну — просто вбийте всіх. Митець дарує нам ту емоцію, яку обіцяв... але робить це за допомогою раптового інсайту, який він зберігав до настання Поворотного Моменту Кульмінації. Тож щойно протагоніст докладає своїх останніх зусиль, він може досягти або не досягти свого бажання, але потік прозрінь, що хлине з прогалини, забезпечує сподівану емоцію, але способом, яким ми ніколи б не передбачили.

Серед фільмів, що вийшли на екрани останнім часом, ідеальним прикладом є Поворотний Момент у Кульмінації фільму ЛЮБОВНА СЕРЕНАДА (LOVE SERENADE). Вражаюча Прогалина буквально відкидає аудиторію назад крізь весь фільм, щоби вона могла пережити шок і насолоду від розуміння тієї божевільної правди, яка ховалася за кожною сценою.

Ключем до великого фіналу фільму, за словами Франсуа Трюффо, є вміння поєднати “Видовище і Правду.” Коли Трюффо говорить “Видовище,” то не має на увазі гучні спецефекти. Він говорить про Кульмінації, написані не для вух, а для очей. А під “Правдою” він має на увазі Контролюючу Ідею. Іншими словами, Трюффо просить нас створювати *Ключовий Образ* фільму — єдиний образ, що об’єднує і концентрує в собі весь сенс та емоції. Немов кода симфонії, Ключовий Образ, всередині кульмінаційних дій перегукується й резонує з усім,



що відбувалося раніше. Цей образ настільки відповідає всій розповіді, що, коли він виникає в нашій свідомості, ми одразу ж згадуємо весь фільм.

**ЖАДІБНІСТЬ (GREED):** посеред пустелі лежить Мактіг, прикутий наручниками до трупа щойно вбитої ним людини. **СКАРБИ СІЄРРА МАДРЕ (THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE):** Фред Добс (Гамфрі Богарт) вмирає, а тим часом вітер здуває золотий пісок назад у гори. **СОЛОДКЕ ЖИТТЯ (LA DOLCE VITA):** Рубіні (Марчелло Мاستроянні) з посмішкою прощається зі своєю ідеальною жінкою — ідеалом, якого, як він сам розуміє, не існує. **РОЗМОВА (THE CONVERSATION):** Гаррі Кол (Джин Гекмен), страждаючи параносєю, перевертає догори дригом свою квартиру в пошуках прихованого мікрофона. **СЬОМА ПЕЧАТКА (THE SEVENTH SEAL):** лицар (Макс фон Зюдов) веде свою родину в забуття. **МАЛЮК (THE KID):** жебрак (Чарлі Чаплін) бере за руку Малюка (Джекі Кутан), щоб відвести його у щасливе майбутнє. **ВИГОСТРЕНЕ ЛЕЗО (SLING BLADE):** Карл Чайлдерз (Біллі Боб Торнтон) крижаним поглядом дивиться з вікна психіатричної лікарні. Ключові Образи такої якості досягаються рідко.

## **РОЗВ'ЯЗКА**

*Розв'язка*, п'ятий елемент структури оповіді з п'яти частин, є будь-яким матеріалом, що залишився після Кульмінації, і має три можливі застосування.

По-перше, логіка розповіді може не дати можливості для кульмінації підсюжету до або під час Кульмінації Основного Сюжету, тому вона потребує своєї власної сцени наприкінці. Це, однак, може бути недоладно. Емоційна серцевина оповіді міститься в основному сюжеті. Більш того, аудиторія, вже зібравшись на вихід, змушена буде ще висидіти сцену другорядного інтересу.

Тим не менше, цю проблему можна вирішити.

**ВЕСІЛЬНА ВЕЧІРКА (THE IN-LAWS):** Донька лікаря-стоматолога Шелдона Корнпета (Елан Аркін) збирається одружитися з сином Вінса Рікардо (Пітер Фальк). Вінс, скажений агент ЦРУ, фактично викрадає

Шелдона з його лікарського кабінету і втягує у місію, що має перешкодити божевільному диктатору зруйнувати міжнародну фінансову систему за допомогою підроблених двадцятидоларових купюр. Кульмінація Основного Сюжету настає, коли Вінс і Шелдон захищають себе від розстрільної команди, скидають диктатора, а потім таємно привласнюють собі по п'ять мільйонів доларів.

Однак підсюжет про весілля залишається відкритим. Тому Ендрю Бергман одразу ж переходить від розстрільної команди до сцени Розв'язки на місці проведення весілля. Поки гості з нетерпінням очікують початку церемонії, обидва батьки в смокінгах спускаються до них на парашутах. Кожен вручає своїй дитині весільний подарунок у вигляді готівки на мільйон доларів. Несподівано під'їжджає авто, з якого виходить розлючений агент ЦРУ. Напруга зростає. Здається, що основний сюжет повертається і батьків заарештують за крадіжку десяти мільйонів доларів. Зі скам'янілим обличчям агент ЦРУ наближається і виглядає по-справжньому злим. Чому? Бо його не запросили на весілля. Що більше, він зібрав в офісі гроші й має ощадну облігацію на п'ятдесят доларів у подарунок для наречених. Батьки приймають щедрий дар і запрошують його взяти участь у святкуванні. ЗАТЕМНЕННЯ.

Бергман підправив основний сюжет у Розв'язці. Уявіть, що він закінчився б перед зіткненням із розстрільною командою, а потім був обрізаний до святкування весілля в саду, де щасливі сім'ї возз'єдналися. Сцена тяглася б, а аудиторія совалася на своїх місцях. Всього на хвилину повернувши до життя Основний Сюжет, сценарист надав цьому комічний хибний поворот, підпорядкував свою Розв'язку основному тілу фільму і зберіг напругу до кінця.

Друге застосування Розв'язки полягає в тому, щоб показати поширення кульмінаційних ефектів. Якщо фільм відображає прогресії через розширення на суспільство, його Кульмінація може бути обмежена головними персонажами. Аудиторія, однак, знайомиться з багатьма другорядними героями, чий життя змінить кульмінаційна дія. Цим мотивується соціальна подія, яка задовольняє нашу цікавість, збираючи всіх дійових осіб в одному місці, де камера може стежити

навкруги, щоб показати нам, як ці життя змінилися: вечірка до дня народження, пікнік на пляжі, пошук пасхального яйця у фільмі СТАЛЕВІ МАГНОЛІЇ (STEEL MAGNOLIAS), сатиричні титри у стрічці ЗВІРИНЕЦЬ (NATIONAL LAMPOON'S ANIMAL HOUSE).

Навіть якщо два перші варіанти не застосовуватимуться, Розв'язка потрібна для ввічливого поводження з аудиторією. Якщо Кульмінація зачепила почуття глядачів, і вони нестримно сміються, здригаються від жаху, наливаються кров'ю через обурення або ридають, то не можна грубо переривати показ чорним екраном із титрами. Це сигнал до виходу, й вони почнуть розходитися, голосно сперечаючись, наштотувуючись один на одного в темряві зали й гублячи ключі від автомобілів на підлозі, залитій "Пепсі-колою." Фільму потрібно те, що в театрі називають "повільним закриттям завіси." Рядок із описом унизу останньої сторінки, який змушує камеру повільно повернутися назад або протягом декількох секунд відстежити образи, щоби люди мали можливість перевести подих, зібратися з думками й покинути залу з гідністю.

Частина IV

# ПИСЬМЕННИК ЗА РОБОТОЮ

*Перший драфт будь-чого є лайном.*

— Ернест Гемінгвей

## 14. ПРИНЦИП АНТАГОНІЗМУ

Зі свого досвіду можу сказати, що принцип антагонізму є найважливішим і найменш зрозумілим у створенні дизайну оповіді. Нехтування цим фундаментальним поняттям є головною причиною того, що сценарії й створені за ними фільми зазнають невдачі.

**ПРИНЦИП АНТАГОНІЗМУ: Протагоніст та його оповідь можуть бути інтелектуально захопливими й емоційно привабливими лише настільки, наскільки їх такими роблять сили антагонізму.**

Люди за своєю природою консервативні. Ми ніколи не робимо більше, ніж обставини нас змушують, не витрачаємо енергії більше, ніж потрібно, не йдемо на зайвий ризик і не змінюємося, *якщо не змушені*. Навіщо нам це робити? Навіщо докладати зайвих зусиль, якщо ми можемо отримати бажане легким способом? (Звісно, поняття “легкий спосіб” має своєрідний і суб’єктивний характер.) Отже, за яких умов протагоніст зможе повністю реалізувати себе, розкрити всі свої таланти та викликати глибоке співчуття? Як воскресити мертвий сценарій? Відповіді на обидва запитання містяться в негативній складовій оповіді.

Чим гучніше й складніше протистоять персонажу сили антагонізму, тим цілісніше *повинен* реалізуватися і сам персонаж, і вся оповідь. Поняття “сили антагонізму” не обов’язково стосується певного антагоніста або лиходія. У відповідних жанрах архілиходій, наприклад, Термінатор, є справжньою окрасою, однак найчастіше “сили

антагонізму” складаються з загальної сукупності сил, що перешкоджають проявам волі й бажанням персонажа.

Якщо ми уважно прослідкуємо за протагоністом у момент Підбурюючого Інциденту, оцінімо його силу волі в сукупності з інтелектуальними, емоційними, соціальними й фізичними можливостями, а потім порівняємо все це з його внутрішніми суперечностями й силами антагонізму в межах його особистих конфліктів, стосунків із антагоністичними інститутами й оточенням, то стане зрозуміло, що він андердог. Він має шанс досягти мети — але це всього лише шанс. Навіть якщо на початку квесту виникає враження, що він здатний подолати конфлікт на одному з рівнів, то вся сукупність конфліктів здається нездоланною.

Ми посилено працюємо над негативною складовою оповіді не лише для того, щоб якомога яскравіше зобразити протагоніста та інших персонажів, створити ролі, які кидають виклик і приваблюють найкращих акторів, але й для того, щоб довести оповідь до самого кінця, до дивовижної кульмінації, яка задовольнить аудиторію.

Дотримуючись цього принципу, уявіть, що пишете сценарій про супергероя. Як зробити з Супермена андердога? Криптоніт є лише першим кроком у цьому напрямку, але його недостатньо. Давайте розглянемо оригінальний дизайн, який Маріо П'юзо вигадав для першого фільму СУПЕРМЕН (SUPERMAN).

П'юзо показує нам Супермена (Крістофер Рів) у протистоянні з Лексом Лютером (Джин Гекмен), який розробив диявольський план одночасного запуску двох ядерних ракет, що летять у протилежних напрямках: одна націлена на Нью Джерсі, інша на Каліфорнію. Супермен не може перебувати одночасно в двох місцях, тому йому належить вибрати меншу з двох бід: Який же штат рятувати? Нью Джерсі чи Каліфорнію? Він вибирає Нью Джерсі.

Друга ракета потрапляє в розлом Сан Андреас і починається землетрус, який загрожує зсунути Каліфорнію в океан. Супермен стрибає в розлом і приєднує Каліфорнію назад до континента використовуючи силу тертя свого тіла. Але... землетрус вбиває Лоїс Лейн (Марго Кідер).

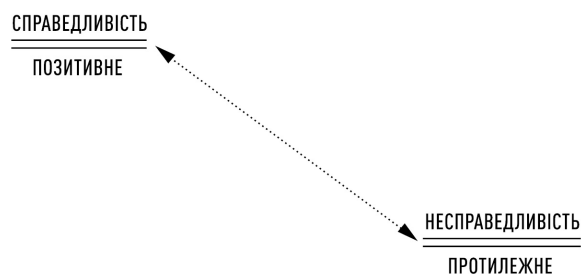
Супермен у сльозах стає на коліна. Несподівано перед ним з'являється обличчя Джор-Ела (Марлон Брандо), який каже: “Ти не повинен втручатися в долі людей.” Перед ним постає дилема, вибір між двома несумісними добрими речами: заповітом батька й життям коханої жінки. Він порушує закон батька, облітає Землю, змінює положення земної осі, повертає час назад і воскрешає Лоїс Лейн — фантастичне “вони жили довго і щасливо,” яке перетворює Супермена з андердога у фактичного бога.

## РУХ ОПОВІДІ ТА ПЕРСОНАЖА ДО САМОГО КІНЦЯ

Чи ваша оповідь містить негативні сили такої потужності, що позитивна сторона *мусить* набути виняткових якостей? Далі є методика, яка допоможе критично проаналізувати сценарій і відповісти на це важливе питання.

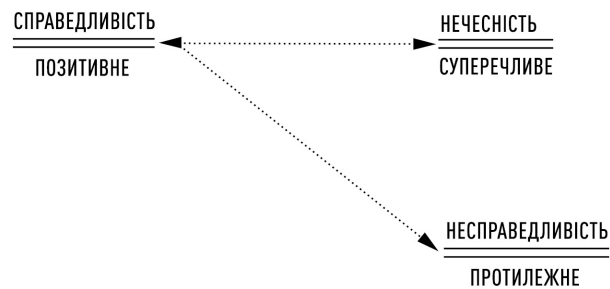
Почніть із визначення головної цінності, поставленої на карту у вашій оповіді. Наприклад, Справедливість. Зазвичай, позитивний заряд цієї цінності уособлює протагоніст; сили антагонізму ж негативний. Однак у житті все набагато складніше, рідко зустрічається чіткий розподіл на так/ні, добро/зло, правильне/неправильне. Існує кілька ступенів негативності.

По-перше, *Протилежна* цінність, пряме протиставлення позитивній. У цьому випадку Несправедливість. Закони були порушені.



Однак, між Позитивною цінністю й Протилежною є *Суперечлива*: у якійсь ситуації вона негативна, але не є повною протилежністю. Суперечливою для справедливості є нечесність, негативна ситуація,

яка не обов'язково є незаконною: кумівство, расизм, бюрократична тяганина, фаворитизм, різного роду упередженості. Люди, що поводяться нечесно, можуть не порушувати законів, однак їх не можна назвати ані чесними, ні справедливими.



Однак Протилежне не є максимальною точкою негативного людського досвіду. В кінці нас чекає *Заперечення Заперечення*, антагоністична сила, яка має подвійний негативний заряд.

Нашим предметом є життя, а не арифметика. У житті об'єднання двох негативних величин не призводить до появи позитивної. В англійській мові подвійне заперечення вважається граматичною помилкою, однак італійці використовують подвійне й навіть потрійне заперечення, щоб твердження *відповідало* своєму змістові. Засмучений італієць може сказати: “*Non ho niente mia!*” (У мене ніколи нічого не було!). Італійці знають життя. Дві негативні величини при додаванні утворюють позитивну тільки в математиці й формальній логіці. А в житті все стає дедалі гірше і гірше.

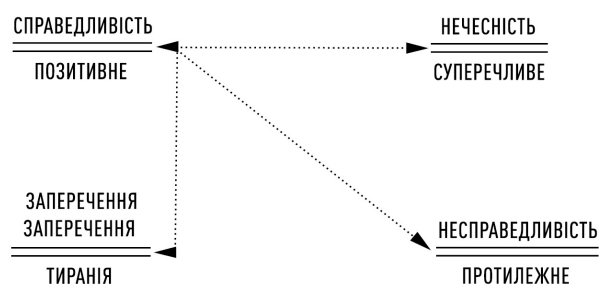
**Оповідь, яка прогресує до межі людського досвіду у широті й глибині конфлікту, мусить рухатись через патерн, який включає в себе Суперечливе, Протилежне й Заперечення Заперечення.**

(Позитивне дзеркальне відображення схеми посилення негативного включає в себе рух від *Хорошого* до *Кращого* до *Найкращого* до



Ідеального. Проте з якихось незнаних причин робота з такою прогресією рідко буває корисною для оповідача).

Заперечення Заперечення має на увазі складну негативну ситуацію, в якій життєві обставини персонажів погіршуються не лише в кількісному, але і в *якісному* значенні. Заперечення Заперечення перебуває на тій межі, за якою починають діяти найтемніші сили людської природи. Якщо говорити про справедливість, то таким станом є *тиранія* або, у формулюванні, котре підходить як для особистого, так і для суспільного життя: “Хто Сильніший, Той і Правий.”



Давайте розглянемо телевізійні детективні серіали. Чи доходять вони до граничних станів? Протагоністи серіалів *Спенсер (Spenser: For Hire)*, *Доктор Квінсі (Quincy)*, *Коломбо (Columbo)* і *Вона Написала Вбивство (Murder, She Wrote)* уособлюють справедливість і боротьбу за її збереження. Спочатку вони стикаються з нечесністю: Бюрократи не дозволяють Квінсі провести розтин, якийсь політик використовує свої зв'язки, щоб Коломбо був відсторонений від ведення справи, а клієнт Спенсера бреше йому. Подолавши прогалини, викликані крахом очікувань у результаті впливу сил нечесності, поліцейський викриває справжню несправедливість: Скоєно злочин. Він здобуває перемогу над цими силами й відновлює справедливість у суспільстві. У більшості кримінальних драм сили антагонізму рідко виходять за межі Протилежності.

Порівняйте цей патерн із тим, що ми бачимо у фільмі *ЗНИКЛИЙ БЕЗВІСТИ (MISSING)*. Фільм заснований на реальних подіях і

розповідає про американця Еда Гормана (Джек Леммон), який розшукує в Чилі свого сина, котрий зник під час політичного перевороту. У Першій Дії він стикається з нечесністю: Посол США (Річард Вентурі) не повідомляє йому всієї правди, сподіваючись, що той відмовиться від пошуків. Однак Горман наполягає. У *Кульмінації Другої Дії* він дізнається про жахливу несправедливість: хунта вбила його сина... у співучасті з Державним Департаментом США і ЦРУ. Горман намагається виправити цю несправедливість, але в Третій Дії сягає *самого кінця* — переслідування протагоніста без надії на відплату.

У Чилі панує тиранія. У вівторок генерали можуть визнати незаконним те, що в понеділок ви робили на законних підставах, в середу заарештувати вас за це, в четвер стратити, а в п'ятницю вранці видати новий закон, який знов визнає вашу дію законною. Справедливості не існує; тиран робить все, що йому заманеться. ЗНИКЛИЙ БЕЗВІСТИ (MISSING) є гнівним викриттям граничних проявів несправедливості... з відтінком іронії: Хоча Горман і не зміг висунути офіційне звинувачення чилійським тиранам, він показав їх на екрані усьому світу, — що, можливо, є найприємнішою формою справедливості.

*Чорна комедія...* ПРАВОСУДДЯ ДЛЯ ВСІХ (AND JUSTICE FOR ALL) заходить ще далі. Вона показує шлях справедливості по колу з поверненням до Позитиву. У Першій Дії адвокат Артур Кіркланд (Аль Пачино) бореться з нечесністю: Асоціація Адвокатів Балтимора пробує змушувати його свідчити проти інших юристів, в той час як підступний суддя (Джон Форсайт) через бюрократичні махінації відмовляє в повторному слуханні справи невинного клієнта Кіркланда. У Другій Дії Кіркланд стикається з несправедливістю: Той же суддя обвинувачується в жорстокому побитті та зґвалтуванні жінки.

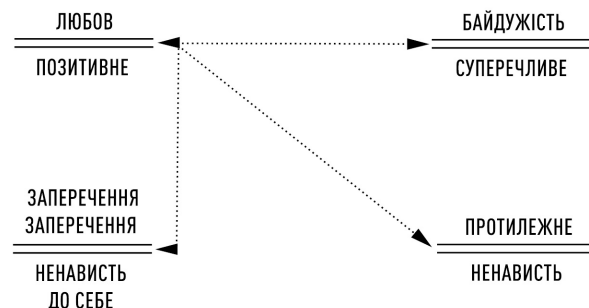
Однак у судді є хитромудрий план: Всім добре відомо, що він і адвокат ненавидять один одного, до того ж адвокат нещодавно прилюдно вдарив його. Тому суддя змусить адвоката захищати його в суді. Коли Кіркланд вийде на його захист, преса й присяжні будуть вважати його невинним, вірячи в те, що жоден адвокат не буде

захищати людину, яку ненавидить, якщо не знає напевне, що обвинувачений не скоював злочину, і захищає його, спираючись на власну принциповість. Адвокат намагається ухилитися від цієї справи, але стикається із Запереченням Заперечення: “офіційні тирані” вищого суду шантажують його і змушують представляти свого колегу. Якщо він відмовиться, вони розголосять скоєну ним у минулому нерозсудливу дію й позбавлять адвокатської ліцензії.

Адвокат бореться з нечесністю, несправедливістю й тиранією, порушуючи закон. Він встає перед присяжними й заявляє, що його клієнт “зробив це.” Він знає, що його клієнт є гвалтівником, бо він сам сказав йому про це. Він публічно знищує суддю й отримає справедливість для жертви. І хоча цей трюк означає кінець його кар’єри адвоката, справедливість тепер сяє як діамант, адже це не короточасна справедливість, яка настає, коли злочинці потрапляють за ґрати, а грандіозна справедливість, яка повалює тиранів.

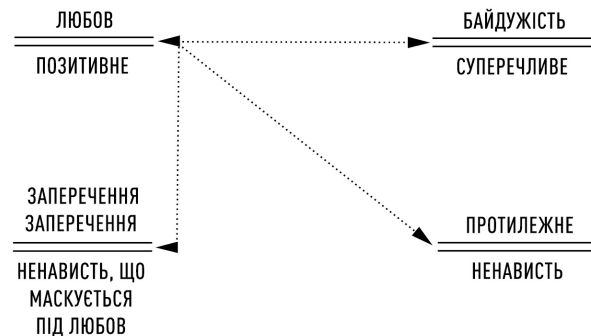
Відмінність між Протилежним і Запереченням Заперечення справедливості полягає у відмінності між відносно обмеженою і тимчасовою могутністю тих, хто порушує закон, та необмеженою і тривкою владою тих, хто творить закони. Різниця між світом, де існує закон, і світом, в якому “правий той, хто сильніший.” Абсолютна форма несправедливості є не кримінальний, а “офіційний” злочин, що скоюється урядами проти своїх громадян.

Далі наводиться низка прикладів, які показують, як ця прогресія негативного діє в інших оповідях і жанрах. Перше, любов:



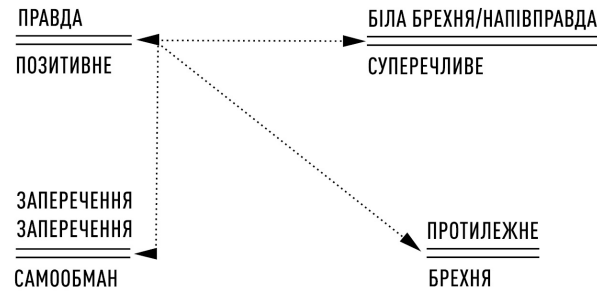
Ненавидіти інших людей погано, але навіть мізантроп любить хоча б одну людину. Коли любов до себе зникає, і персонаж починає ненавидіти себе, він наближається до Заперечення Заперечення, а його життя перетворюється на пекло: Раскольніков зі ЗЛОЧИНУ Й КАРИ (CRIME AND PUNISHMENT).

Другий варіант:



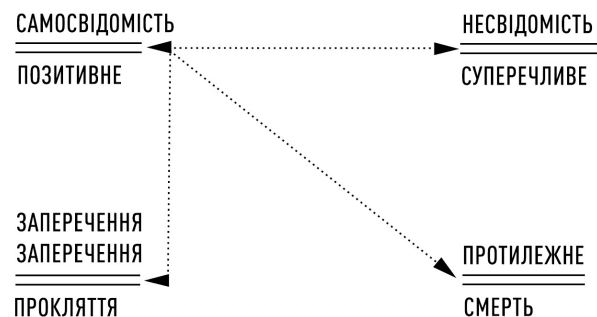
З ким би ви хотіли мати відносини? З людиною, яка ненавидить вас і відверто в цьому зізнається, чи з тим, хто, як вам відомо, терпіти вас не може, але прикидається, що любить? Саме ця особливість підносить фільми ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (ORDINARY PEOPLE) й БЛИСК (SHINE), зняті в жанрі *Сімейної Драми*, до неймовірних висот. Багато батьків ненавидять своїх дітей, багато дітей ненавидять батьків, і вони сваряться, кричать і говорять про це. В тих чудових фільмах один із батьків відчуває гірку образу й таємно ненавидить свою дитину, але робить вигляд, що любить її. Коли антагоніст додає цю брехню, оповідь переходить до Заперечення Заперечення. Як дитині захистити себе від цього?

Коли головною цінністю є правда:



“Біла” брехня належить до категорії Суперечливе, бо до неї часто вдаються, щоб зробити добро: коханці, прокидаючись із пом’ятими після сну обличчями, роблять одне одному компліменти. Запеклий брехун знає правду, але приховує, сподіваючись отримати вигоду. Але коли ми брешемо самі собі й віримо в цю брехню, правда зникає, а ми маємо справу із Запереченням Заперечення: Бланш у фільмі ТРАМБАЙ “БАЖАННЯ” (A STREETCAR NAMED DESIRE).

Коли позитивною цінністю є Самосвідомість: людина, сповнена життя, котра все ясно розуміє.

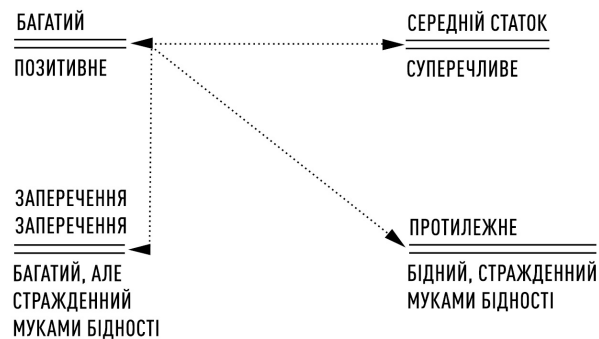


Ця негативна прогресія властива *Фільмам Жахів*, у яких присутній надприродний антагоніст: ДРАКУЛА (DRACULA) й ДИТИНА РОЗМАРІ (ROSEMARY’S BABY). Однак не треба бути релігійною людиною, щоб зрозуміти значення слова *прокляття*. Незалежно від того, існує пекло чи ні, цей світ сповнений власних маленьких форм Пекла, тяжких становищ, потрапляючи до яких ми молимо про смерть, яка в цьому випадку здається благодаттю.

Візьмемо, наприклад, МАНЬЧЖУРСЬКИЙ КАНДИДАТ (MANCHURIAN CANDIDATE). Раймонд Шоу (Лоренс Гарві) спершу здається цілком сповненим життя і все ясно розуміє. Потім ми дізнаємося, що йому “промили мізки” за допомогою постгіпнотичного навіювання, яке є формою несвідомості. В результаті цього він вбиває кількох людей, у тому числі власну дружину. Але він винен в цьому лише частково, бо є заручником жахливої змови. Прийшовши до тями й усвідомивши, що він скоїв і що йому зробили, Раймонд потрапляє до справжнього пекла.

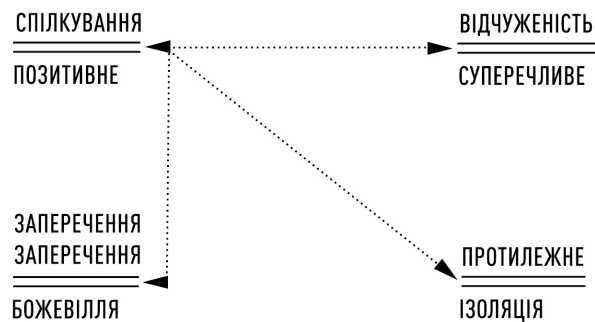
Він дізнається, що “промивання мізків” здійснювалося за наказом його матері, котра винна в інцесті та одержима жагою влади. Вона використовує сина для того, щоб отримати контроль над Білим Домом. Раймонд може ризикнути своїм життям і викрити свою віроломну матір або вбити її. Він наважується на вбивство, та не лише її, але й вітчима, і себе, проклинаючи одразу всіх у шоківій кульмінації в момент Заперечення Заперечення.

Коли позитивною цінністю є багатство.



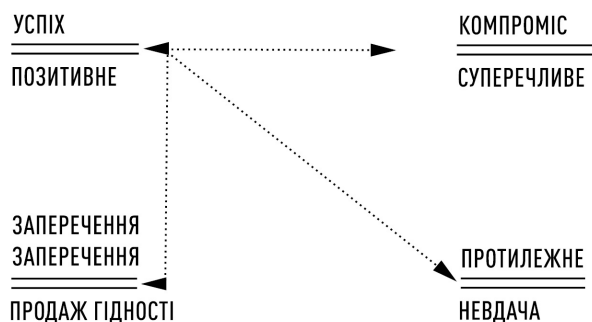
У фільмі ВОЛ СТРИТ (WALL STREET) Гекко не може насититись грошима, бо якою б сумою він не володів, йому завжди замало. Він мільярдер, а поводить ся, наче голодний злодій, не гаючи жодної можливості заробити, навіть нелегальним шляхом.

Коли позитивною цінністю є відкрите спілкування між людьми.



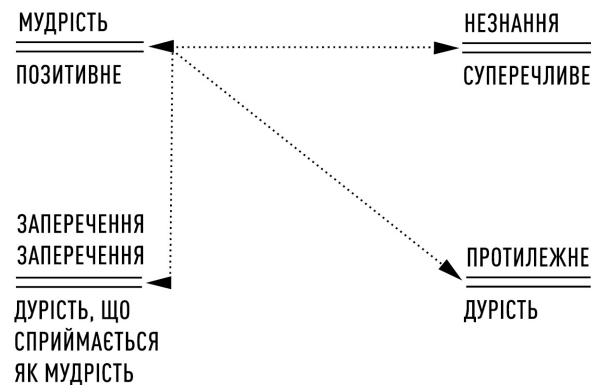
Суперечливе має багато сортів — тиша, непорозуміння, емоційний блок. Комплексне поняття “відчуженість” означає ситуацію, коли людина перебуває з іншими людьми, але відчуває себе самотньою й нездатною до спілкування. Однак у випадку ізоляції людині взагалі ні з ким поговорити, лише з собою. Коли ви втрачаєте навіть це й страждаєте від неможливості спілкування з власним “я,” ви досягаєте Заперечення Заперечення й божевілля, як це сталося з Трелковським у фільмі ОРЕНДАР (THE TENANT).

Повне досягнення ідеалів чи цілей:



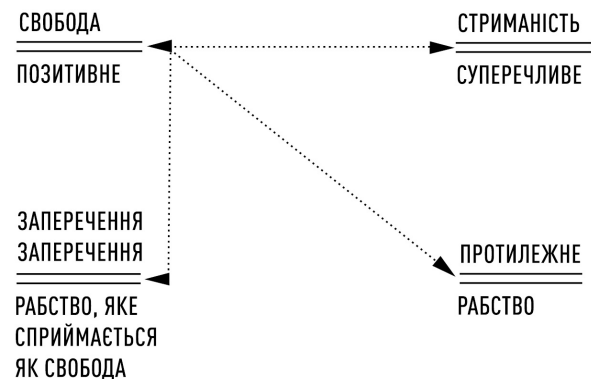
Компроміс означає “задовольнятися меншим,” готовність не досягти ідеалу, але не відмовитися від нього повністю. Однак Заперечення Заперечення є тим, чого людям із шоу-бізнесу слід остерігатися. Наприклад, таких думок: “Мені не вдасться створити чудовий фільм, який я хотів би... проте гроші можна заробити й на порнографії”: СОЛОДКИЙ ЗАПАХ УСПІХУ (THE SWEET SMELL OF SUCCESS) й МЕФІСТО (MERHISTO).

Інтелект:



Невігластво є тимчасовою дурістю, яка виникає внаслідок відсутності інформації, однак справжня дурість є незворотною й неважливо, який обсяг інформації буде надано. Існує два види Заперечення Заперечення: внутрішнє, коли дурна людина вважає себе розумною, яке стає основою для створення численних комічних персонажів, і зовнішнє, коли суспільство сприймає дурну людину за розумну: БУДУЧИ ТАМ (BEING THERE).

Свобода:

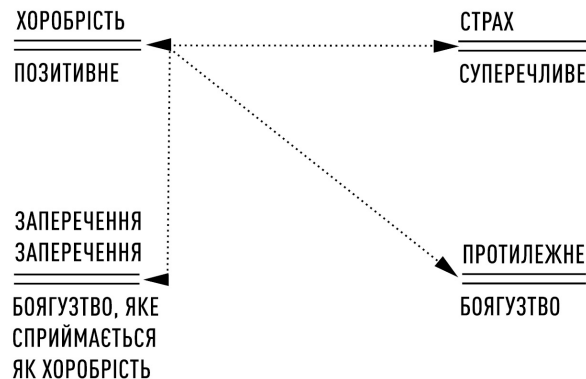


Примус може мати багато відтінків. Закони обмежують нас, але роблять можливою цивілізацію, коли ув'язнення є повністю негативне, але суспільство вважає його корисним. Заперечення Заперечення діє у двох напрямках. Внутрішній: *Самопоневолення*, яке значно гірше за рабство. Раб володіє свободою волі й готовий зробити все можливе, аби втекти. Набагато гірше, коли людина руйнує власну силу волі за



допомогою наркотиків або алкоголю й перетворює себе на раба. Зовнішній: *Рабство, яке сприймається як свобода*, і саме воно лягло в основу роману “1984” і знятих за ним фільмів.

Хоробрість:

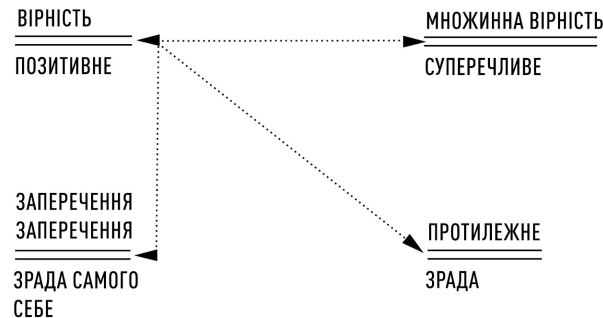


Коли хоробру людину охоплює страх, вона може деякий час не діяти, але зрештою діє. Боягуз не зробить цього ніколи. Проте *самий кінець* досягається, коли боягуз здійснює дію, яка ззовні здається сміливою. Наприклад, навколо окопу йде бій. Поранений офіцер повертається до боягуза й каже: “Джеку, у твоїх побратимів закінчуються боєприпаси. Віднеси їм ці ящики з патронами через мінне поле, інакше захоплять їх позицію.” Тоді боягуз бере рушницю... і вбиває офіцера. На перший погляд, можна подумати, що треба бути досить хоробрим, щоб вистрілити в офіцера, але потім стає зрозуміло: такий вчинок є всього лише проявом повного боягузтва.

У фільмі ПОВЕРНЕННЯ ДОДОМУ (COMING HOME) капітан Бой Гайд (Брюс Ден) стріляє собі в ногу, щоб вибратися з В’єтнаму. Далі, в Кризовий Момент підсюжету, Гайд стикається з необхідністю вибору меншої з двох бід: життя з його приниженнями і болем, або смерть, що лякає своєю незбагненністю. Він обирає легший шлях і накладає на себе руки, кинувшись у воду. Хоча деякі самогубства, наприклад, смерть політичних в’язнів у результаті голодування, свідчать про хоробрість людей, у більшості випадків суїцид є *самим кінцем* й дією,

яка може здатися сміливою, але насправді свідчить про нестачу сміливості продовжувати жити.

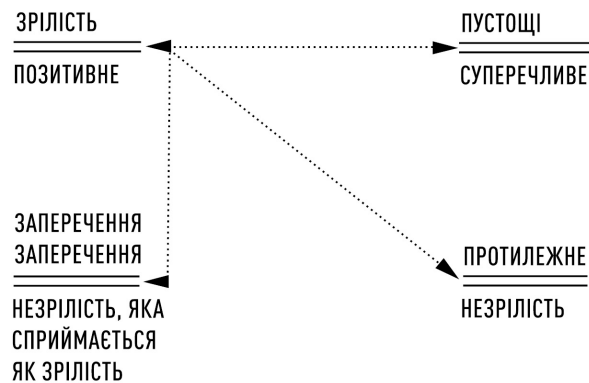
Вірність:



Суперечливе: Одружена жінка закохується в іншого чоловіка й не робить жодних дій для зближення з ним. Вона таємно зберігає вірність обом, але коли її чоловік дізнається про її почуття, він сприймає її множинну вірність як зраду. Вона намагається захиститися, стверджуючи, що не кохалася з іншим, тому ніколи не зраджувала. Різниця між почуттям і дією часто має суб'єктивний характер.

У середині XIX сторіччя Оттоманська імперія почала втрачати свою владу над Кіпром, і незабаром владу над островом взяло на себе СК. У фільмі ОСТРІВ ПАСКАЛІ (PASCALI'S ISLAND) Паскалі (Бен Кінгслі) шпигує для турецького уряду, але він всього лише наляканий чоловік, чий нічим не прикметні звіти ніхто не читає. Цій самотній душі вдається потоваришувати з британським подружжям (Чарлз Данс і Гелен Мірен), яке пропонує йому щасливіше життя в Англії. Вперше Паскалі зустрічає людей, які ставляться до нього серйозно, і він тягнеться до них. Вони кажуть йому, що вони археологи, однак згодом він починає підозрювати, що це британські шпигуни (множинна вірність) і зраджує їх. Лише після того, як їх убивають, він з'ясовує, що вони полювали за старожитностями й хотіли вкрасти античну статую. Його зрада призводить до трагічної зради його власним сподіванням і мріям.

Зрілість:

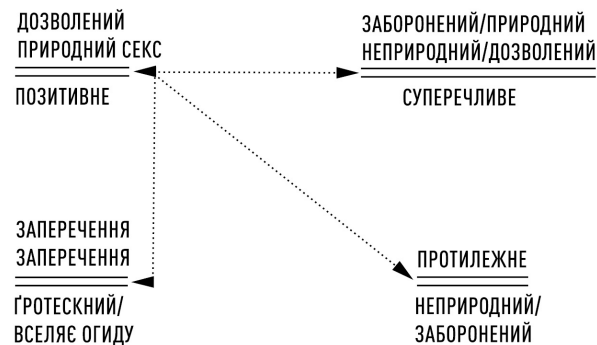


У Підбурюючому Інциденті фільму ВЕЛИКИЙ (BIG) підліток Джош Баскін (Девід Москоу) перетворюється на тридцятидворічного чоловіка (Том Генкс), але тільки ззовні. Фільм одразу переходить до Заперечення Заперечення й далі починає досліджувати всі відтінки негативного. Коли Джош і його бос (Роберт Лоджа) відбивають степ на іграшковому піаніно в крамниці Ф.А.О. Швартз, це виглядає по-дитячому, але швидше позитивно, ніж негативно. Коли Джош та його колега (Джон Герд) грають у “собачку” на майданчику для гри в гандбол, вони поведуться вже вкрай по-дитячому. Таким чином ми починаємо розуміти, що весь світ дорослих є майданчиком, переповненим дітьми, які грають у корпоративну “собачку.”

У Кризовому Моменті Джош стикається з проблемою вибору між двома несумісними добрими речами: доросле життя, в якому є успішна кар’єра й кохана жінка, або повернення в дитинство. Він робить зрілий вибір прожити своє дитинство, таким чином, із тонкою іронією продемонструвати, що нарешті став “великим.” Адже ми разом із ним розуміємо, що ключем до зрілості є повноцінне дитинство. Однак через те, що життя обманювало і не дало все, що потрібне для багатьох із нас у юності, ми так чи інакше живемо в стані Заперечення Заперечення зрілості. ВЕЛИКИЙ (BIG) є дуже мудрим фільмом.

Нарешті, давайте розглянемо оповідь, де позитивною цінністю є санкціонований природний секс. У цьому випадкові слово *санкціонований* означає схвалений суспільством і *природний* означає

секс заради продовження роду, що супроводжується задоволенням і проявом кохання.



У категорію Суперечливого потрапляє секс поза шлюбом, який, хоч і вважається природним, викликає невдоволення соціуму. Суспільство часто буває більш ніж невдоволеним проституцією, але й вона, ймовірно, природна. В деяких суспільствах бігамія, полігамія й поліандрія, а також міжрасові та цивільні шлюби схвалюються, в той час як в інших вони заборонені. Утримання від сексу можна розглядати як відносно неприродне явище, але ніхто не відмовлятиме вас від цілібату, в той час як секс із людиною, яка прийняла обітницю цілібату, наприклад, священником або черницею, засуджується Церквою.

Якщо говорити про Протилежне, то тут уява людства, здається, не знає меж: вуаєризм, порнографія, сатиризис, німфоманія, фетишизм, ексгібіціонізм, фротаж, трансвеститизм, інцест, зґвалтування, педофілія й садомазохізм є далеко не повним списком того, що є забороненим і неприродним.

Знайти місце в цій класифікації для гомосексуалізму й бісексуальності досить складно. У деяких суспільствах вони сприймаються як природні явища, в інших як неприродні. У багатьох західних країнах гомосексуалізм дозволений, а в деяких країнах третього світу він, як і раніше, вважається злочином і карається стратою через повішення. Багато з цих визначень можуть здатися

умовними, адже сприйняття сексу пов'язане із соціальними й індивідуальними особливостями.

Однак звичайні збочення ще не є самим кінцем. Хоч вони й відбуваються іноді із застосуванням насильства, та все ж це винятковий статевий акт із іншою людиною. Але іноді сексуальним об'єктом стає інший біологічний вид — зоофілія, мертва людина — некрофілія або поєднуються декілька видів збочення, й тоді мозок людей повстає проти цього.

**КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN):** Інцест не є самим кінцем дозволеного природного сексу. Він всього лише його Протилежність. У фільмі присутнє Заперечення Заперечення у вигляді інцесту з потомством від власного інцесту. Це причина, чому Евелін Малрей ризикує життям, щоб врятувати доньку від власного батька. Вона знає, що він божевільний і повторить скоєне знову. Ось у чому полягає мотивація вбивства. Крос вбиває свого зятя, бо Малрей не каже, де ховається його донька, народжена від його доньки. І саме це станеться після Кульмінації, під час якої Крос закриває перелякані очі дитини й веде від місця жахливої загибелі її матері.

Принцип Заперечення Заперечення можна застосувати не лише до трагічних, але й до комічних оповідей. Комічний світ є хаотичним, безглуздим місцем, де всі дії потрібно доводити до крайності. В іншому випадку викликати сміх не вдасться. Навіть легкі розважальні фільми за участю Фреда Астера й Джинджер Роджерс сягали самого кінця. Вони зверталися до такої цінності, як правда, коли Фред Астер традиційно грав персонажа, який страждає від самообману й переконує себе в тому, що він закоханий у розкішну дівчину, хоча ми знали, що його серце належить Джинджер.

Найкращі письменники завжди розуміли, що протилежні цінності не є межею людського досвіду. Коли оповідь обмежується розповіддю про Протилежну або, того гірше, Суперечливу цінність, вона повторює сотні посередніх робіт, що ми “терпимо” щорічно. Проста оповідь про любов/ненависть, правду/брехню, свободу/рабство, хоробрість/боягузтво й таке інше майже напевне буде тривіальною. Якщо оповідь не досягає Заперечення Заперечення, аудиторія може отримати

задоволення, але оповідь ніколи не буде ані блискучою, ні грандіозною.

*У випадку схожих рівнів таких чинників, як талант, майстерність і знання, велич визначається тим, як письменник розкриває негативну сторону оповіді.*

Якщо в оповіді чогось не вистачає, і складається враження незадоволення, значить, потрібні інструменти, що дозволяють розібратися з безладом і побачити її недоліки. Коли оповідь непереконлива, причиною, швидше за все, є те, що сили антагонізму занадто слабкі. Замість того, щоб витратити свої творчі здібності на вигадкування приємних і привабливих рис протагоніста і його світу, попрацюйте над негативною стороною, спробуйте створити ланцюгову реакцію, яка дозволить природно й правдиво компенсувати позитивні аспекти.

Першим кроком є поставити під сумнів всі цінності, поставлені на карту, і їхню прогресію. У чому полягають позитивні цінності? Котра з них відрізняється найбільшою значущістю й повертає Кульмінацію Оповіді? Чи всі відтінки негативного втілюють у собі сили антагонізму? Чи досягають вони могутності Заперечення Заперечення на певному етапі?

Зазвичай, прогресії йдуть від Позитивного до Суперечливого в Першій Дії, до Протилежного в наступних діях і, нарешті, сягають Заперечення Заперечення в останній дії, закінчуючись трагічно або повертаючись до Позитивного, але вже з глибокими змінами. З іншого боку, у фільмі ВЕЛИКИЙ (BIG) відбувається різкий перехід до Заперечення Заперечення, після якого показуються всі рівні незрілості. КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) є ще радикальнішим. Фільм починається з Заперечення Заперечення, коли Рік живе в умовах фашистської тиранії, страждаючи від ненависті до самого себе й самообману, потім досягає позитивної кульмінації для всіх трьох цінностей. Будь-що можливо, але *самий кінець* мусить бути досягнутим.

## 15. ЕКСПОЗИЦІЯ

### ПОКАЗУЙТЕ, А НЕ РОЗПОВІДАЙТЕ

*Експозиція* означає факти — інформація про сетінг, біографічні дані та характеристика, потрібні аудиторії для того, щоб стежити за розвитком дії й розуміти, що відбувається.

Уже з перших сторінок сценарію читач може визначити рівень майстерності письменника, виходячи з того, як той впорався з експозицією. Добре виконана експозиція не гарантує чудової оповіді, але вона каже нам, що письменник володіє своїм ремеслом. Майстерність в експозиції означає робити її *невидимою*. З прогресією оповіді аудиторія поглинає все, що їй необхідно знати, без зусиль, навіть несвідомо.

Відома аксіома “Показуйте, а не розповідайте” є ключем. Ніколи не вкладайте слова в уста персонажа, не змушуйте його *розповідати* аудиторії про світ, історію або людину. Краще *покажіть* невимушені й природні сцени, в яких люди говорять і поведуться невимушено й природньо... але в той же час підсвідомо повідомляють всі потрібні факти. Іншими словами, *драматизуйте експозицію*.

Драматизована експозиція виконує дві функції: її головним призначенням є сприяти найближчому конфлікту, а другорядним призначенням є передавати інформацію. Нетерплячі новачки переставляють ці поняття місцями, ставлячи описовий обов’язок попереду драматургійної потреби.

Наприклад: Джек каже: “Чорт забирай, Гаррі, скільки років ми вже знайомі? Що? Зо два десятки? Ще з того часу, як вчилися в коледжі. Це ж дуже довго, правда, Гаррі? А як ти почуваєшся сьогодні вранці?” Ці

рядки не мають ніякої мети крім однієї — розповісти підслуховуючій аудиторії, що Джек і Гаррі друзять, двадцять років тому вони разом ходили до школи, а сьогодні ще не обідали — вбивчий приклад неприродної поведінки. Ніхто ніколи не буде говорити іншій людині те, що обом уже відомо, якщо, звичайно, в цьому немає гострої потреби. Відповідно, коли потрібно повідомити очевидну інформацію, письменник повинен створити мотивацію для діалогу, який буде виходити за межі простої передачі фактів.

Щоб драматизувати експозицію застосуйте цей мнемонічний принцип: *Перетворіть експозицію на патрони*. Ваші персонажі знають свій світ, свою історію, один одного й самих себе. Дозвольте їм використовувати ці знання в якості боєприпасів у боротьбі за досягнення бажаної мети. Перетворюючи наведений вище приклад на патрони, то вийде таке: Джек, помітивши приховане позіхання Гаррі і його червоні очі, каже: “Гаррі, подивися на себе. Та ж сама зачіска в стилі гіпі, досі накурений перед обідом, ті ж дитячі трюки, за які тебе виганяли зі школи двадцять років тому. Чи ти колись прокинешся й побачиш, що коїться навколо?” Аудиторія переводить погляд на Гаррі, щоб побачити його реакцію, й разом із тим підсвідомо відзначають: “двадцять років” і “школа.”

“Показуйте, а не розповідайте” зовсім не означає, що вам слід перевести камеру на камін із розставленими на ньому фотографіями, на яких зображені Гаррі й Джек за часів навчання в університеті, перебування в таборі для новобранців в армію, обидва їхні весілля в один і той самий день і відкриття спільного бізнесу хімчистки. Це якраз і називається розповідати, а не показувати. Якщо ви попросите камеру зробити щось подібне, ігровий фільм перетвориться на домашнє відео. “Показуйте, а не розповідайте” передбачає, що вести себе правдоподібно повинні не лише персонажі, а й камера.

Рішення складних проблем, пов’язаних зі створенням експозиції, настільки лякає деяких письменників, що вони намагаються завершити її якомога швидше, щоб студійний консультант, читаючи сценарій, міг сконцентруватися безпосередньо на оповіді. Однак, коли читач ледь продирається крізь Першу Дію, буквально переповнену експозицією,



він одразу ж розуміє, що перед ним робота аматора, котрий не володіє основами ремесла й прагне якомога швидше перейти до заключних сцен.

Досвідчені письменники розподіляють експозицію, подаючи її поступово по всій оповіді, часто розкриваючи її прямо в Кульмінації останньої дії. Вони дотримуються двох принципів: Ніколи не включайте до тексту нічого такого, що вже відбулося, про що самій аудиторії просто і легко здогадатися. Вдавайтеся до експозиції, тільки якщо незнання якого-небудь факту призведе до плутанини. Ви підтримуєте цікавість аудиторії, не повідомляючи інформацію, а *приховуючи* її, за винятком тих випадків, коли вона потрібна для розуміння.

Будуйте експозицію послідовно. Як і все інше, вона повинна розвиватися прогресивно: спочатку повідомляються найменш важливі факти, потім істотніші, наприкінці ж те, що має критичне значення. А які складові експозиції мають критичний вплив? Таємниці. Болісна правда, яку персонажі не хочуть, щоб хтось знав.

Одним словом, не пишіть “каліфорнійські сцени.” “Каліфорнійськими” називаються сцени, де двоє персонажів, ледь знайомих одне з одним, зустрічаються за чашкою кави й одразу ж починають обговорювати потаємні і приховані від усіх секрети свого життя: “О, моє дитинство було жахливим. Мати занурювала мене головою в унітаз, коли хотіла покарати.” “Га! Ти думаєш, що у тебе було складне дитинство. А ось мій батько клав мені в черевики собаче лайно і змушував іти в них до школи.”

Раптово відверті й малоприємні зізнання людей, які щойно зустрілися, виглядають вимушено і фальшиво. Коли письменникам вказують на це, вони виправдовуються, що і в реальному житті іноді діляться суто особистими речами з абсолютно сторонніми людьми. Я згоден, таке буває. Але тільки в Каліфорнії. Подібне не трапляється ані в Аризоні, ні в Нью Йорку, ні в Лондоні, ні в Парижі, ні де-небудь іще в світі.

Є певна категорія жителів Західного узбережжя, які мають при собі задалегідь підготовлені “темні” секрети, якими діляться під час

коктейльних вечірок, щоб довести, що вони справжні “каліфорнійці” — “сфокусовані” й “підтримують контакт зі своїм внутрішнім ‘я’.” Коли під час таких вечірок я стою біля стола з кукурудзяними чіпсами, а хтось розповідає мені, як у дитинстві йому клали в кеди собаче лайно, я думаю: “Боже! Якщо це заздалегідь підготовлена жахлива таємниця, яку він розповідає людям під соус гуакамоле, якою ж тоді буде правда?” Адже завжди є щось іще. Сказане вголос незмінно приховує те, що сказати не можна.

Зізнання Евелін Малрей “Вона моя сестра і моя донька” є тим, чим вона нізащо не стала б ділитися за коктейлями. Вона відкривається Гітесу, лишень аби дочка не потрапила до рук її батька. “Ти не можеш убити мене, Люку, я твій батько” є правдою, яку Дарт Вейдер не хотів говорити своєму синові, але якби він не зробив цього, йому довелося б убити власну дитину або бути вбитим ним.

Це є чесні і потужні моменти, бо виникають, коли під натиском життєвих обставин персонажам доводиться вибирати меншу з двох бід. А де в гарно написаній оповіді тиск сягає максимуму? *У самому кінці.* Відповідно, мудрий письменник тримається першого правила просторово-часового мистецтва: *Залишайте найкраще наостанок.* Адже якщо ми розкриємо дуже багато інформації занадто рано, аудиторія зможе побачити кульмінації задовго до того, як вони настануть.

*Розкривайте лише ту експозицію, що неодмінно повинна і хоче знати аудиторія, й нічого більше.*

З іншого боку, оскільки письменник контролює розповідь, він керує потребами й бажанням щось знати. Якщо в певному місці розповіді потрібно розкрити будь-який шматок із експозиції, тому що без нього аудиторія не зможе зрозуміти подальших подій, створіть бажання це дізнатися загострюючи допитливість. Вкладайте запитання “Чому?” в голову глядача. “Чому цей персонаж поводитьсь саме так? Чому не відбувається одне та інше? Чому?” Із голодом за інформацією, навіть найскладніший набір драматизованих фактів плавно перейдуть у розуміння.

Щоб упоратися з біографічною експозицією, можна почати розповідь із дитинства протагоніста, а потім показати всі десятиріччя його життя. Наприклад, фільм ОСТАННІЙ ІМПЕРАТОР (THE LAST EMPEROR) охоплює шістдесят років життя Пу І (Джон Лоун). Оповідь пов'язує сцени, де показано його дитинство, коли він став імператором Китаю, підліткові роки та ранній шлюб, навчання за західним зразком, захоплення декадентством, роки як “маріонетка” Японії, життя під комуністами і останні дні, коли він працював садівником у Пекінському ботанічному саду. Дія фільму МАЛЕНЬКИЙ ВЕЛИКИЙ ЧОЛОВІК (LITTLE BIG MAN) відбувається протягом сторіч. Фільми ПІЗНАННЯ ПЛОТІ (CARNAL KNOWLEDGE), ПРОЩАВАЙ МОЯ НАЛОЖНИЦЕ (FAREWELL MY CONCUBINE) і БЛИСК (SHINE) починаються з дитячих років протагоністів і стрибають від однієї ключової події в їхньому житті до іншої аж до настання середнього віку або пізніше.

Проте, яким би зручним не здавався цей дизайн із точки зору втілення експозиції, не можна простежити долю більшості протагоністів від народження до смерті з однієї причини: у їхніх оповідях буде відсутній Хребет. Щоб розповісти оповідь, яка охоплює все життя людини, треба створити Хребет неабиякої сили і стійкості. Однак, яке єдине, сокровенне бажання, що виникає в результаті Підбурюючого Інциденту в дитячі роки протагоніста, може не згасати десятиріччями? Саме тому майже у всіх розповідях прослідковується Хребет протагоніста протягом місяців, тижнів і навіть годин.

У той же час, якщо вдається створити гнучкий і витривалий *Хребет*, то оповідь може охоплювати десятиріччя, не набуваючи при цьому епізодичного характеру. У даному випадку поняття “епізодичний” означає не “той, що охоплює довгі проміжки часу,” а “випадкові, нерівномірні інтервали.” Епізодичною може стати навіть та оповідь, яка триває всього двадцять чотири години, якщо події дня не пов'язані з усім іншим, що в ній відбувається. І навпаки, події у фільмі МАЛЕНЬКИЙ ВЕЛИКИЙ ЧОЛОВІК (LITTLE BIG MAN) об'єднуються навколо прагнення людини завадити геноциду корінних американців з боку білих людей — зlodіяння, яке поширюється на цілі

покоління і, отже, сто років сторітелінгу. Фільмом ПІЗНАННЯ ПЛОТІ (CARNAL KNOWLEDGE) керує прихована потреба чоловіка принижувати і знищувати жінок, бажання, що отруює душу, яке він так ніколи й не усвідомлює.

У фільмі ОСТАННІЙ ІМПЕРАТОР (THE LAST EMPEROR) людина все життя шукає відповідь на одне питання: Хто я? У віці трьох років Пу І стає імператором, але не має жодного уявлення про те, що це означає. Для нього палац є одним великим ігровим майданчиком. Він чіпляється за свою дитячу ідентичність аж до настання підліткового віку, коли він далі кормиться грудним молоком. Імперські чиновники наполягають на тому, що імператор повинен поводити себе як належить, але він швидко дізнається, що імперії більше не існує. Під тиском фальшивої ідентичності він приміряє одну особистість за іншою, але жодна з них йому не пасує: спочатку англійський науковець і джентльмен; потім сексуальний гігант і гедоніст; далі міжнародний плейбой, що пародіює Синатру на розкішних вечірках; державний діяч, котрий закінчує свою кар'єру маріонеткою в руках японців. Зрештою комуністи дають йому останню в його житті ідентичність — садівника.

ПРОЩАВАЙ МОЯ НАЛОЖНИЦЕ (FAREWELL MY CONCUBINE) розповідає про Дієї (Леслі Чун) і його п'ятидесятирічне прагнення жити за принципом правди. В дитинстві майстри Пекінської опери безжально б'ють його, “промивають йому мізки” й змушують зізнатися в тому, що в нього жіноча натура, хоча він не є таким. Якби він мав таку натуру, тортури б не знадобилися. Він жінкоподібний, але, як багато жінкоподібних представників чоловічої статі, у серці він чоловік. Змушений жити в брехні, він ненавидить будь-яку брехню, як особисту, так і політичну. Тому від цього моменту, всі його конфлікти в оповіді пов'язані з бажанням говорити правду. Але в Китаї виживають лише брехуни. Зрештою він усвідомлює, що правда в цій країні є чимось неможливим, і накладає на себе руки.

Через те, що Хребет довжиною в ціле життя зустрічається рідко, нам слід скористатися порадою Арістотеля, який рекомендує починати оповіді *in medias res*, або “в гущі подій.” Визначивши дату

кульмінаційної події в житті протагоніста, ми починаємо розповідь якомога ближче до нього за часом. Цей дизайн стискає тривалість розповіді, й продовжує біографію персонажа перед Підбурюючим Інцидентом. Наприклад, якщо Кульмінація Оповіді припадає на день, коли персонажу виповнюється тридцять п'ять років, то ми можемо починати фільм не з його підліткового віку, а, наприклад, за місяць до дня народження. Таким чином, протагоніст максимально набирає сенсу в його буття до моменту, коли йому тридцять п'ять. У результаті, коли його життя втрачає рівновагу, йому є чим ризикувати, і оповідь наповнюється конфліктом.

Уявіть собі, які труднощі можуть виникнути, якщо ви пишете оповідь, наприклад, про безпритульного алкоголіка. Що він може втратити? Практично нічого. Для людини, яка відчуває постійний стрес від перебування на вулиці, смерть може здаватися милосердям, а причиною цього може бути проста зміна погоди. Життя, в якому є лише незначний сенс або він взагалі відсутній, може викликати почуття жалю, але коли на кону так мало, письменнику доводиться обмежуватися створенням статичного зображення страждань.

Ми краще розповімо оповіді про людей, яким є що втратити — сім'ю, кар'єру, ідеали, можливості, репутацію, реалістичні надії та мрії. Коли життя таких персонажів втрачає рівновагу, проявляється загроза. Вони можуть втратити те, що мають, у боротьбі за відновлення колишнього балансу. Їхній бій із силами антагонізму, в якому вони ризикують завойованими цінностями, генерує конфлікт. А коли оповідь насичена конфліктом, персонажі застосовують всі боєприпаси, котрі в них є. Тому у письменника не виникає проблем із драматургічним утіленням експозиції, і її факти природно й непомітно вплітаються до дії. Але коли конфлікт відсутній, письменнику доводиться “витирати пил.”

У XIX сторіччі багато драматургів вирішували питання експозиції так: Завіса відкривається й на сцені декорації вітальні. Входять дві служниці: Одна з них працює в цьому будинку вже тридцять років, а іншу, молоду покоївку, найняли на роботу лише вранці. Старша служниця повертається до новенької й промовляє: “Ти ж нічого не

знаєш про доктора Джонсона і його близьких, правда? Що ж, давай я тобі розповім...” І, витираючи пил із меблів, старша служниця розповідає всю історію життя і світу родини Джонсонів й дає характеристику її членів. Це і є “витирання пилу” або невмотивована експозиція.

Навіть сьогодні таке можна зустріти.

**ЕПІДЕМІЯ (OUTBREAK):** У початковій секвенції полковник медичної служби Деніелз (Дастін Гофман) вирушає до Західної Африки, щоб зупинити епідемію вірусу Ебола. Разом із ним на борту літака перебуває молодий медичний асистент. Деніелз звертається до нього, по суті кажучи: “Ви ж нічого не знаєте про Еболу, чи не так?” й детально викладає патологію вірусу. Якщо молодий асистент не володіє відповідними знаннями, щоб боротися із захворюванням, яке загрожувє всьому людству на Землі, що ж він робить на цій місії? Кожного разу, коли ви помічаєте, що пишете рядки діалогу, в якому один персонаж розповідає іншому те, що обидва вже знають або повинні знати, запитайте себе, чи це драматизовано? Чи це експозиція у формі боєприпасів? Якщо відповідь заперечна, видаляйте.

Якщо ви здатні вигадати ідеальну драматизацію експозиції й зробити її непомітною, якщо можете контролювати подання інформації й надавати її саме в той момент, коли аудиторії треба її дізнатися або вона хоче це зробити, а найкраще бережете наостанок, значить, ви освоюєте своє ремесло. Однак те, що є проблемою для початківців, стає безцінним капіталом для фахівців. Замість того, щоб уникати експозиції, наділяючи своїх персонажів невідомим минулим, вони роблять все можливе, щоб надати гостроти їхнім біографіям за допомогою важливих подій. Бо що є викликом, з яким оповідач стикається десятки разів під час розповіді? Як повернути сцену. Як створити Поворотний Момент.

## **ВИКОРИСТАННЯ ПЕРЕДІСТОРІЇ**

*Ми можемо повернути сцену в іншому напрямку лише двома способами: за допомогою дії або відвертого зізнання. Інших шляхів не*

*існує. Наприклад, у сюжеті є пара і їхні стосунки позитивні: вони закохані й живуть разом і ми хочемо повернути це на негатив, щоб вони зненавиділи одне одного й розлучилися. Можна зробити це за допомогою дії: Вона дає йому ляпаса й каже: “Я більше не можу це терпіти. Все скінчено.” Або за допомогою відвертого зізнання: Він дивиться на неї й зізнається: “Протягом останніх трьох років я зустрічаюся з твоєю сестрою. Що ти тепер робитимеш?”*

**Переконливі і яскраві зізнання сягають корінням ПЕРЕДІСТОРІЇ — важливих подій, які раніше відбулися в житті персонажів і які письменник може використати в критичні моменти для створення Поворотних Моментів.**

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN): “Вона моя сестра і моя донька” є експозицією, збереженою для створення приголомшливого зізнання, яке підводить нас до Кульмінації другої дії й готує спіралеподібну Третю Дію. ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (THE EMPIRE STRIKES BACK): “Ти не можеш убити мене, Люку, я твій батько” є експозицією, що має стосунок до Передісторії з епізоду ЗОРЯНИ ВІЙНИ (STAR WARS) й збережена для того, щоб досягти максимального ефекту, створити Кульмінацію й закласти основу для нового фільму, ПОВЕРНЕННЯ ДЖЕДАЯ (THE RETURN OF THE JEDI).

Роберт Таун міг би розкрити таємницю інцесту в родині Кроса на початку фільму КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN), дозволивши Гітесу з’ясувати цей факт у продажного слуги. Джордж Лукас розповів би, якби захотів, про походження Люка, включивши в розповідь сцену за участю двох дроїдів, у якій С-3РО попереджає R2-D2: “Не розповідай Люкові, адже він дуже засмутиться, почувши це, але Дарт Вейдер його батько.” Натомість вони використовують Передісторію, щоб створити вибухові Поворотні Моменти, котрі утворюють прогалину між очікуваннями й результатом і дарують глядачам раптовий спалах інсайту. Бувають і винятки, але зазвичай повороти в сценах неможливі виключно через дії, дії і ще раз дії. Нам

неминучо потрібна суміш дій і відкриттів, адже останнє має більшу силу впливу, тому ми часто зберігаємо їх для головних Поворотних Моментів і кульмінацій дій.

## **ФЛЕШБЕКИ**

*Флешбек* (коротка ретроспективна сцена) є лише однією з форм експозиції. Як і все інше, він може бути продуманий добре або погано. Іншими словами, замість того, щоб утомлювати аудиторію довгими, невмотивованими й заповненими інформацією діалогами, ми можемо набридати їм непотрібними, нудними й перенавантаженими фактами флешбеками. Або ж зробити все як треба. Флешбек здатен творити дива, якщо ми дотримуємося правил, котрі застосовуємо й до звичайної експозиції.

### **По-перше, зробіть флешбеки драматичними.**

Замість того, щоби повертатися до нудних і одноманітних сцен у минулому, включайте в оповідь міні-драми з власним Підбурюючим Інцидентом, прогресіями й Поворотним Моментом. Продюсери часто скаржаться, що флешбеки уповільнюють темп оповіді. Так і відбувається, якщо сцени погано продумані. Проте, зроблені з належною майстерністю, вони здатні цей темп прискорити.

**КАСАБЛАНКА (CASABLANCA):** Флешбек Паризького Життя з'являється на початку Другої Дії. Коли п'яний і пригнічений Рік плаче над склянкою віскі, відбувається свідоме уповільнення темпу фільму, що дозволяє послабити напругу від Кульмінації Першої Дії. Однак, коли Рік згадує про свій роман із Ільзою, флешбек до розповіді про їхнє кохання під час захоплення Парижа нацистами штовхає фільм у швидший темп, який сягає свого піку поруч з Кульмінацією секвенції, коли Ільза втікає від Ріка.

**СКАЖЕНІ ПСИ (RESERVOIR DOGS):** У *Детективах Про Вбивство* Підбурюючий Інцидент складається з двох подій: Відбувається вбивство; протагоніст викриває, що скоєно злочин. Однак Агата Крісті



починає свої оповіді одразу з другої складової — двері шафи відчиняються й на підлогу падає труп. Починаючи з викриття злочину, вона пробуджує цікавість у двох напрямках: у минуле, як і чому було скоєно злочин? В майбутнє, хто з безлічі підозрюваних це скоїв?

Дизайн фільму Тарантіно є модифікацією того, що робила Агата Крісті. Познайомивши нас зі своїми персонажами, Тарантіно розпочинає розповідь, пропустивши першу частину Підбурюючого Інциденту — невдале пограбування, й одразу ж переходить до його другої половини — втечі. Ми бачимо, як один із грабіжників лежить поранений на задньому сидінні автомобіля, на якому злочинці тікають із місця злочину, й одразу ж розуміємо, що пограбування пройшло невдало. Наша цікавість спрямовується одночасно в минуле і майбутнє. Що пішло не так? Чим усе обернеться? Пробудивши в нас потребу й бажання отримати відповіді на обидва ці запитання, Тарантіно повертається до динамічних дій під час пограбування кожного разу, коли послаблюється темп у сценах на складі. Проста ідея, однак ніхто раніше не реалізовував її з такою сміливістю, і те, що могло бути менш енергійним фільмом, має солідний темп.

**По-друге, не додавайте в розповідь флешбек доти, доки не сформуєте у глядачів потребу й бажання дізнатися, що сталося в минулому.**

КАСАБЛАНКА (CASABLANCA): Кульмінація Першої Дії також є Підбурюючим Інцидентом Основного Сюжету, коли в житті Ріка знову з'являється Ільза й вони багатозначно дивляться одне на одного, стоячи біля Семового піаніно. Далі йде сцена бесіди за коктейлем, двозначна, з підтекстом, де присутній натяк на те, що колишні стосунки й пристрасть персонажів досі живі. На початку Другої Дії аудиторія вже вмирає від цікавості, що ж відбувалося між цими двома в Парижі. Тоді й лише тоді, коли в аудиторії з'являється наполегливе бажання дізнатися, що ж сталося в минулому, письменник повинен використовувати флешбек.

Ми мусимо усвідомити, що сценарій не є романом. Романісти можуть напряму зазирати в думки й почуття своїх персонажів. Ми не можемо. Адже романістам доступна розкіш вільних асоціацій. Нам не доступна. Письменник-прозаїк, якщо хоче, підводить свого персонажа до вітрини магазину, він поглядає на неї й пригадує всі свої дитячі роки: “У той день він ішов по рідному місту, аж раптом, побачивши перукарню, згадав дні дитинства, коли батько приводив його сюди, й він сидів серед людей похилого віку, котрі курили сигари й теревенили про бейсбол. Саме тут він уперше почув слово ‘секс’, і з тих пір кожного разу, як кохається, не може не думати, що виконує ‘гоумран’.”<sup>10</sup>

Експозиція в прозовому творі відносно проста, проте камера, немов рентгенівський апарат, фіксує будь-яку фальш. Якщо ми спробуємо ввести експозицію до фільму за допомогою вільних асоціацій, як це робиться в романі, або за рахунок напівпідсвідомих швидких змін кадрів, які “висвітлюють” думки персонажа, то все, що побачимо, здасться нам занадто надуманим.

## СЕКВЕНЦІ ЗІ СНОВИДІННЯМИ

*Секвенція зі сновидіннями* є експозицією у бальній сукні. Коли мова йде про такі, здебільшого, слабкі спроби приховати інформацію під фрейдистськими штампами, всі вимоги до показу експозиції, про які говорилося вище, мають виконуватися з подвоєним старанням. Прикладом одного з небагатьох вдалих випадків використання снів є початок фільму Інгмара Бергмана СУНИЧНА ГАЛЯВИНА (WILD STRAWBERRIES).

## МОНТАЖ

В американському використанні, термін “монтаж” є серіями зі швидкої нарізки образів, які радикально скорочують або розширюють плин часу і часто містять такі візуальні ефекти як вайпи (стирання), іриси

(ефект райдужної оболонки), поліекран, дізолви (розчинення) та інші численні способи створення зображення. Висока енергетика таких секвенцій використовується для маскуванню їхньої досить тривіальної мети: передачі інформації. Як і Секвенція Зі Сновидіннями, монтаж є спробою зробити недраматизовану експозицію менш нудною, надаючи аудиторії певної видовищності. Монтаж, за рідкісним винятком, є ледачим способом замінити драматургію художньою фотографією, й тому його слід уникати.

## ЗАКАДРОВИЙ ГОЛОС

Закадровий голос слугує ще одним засобом розголошувати експозицію. Як і Флешбек, він може бути виконаний добре або погано. Для того, щоб перевірити це, можна провести нескладний тест. Запитайте себе: “Якщо я видалю закадровий голос зі сценарію, чи буде моя оповідь, як і раніше гарно розказаною?” Якщо відповідь позитивна... залиште все на своїх місцях. Зазвичай, ми дотримуємося принципу “менше є краще”: чим економнішим є той чи інший спосіб, тим більший вплив він матиме. Отже, від усього, що може бути видалено, слід позбутися. Однак бувають винятки. Якщо закадровий коментар може бути видалений, а оповідь при цьому не постраждає, то, можливо, ви використовували його для єдиної корисної мети — створення контрапункту.

Авторські коментарі з контрапунктами є даром Вуді Аллена. Якби довелося видалити голос за кадром у фільмах ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (HANNAH AND HER SISTERS) або ЧОЛОВІКИ ТА ДРУЖИНИ (HUSBANDS AND WIVES), то створені ним оповіді залишилися б настільки ж ясними й вражаючими. Але навіщо це робити? Коментарі додають фільмові дотепності, іронії та інсайтів, які не могли б з’явитися жодним іншим чином. Голос за кадром, котрий додає позасюжетний контрапункт, може створити дивовижний ефект.

Іноді короткі коментарі у вигляді розповіді, особливо ж у перших сценах або під час переходів від дії до дії, як, наприклад, у фільмі БАРРІ ЛІНДОН (BARRY LYNDON), абсолютно нешкідливі, *проте*

*тенденція використовувати такі коментарі протягом всього фільму ставить під загрозу майбутнє нашого мистецтва. Сьогодні з'являється все більше й більше фільмів, знятих найкращими режисерами Америки та Європи, в яких використовується цей спосіб для ледачих. Творці таких картин наповнюють екран барвистим зоровим рядом і численними режисерськими знахідками, а потім пов'язують образи за допомогою нудного голосу, котрий звучить на тлі музики, перетворюючи ігровий фільм на те, що колись називалося *Класичними Коміксами*.*

Багато з нас знайомилися з творами великих письменників, читаючи *Класичні Комікси*, романи, представлені у вигляді мальованих образів із підписами, які розповідали оповідь. Це добре для дітей, але не для кінематографа. Мистецтво кінематографа з'єднує образ А з образом В за допомогою монтажу й руху камери або об'єктиву, в результаті виникають смислові варіанти С, D і E, які *виражають суть без пояснень*. Останнім часом у багатьох фільмах нерухома камера ковзає уздовж кімнат і коридорів, вгору та вниз по вулиці, даючи панораму місць фільмування та дійових осіб, а в цей час за кадром звучить голос коментатора, який говорить, говорить і говорить, розповідаючи нам про дитинство персонажа, його мрії й страхи або описуючи політичну ситуацію, характерну для цієї оповіді. І все це відбувається, аж поки фільм не перетворюється на ілюстровану аудіокнигу, яка коштує мільйони доларів.

Для того, щоб заповнити звуковий ряд поясненнями, потрібно зовсім небагато таланту й навіть менше праці. “Показуйте, а не розповідайте” є закликом до майстерності й дисципліни, свого роду попередженням про те, що ми повинні не потурати своїй лінії, а створювати для себе *творчі обмеження*, що вимагають від нас максимальної уяви й зусиль. Драматизація кожного повороту на природний, безперервний потік сцен є важкою працею, але коли ми дозволяємо собі полегшити справу і пояснювати все “що перед носом” закадровим голосом, то спустошуємо власні творчі здібності, вбиваємо в аудиторії цікавість і руйнуємо рушій наративу.

І ще важливіше, принцип “Показуйте, а не розповідайте” закликає поважати розумові здібності й чутливість аудиторії. Пропонуйте їм долучати до цього ритуалу своє найкраще “я,” дивитися, думати, відчувати й робити самостійні висновки. Не варто саджати їх на коліна, немов дітей, і “пояснювати,” що таке життя, адже неправильне або надмірне використання закадрових коментарів не лише є млявістю, а й надає повчального характеру. Якщо така тенденція збережеться, кінематограф деградує до стану умисно спрощених романів, а наше мистецтво щезне.

Для вивчення майстерного дизайну експозиції я пропоную вам провести детальний аналіз фільму ДЖОН Ф. КЕННЕДІ. ПОСТРІЛИ В ДАЛЛАСІ (JFK). Дістаньте сценарій Олівера Стоуна і/або відеозапис фільму й перегляньте його сцена за сценою, записуючи всі факти, безперечні або сумнівні, які він містить. Потім зверніть увагу на те, як Стоун розбив цей Еверест інформації на необхідні шматочки й драматизував кожен із них, створюючи ритмічний малюнок прогресії відкриттів. Це яскравий приклад справжньої майстерності.

<sup>10</sup> В оригіналі використовується англійський вираз “homegun”, у бейсбольній термінології це означає “м’яч, відбитий за межі ігрового сектора;” це як гол у футболі, який приносить очко; також використовується у значенні “статевий акт” — Прим. пер.

## 16. ПРОБЛЕМИ ТА ЇХНЄ ВИРІШЕННЯ

У цьому розділі розглядаються вісім одвічних проблем, від збереження зацікавленості до того, як адаптувати з інших видів мистецтва й прибирати діри в логіці оповіді. Ремесло має рішення для кожної з цих проблем.

### ПРОБЛЕМА ЗАЦІКАВЛЕНOSTІ

Маркетологи можуть заманити аудиторію до кінотеатрів, але щойно ритуал розпочався, знадобляться вагомі причини, щоб залишатись залученим. Оповідь повинна захопити інтерес, утримувати його непохитно крізь час, і тоді винагородити його під час Кульмінації. Однак це завдання є майже нездійсненним, якщо в оповіді відсутній дизайн, котрий дозволив би приваблювати обидві сторони людської природи — інтелектуальну й емоційну.

*Допитливість* є інтелектуальною потребою відповідати на питання й ставити рамки на відкриті патерни. Оповідь грає з цим універсальним бажанням, роблячи абсолютно протилежне, коли ставить питання і відкриває ситуації. Кожен Поворотний Момент бере допитливість на гачок. У той час як протагоніст опиняється перед все більшим і більшим ризиком, аудиторія гадає: “Що трапиться далі? А що після того?” Й найголовніше: “Чим усе це закінчиться?” Остаточно все вирішиться лише в Кульмінації останньої дії, й аудиторія залишається на своїх місцях саме через свою допитливість. Згадайте ті погані фільми, які ви додивилися до кінця лише заради того, щоб отримати відповідь на це болісне питання. Ми можемо змусити аудиторію

плакати або сміятися, але, окрім усього іншого, як зазначив Чарлз Рід, ми змушуємо її чекати.

*Занепокоєння*, з іншого боку, є емоційною потребою в позитивних цінностях життя: справедливості, силі, виживанні, любові, правді, сміливості. Людська природа інстинктивно сторониться того, що сприймається як негативне, й активно тягнеться до позитивного.

Із самого початку оповіді аудиторія, свідомо чи інстинктивно, досліджує ціннісно-заряджений ландшафт світу і персонажів, намагаючись відділити добро від зла, правильне від неправильного, речі, що мають цінність, від тих, які її позбавлені. Вона шукає *Центр Добра*. І, щойно вона його знаходить, спрямовує до нього всі свої емоції.

Причина нашого бажання знайти Центр Добра полягає в тому, що кожен із нас вважає себе добрим або правильним і намагається ідентифікувати себе з позитивними проявами. В глибині душі ми визнаємо власні недоліки, можливо, навіть дуже серйозні, навіть кримінальні, але, так чи так, завжди керуємося добрими намірами. Найгірші люди вважають себе добрими. Навіть Гітлер вірив, що є рятівником Європи.

Якось я почав тренуватися в спортивному залі на Мангеттені, не знаючи, що це місце зустрічі мафії, й познайомився там із цікавим і приємним хлопцем на прізвисько Містер Коні Айленд — цей титул він отримав у підлітковому віці на змаганнях з бодібілдингу. Однак тепер він був найманим вбивцею. Користуючись кримінальним жаргоном, він змушував людей “закрити пельку,” тобто замовкнути... назавжди. Одного разу він сів поруч зі мною в парильні й сказав: “Гей, Бобе, скажи мені одну річ. Ти з ‘добрих’ людей?” Одним словом, він хотів знати, чи є я членом мафії.

Мафія керується такою логікою: “Людям потрібні проституція, наркотики й нелегальні азартні ігри. А коли вони опиняються в біді, то намагаються підкупити поліцію й суддів. Всі хочуть ласувати кримінальними плодами, але не визнають цього, бо брехливі лицеміри. Ми надаємо їм відповідні послуги й не лицеміriamo. Ми маємо справу з реальностями. Ми є ‘добрими’ людьми.” Містер Коні Айленд був

безсовісним убивцею, але всередині він був переконаним, що є добрим.

Якою б не була аудиторія, кожен шукає Центр Добра, позитивний фокус для емпатії й емоційної зацікавленості.

Центр Добра повинен бути присутнім як мінімум у протагоніста. Він може поширюватися й на інших персонажів, адже ми можемо емпатизувати необмеженій кількості дійових осіб, але завжди *повинні* емпатизувати протагоністу. З іншого боку, Центр Добра не означає “приємний.” “Добро” визначається у рівній мірі тим, чим воно не є, і тим, чим є. З точки зору аудиторії, “добро” є судженням, зробленим у зв’язку з чи супроти фону негативності, всесвіту, який вважається чи відчувається “не добрим.”

**ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО (THE GODFATHER):** Корумпованою є не лише родина Корлеоне, але й інші мафіозні клани, навіть поліція й судді. Кожна людина в цьому фільмі є злочинцем або пов’язана з одним із них. Однак у всіх Корлеоне є одна позитивна якість — вірність. В інших мафіозних кланах гангстери встромляють ножі одне одному в спину. Це робить їх поганими “поганими хлопцями.” Вірність перетворює родину Хрещеного Батька в добрих “поганих хлопців.” Коли ми помічаємо цю позитивну якість, то емоційно зближуємося до неї й починаємо емпатизувати гангстерам.

Наскільки далеко ми можемо занести Центр Добра? З якого типу монстрами аудиторія буде відчувати емпатію?

**БІЛИЙ ГАРТ (WHITE HEAT):** Коді Джарет, Центр Добра фільму, є психопатом-убивцею. Письменники створили дизайн, який майстерно збалансовує негативну/позитивну енергію завдяки тому, що спочатку вони наділяють Джарета привабливими рисами, а потім показують навколишній похмурий, фаталістичний світ. Він пов’язаний із бандою, що складається зі слабкохарактерних підлабузників, але володіє лідерськими якостями. Його переслідують співробітники ФБР, які є безглуздими бовдурами, в той час як самому Джарету властиві дотепність та уява. Його “найкращим другом” є інформатор ФБР, однак для Джарета дружба є правдивою. Жоден із персонажів фільму не показує симпатію іншим за виключенням Коді, який обожнює свою



матір. Цей “моральний менеджмент” пробуджує в аудиторії співчуття до протагоніста й такі думки: “Якби мені довелося вести злочинне життя, то я хотів би бути схожим на Коді Джарета.”

**НІЧНИЙ ПОРТЬЄ (THE NIGHT PORTER):** У Передісторії до фільму за допомогою флешбеків нам показують обставини, за яких зустрілися протагоністи і коханці (Дік Богард і Шарлотта Ремплінг): Він був садистським комендантом нацистського табору смерті, а вона підлітком-в’язнем із мазохістською натурою. В таборі смерті їхній пристрасний зв’язок тривав кілька років, а після війни їхні шляхи розійшлися. Дія фільму розпочинається у 1957 році, коли вони бачать одне одного у вестибюлі венеційського готелю. Він тепер порт’є, а вона гостя, яка мандрує разом із чоловіком-музикантом. Поселившись у номері, вона говорить чоловікові, що захворіла, відправляє його на концерт, а сама залишається, щоб відновити зв’язок із колишнім коханцем. Ця пара і є Центром Добра.

Письменник/режисер Ліліана Кавані досягла такого ефекту, оточивши пару розбещеним угрупованням злостивих офіцерів СС, що переховуються. Потім вона запалила в самому центрі холодного, похмурого світу одну маленьку свічку: Не зважаючи на те, як зустрілися закохані і яка природа їхньої пристрасті, у найглибшому й найправдивішому сенсі, їхнє кохання є справжнім. Більше того, воно перевірене до межі. Коли офіцери СС змушують свого друга вбити жінку, яка може їх видати, він відповідає: “Ні, вона моя крихітка, вона моя крихітка.” Він готовий пожертвувати життям заради коханої, а вона заради нього. Ми відчуваємо трагічну втрату, коли у Кульмінації вони обирають померти разом.

**МОВЧАННЯ ЯГНЯТ (THE SILENCE OF THE LAMBS):** Письменники роману і сценарію роблять Кларіс (Джоді Фостер) позитивним фокусом оповіді, але, разом із тим, формують другий Центр Добра навколо Ганнібала Лектера (Ентоні Гопкінс), тим самим пробуджуючи емпатію до обох. По-перше, вони наділяють доктора Лектера привабливими рисами: величезним інтелектом, гострою дотепністю й іронічним почуттям гумору, властивою джентльменам чарівністю і, найголовніше, незворушністю. Ми гадаємо, як може

хтось, хто живе в такому пекельному світі, залишатися таким рівноважним і ввічливим?

Потім, щоб підкреслити ці риси, автори оточують Лектера брутальним, цинічним суспільством. Його тюремний психіатр є садистом, що обожнює саморекламу. Його охоронці є йолопами. Навіть ФБР, яке хоче, щоб Лектер допоміг їм у розслідуванні складної справи, бреше йому, намагаючись маніпулювати ним через нещирі обіцянки перевести у в'язницю під відкритим небом на острові Кароліна. Незабаром ми раціоналізуємо: “Ну що ж, він їсть людей. Є речі й гірші. Так одразу й не згадати, але...” Ми починаємо емпатизувати йому і думаємо: “Якби я був психопатом-канібалом, то хотів би бути схожим на Лектера.”

## **Загадка, Саспенс і Драматична Іронія**

*Допитливість і Занепокоєння* формують три можливі способи встановлення зв'язку між аудиторією й оповіддю: *Загадка, Саспенс і Драматична Іронія*. Ці поняття не слід плутати з назвами жанрів; вони визначають взаємостосунки між оповіддю й аудиторією, які змінюються в залежності від того, яким чином ми підтримуємо зацікавленість.

### **У Загадці аудиторії відомо менше, ніж персонажам.**

Загадка означає здобути інтерес лише за рахунок допитливості. Ми вигадуємо, а потім приховуємо факти експозиції, особливо ті, які стосуються Передісторії. Ми пробуджуємо допитливість глядачів щодо тих минулих подій, підігріваємо її натяками на правду, потім навмисне тримаємо їх у невіданні, спрямовуючи в хибному напрямку за допомогою “червоних оселедців” (red herrings), щоб вони вірили чи підозрювали хибні факти у той час, коли ми приховуємо реальні факти.

Вислів “червоні оселедці” має вражаючу етимологію. Коли селяни-браконьєри, що полювали на оленів і куріпок, прокрадалися зі своєю здобиччю через середньовічні ліси, вони волочили рибу, червоний

оселедець, вздовж стежки, щоб збити зі сліду благдаундів володаря угідь.

Цей спосіб пробудження зацікавленості, який передбачає гру з пошуком хибних слідів і підозрюваних, з плутаниною і допитливістю, може принести задоволення аудиторії лише одного жанру, *Детективної Оповіді про Вбивство*, у якої є два піджанри: *Закрита Загадка* і *Відкрита Загадка*.

Форма *Закритої Загадки*, яку застосовувала Агата Крісті, передбачає, що вбивство відбувається в Передісторії й аудиторія його не бачить. Головною загальноприйнятою умовою питання “Хто це зробив?” є численність підозрюваних. Письменник повинен показати як мінімум трьох можливих убивць, щоб постійно змушувати аудиторію підозрювати не ту особу, “червоного оселедця,” приховуючи особистість реального злочинця до Кульмінації.

Прикладом *Відкритої Загадки* є *Коломбо (Columbo)*, в якому аудиторія бачить, як відбувається вбивство і, відповідно, знає, хто це зробив. Оповідь стає про “Як він його піймає?” Письменник замінює численних підозрюваних на велику кількість доказів. Вбивство повинне бути добре спланованим і майже ідеальним злочином, складною схемою, що сконструйована з декількох кроків і технічних елементів. Але аудиторія знає відповідно до загальноприйнятих умов, що один із цих елементів є фатальною логічною хибою. Коли детектив прибуває на місце злочину, він інстинктивно розуміє, хто його скоїв, вивчає всі докази в пошуках виразного недоліку, знаходить його й йде на конфронтацію із зарозумілим виконавцем ідеального злочину, котрий спонтанно зізнається у скоєному.

Коли ми маємо справу із Загадкою, вбивця й детектив знають факти задовго до Кульмінації, але приховують їх. Аудиторія весь час відстає від них, намагаючись зрозуміти, що ж уже відомо ключовим персонажам. Якби ми могли виграти в цій гонці, то напевне відчули б себе у програвші. Ми старанно намагаємося вгадати, хто і як, але хочемо, щоб злочин розкрив створений письменником детектив майстер своєї справи.

Ці два чисті дизайни можна змішувати між собою або сатиризувати. Фільм **КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN)** починається *Закритою Загадкою*, потім повертає у *Відкрити* під час Кульмінації Другої Дії. **ЗВИЧАЙНІ ПІДОЗРЮВАНІ (THE USUAL SUSPECTS)** є пародією на *Закрити Загадку*. Фільм починається з запитання “Хто це зробив?,” але поступово переростає у твердження “Ніхто цього не зробив...” і не важливо, чим “це” може бути.

**У Саспенсі<sup>11</sup> аудиторія й персонажі володіють однаковою інформацією.**

*Саспенс* передбачає поєднання Допитливості й Занепокоєння. Дев'яносто відсотків усіх фільмів, від комедії до драми, пробуджують зацікавленість у цьому режимі. Однак у Саспенсі допитливість викликають не факти, а результат. Фінал *Детективної Оповіді про Вбивство* завжди відомий. Ми не знаємо, хто і як вчинив злочин, але детектив обов'язково впіймає вбивцю і кінцівка буде висхідною. А оповідь, яка будується на Саспенсі, може закінчитися висхідно, низхідно або іронічно.

Протягом всієї розповіді персонажі й аудиторія просуваються вперед пліч-о-пліч, володіючи однаковими знаннями. Коли хтось із персонажів відкриває для себе який-небудь факт, пов'язаний із експозицією, аудиторія дізнається про це разом із ним. Але ніхто не знає, “чим все закінчиться”. Завдяки таким стосункам ми емпатизуємо протагоністу й ідентифікуємо себе з ним, натомість при наявності чистої Загадки наша залученість обмежується симпатією. Професійні слідчі є чарівними й викликають прихильність до себе, але ми не ідентифікуємо себе з ними, адже вони бездоганні й ніколи не потрапляють у реальну загрозу. *Детективні Оповіді про Вбивство* нагадують настільну гру, круту розвагу для розуму.

**У Драматичній Іронії аудиторія знає більше, ніж персонажі.**

Драматична Іронія творить цікавість перш за все через занепокоєння, виключаючи допитливість щодо фактів і наслідків. Такі оповіді часто починають з кінцівки, цілеспрямовано розкриваючи результат. Коли аудиторія отримує богоподібну перевагу над персонажами завдяки тому, що заздалегідь знає про майбутні події, їхні емоції стають іншими. Притаманне Саспенсу гостре бажання дізнатися результат і побоювання за долю протагоніста при Драматичній Іронії перетворюються на тремтливое очікування того, що станеться, коли персонаж дізнається те, що вже відомо нам. І ми співчуваємо людині, яка на наших очах прямує назустріч катастрофі.

**БУЛЬВАР САНСЕТ (SUNSET BOULEVARD):** У першій секвенції фільму тіло Джо Гіліса (Вільям Голден) плаває обличчям вниз у басейні Норми Десмонд (Глорія Свонсон). Камера опускається на дно басейну, дивиться знизу вгору на труп, а потім за кадром ми чуємо голос Гіліса, який припускає, що ми скоріш за все цікавимось, як він опинився мертвим у басейні, тож він розповість нам. Фільм стає повнометражним флешбеком, драматизуючи спроби сценариста досягти успіху. Ми починаємо відчувати страх і співчуття, коли спостерігаємо за цим бідолохою, що прямує до своєї долі, про яку ми вже знаємо. Ми розуміємо, що всі зусилля Гіліса вирватися з лап багатой старої карги й написати чесний сценарій ні до чого не призведуть, і все закінчиться трупом у її басейні.

**ЗРАДА (BETRAYAL):** Засіб Антисюжету, а саме розповідь історії у зворотному порядку, від кінця до початку, був винайдений 1934 року Филипом Кауфманом і Мосом Гарттом для їхньої п'єси *Радісно Ми Котимося Далі (Merrily We Roll Along)*. Сорок років потому Гарольд Пінтер розвинув цю ідею, щоб якнайповніше скористатися можливостями Драматичної Іронії. Фільм **ЗРАДА (BETRAYAL)** є *Оповіддю Про Любов*, яка починається з того, що колишні коханці Джеррі й Емма (Джеремі Айронс і Патрісія Годж) через багато років уперше зустрічаються наодинці після розставання. У напружений момент вона зізнається, що її чоловік, найкращий друг Джеррі, “все знає.” Далі ми бачимо сцени їхнього розриву, потім події, які до нього призвели, потім нам показують той щасливий час їхнього роману, й

завершується все першою зустріччю. Коли ми бачимо, як блищать очі юних закоханих, то відчуваємо змішані почуття: Ми хочемо, щоб їхній роман почався, тому що він був прекрасний, але нам також відомо, скільки гіркоти і болю їм доведеться пережити.

Введення аудиторії в положення Драматичної Іронії не позбавляє допитливості. Показуючи глядачам, що відбувається, ми підштовхуємо їх до запитання: “Як і чому ці персонажі зробили те, що, як мені вже відомо, вони зробили?” Драматична Іронія заохочує аудиторію глибше поглянути на мотивацію персонажів, а також на причинно-наслідкові сили у дії в життях персонажів. Саме тому ми іноді отримуємо трохи більше або як мінімум інакше задоволення від повторного перегляду гарного фільму. Ми не лише гостріше відчуваємо такі часто знехтувані емоції як співчуття і страх, але, звільнившись від допитливості щодо фактів та результату, можемо зосередитися на внутрішніх життях, несвідомих енергіях й тонких механізмах суспільства.

Однак більшість жанрів не віддають себе ні чистій Загадці, ні чистій Драматичній Іронії. Натомість, у межах відносин Саспенсу письменники збагачують свою розповідь за рахунок змішування інших двох. У дизайні, повністю побудованому на Саспенсі, у деякі секвенції можна додати Загадку, щоби посилити допитливість щодо певних фактів, а в інших здійснити перехід до Драматичної Іронії, що дозволяє зачепити серця аудиторії.

КАСАБЛАНКА (CASABLANCA): В кінці Першої Дії ми дізнаємося, що у Ріка та Ільзи був роман у Парижі, який закінчився розривом. Друга Дія відкривається флешбеком до Парижу. З позиції Драматичної Іронії, ми спостерігаємо, як молоді закохані рухаються назустріч трагедії й відчуваємо особливу ніжність, стежачи за їхньою романтичною наївністю. Ми уважно дивимося ті моменти, де вони разом, і намагаємося зрозуміти, чому їхнє кохання скінчилося розбитими серцями і як вони будуть реагувати, коли зрозуміють те, що вже відомо нам.

Пізніше, у Кульмінації Другої Дії, Ільза повертається до Ріка, готова заради нього кинути чоловіка. Третя Дія переключається на Загадку, показуючи нам, як Рік приймає Кризове Рішення, але ми не знаємо, що

саме він збирається зробити. Ріку відомо більше, ніж нам, тому допитливість сягає свого піку: Чи втече він разом з Ільзою? Коли все прояснюється, нас чекає удар.

Припустимо, ви працюєте над створенням *Трилера* про психічно хворого вбивцю з сокирою і жінку-детектива й готові написати Кульмінацію Оповіді. Виходячи з вашого задуму, вона розгортається у слабо освітленому коридорі величезного старого маєтку. Жінка знає, що вбивця десь поруч, тому знімає пістолет з запобіжника й повільно прямує довгим темним коридором повз двері, розташовані ліворуч і праворуч від неї. Яку з перерахованих стратегій слід використовувати?

Загадку: Приховувати від аудиторії факти, відомі антагоністу.

Закрийте всі двері, щоб під час її пересування по коридору аудиторія шукала у всіх куточках екрана, де ж ховається вбивця. За першими дверима? За другими? За наступними? Тоді він нападає, вриваючись через... стелю!

Саспенс: Надати аудиторії і персонажам одну й ту ж інформацію.

В кінці коридору видно відкриті двері, а на стіні за ними тінь людини, що тримає в руках сокиру. Вона бачить це й зупиняється. Тінь відділяється від стіни. ЗМІНА КАДРУ: За дверима стоїть чоловік із сокирою й чекає. Він знає, що вона в коридорі, і знає, що їй відомо, де він, адже він чув, як замовкли її кроки. ЗМІНА КАДРУ: Коридор, де жінка стоїть у нерішучості. Вона знає, що він за дверима, і вона знає, що він знає, що вона знає, де він, адже вона бачила, як ворухнулася його тінь. Ми знаємо, що вона знає, що він знає, але ніхто не може сказати, чим усе це закінчиться? Вона вб'є його? Чи він уб'є її?

Драматична Іронія: Скористатися улюбленим способом Альфреда Гічкока й приховати від протагоніста факт, який відомий аудиторії.

Жінка повільно прямує до зачинених дверей у кінці коридору.

ЗМІНА КАДРУ: За дверима чекає чоловік із сокирою в руці. ЗМІНА КАДРУ: Коридор, де вона підходить все ближче й ближче до зачинених дверей. Аудиторія, яка знає те, що не відомо їй, переходить від тривоги до страху: “Не підходь до дверей! Заради Бога, не відчиняй ці двері! Він за дверима! Бережися!”

Вона відчиняє двері й... починається кривава бійня.

З іншого боку, якщо вона відчиняє двері й обіймає чоловіка, який за ними стоїть...

### ЧОЛОВІК ІЗ СОКИРОЮ

(розтирає свої виснажені м'язи)

Люба, я весь день рубав дрова. Вечеря готова?

...це буде вже не Драматична Іронія, а *Хибна Загадка* і її тупа родичка, *Дешева Несподіванка*.

Певний обсяг допитливості аудиторії є неодмінним. Без цього Розвиток Наративу зупиняється. Наше ремесло дає силу приховувати факти чи результат з метою підтримувати бажання аудиторії очікувати, що буде далі й ставити нові запитання. Це надає вам сили, що дозволяє спантеличити аудиторію, коли це підходить. Але не можна зловживати цією силою. Інакше аудиторія відчує розчарування й перестане сприймати те, що відбувається. Замість цього, намагайтеся винагородити кіноглядача за його зосереджену увагу чесними й глибокими відповідями на всі запитання. Жодних брудних трюків, жодних Дешевих Сюрпризів, жодної Хибної Загадки.

Хибна Загадка є фальшивою допитливістю, викликаною штучним приховуванням фактів. Експозиція, яку можна і слід було надати аудиторії, відкладається у надії утримувати інтерес під час довгих, недраматизованих уривків.

ПОЯВА: Пілот переповненого літака бореться з грозовим штормом. У крило літака влучає блискавка, і літак починає стрімке падіння на гірський схил. ЗМІНА КАДРУ: Шість місяців назад, і протягом тридцяти хвилин дивимося флешбек, де з усіма подробицями розповідається про життя пасажирів і членів екіпажу до того, як вони потрапили на цей фатальний для них рейс. Таке дражніння чи *кліфгенгер* виглядає як кульгава обіцянка письменника: “Не турбуйтеся, друзі, якщо ви зможете витерпіти цю нудну розтяжку, то зрештою я повернуся до захопливих речей.”



## ПРОБЛЕМА СЮРПРИЗУ

Ми йдемо до розповідача оповідей з молитвою: “Будь ласка, нехай вона буде хорошою. Нехай я проживу досвід, якого в мене ніколи не було й дізнаюся нову для себе правду. Нехай я посміюся над тим, що ніколи не здавалося мені смішним. Нехай розтривожить мене те, що ніколи не хвилювало раніше. Нехай я побачу світ по-новому. Амінь.” Іншими словами, глядачі жадають сюрпризу, який є зворотною стороною очікування.

Коли персонажі з’являються на екрані, аудиторія оточує їх очікуваннями, що “це” може трапитися, “те” повинно змінитися, Міс А отримає гроші, Містер В отримає дівчину, Місіс С страждатиме. Якщо стається те, що аудиторія очікує, або навіть гірше, якщо це стається у спосіб, в який аудиторія очікує, це буде дуже нещасна аудиторія. Ми мусимо здивувати їх.

Існує два види сюрпризу: дешевий і справжній. Справжній сюрприз виникає в результаті раптової появи Прогалини між очікуванням й результатом. Цей сюрприз є “справжнім,” бо далі йде інсайт, коли відкривається правда, прихована під оболонкою вигаданого світу.

Дешевий Сюрприз користується вразливістю аудиторії. Коли вона сидить у темряві, аудиторія передає свої емоції в руки оповідача. Ми завжди можемо шокувати кіноглядачів, раптом додавши те, чого вона не очікувала побачити, чи відібравши продовження, яке вона очікувала. Раптово й незрозуміло ламаючи потік наративу, ми завжди можемо струснути людей. Але, як скаржився Арістотель: “Бути за крок до дії і не здійснити її є найгіршим. Це шокує, а не трагічно.”

У певних жанрах — *Фільм Жахів*, *Фентезі*, *Трилер* — дешевий сюрприз є загальноприйнятою умовою та елементом розваги: Герой іде темною алеєю. Раптом на екрані з’являється рука, котра хапає його за плече, герой миттєво повертається — а це його найкращий друг. Однак за межами цих жанрів дешевий сюрприз є низькосортним засобом.

МОЯ УЛЮБЛЕНА ПОРА РОКУ (MY FAVORITE SEASON): Жінка (Катрін Деньов) є одруженою, але не щасливо. Її владний брат,

постійно втручаючись у її шлюб, врешті-решт переконує її в тому, що вона не може бути щасливою зі своїм чоловіком. Вона йде від чоловіка й переїжджає до брата. Брат і сестра живуть разом у квартирі на останньому поверсі. Одного дня, відчуваючи незрозуміле занепокоєння, брат повертається додому. Коли він заходить, він бачить відчинене настіж вікно, штори, що колихає вітер. Кидаючись до нього, він дивиться вниз. З його точки зору ми бачимо понівечену сестру на бруківці далеко внизу, мертву, оточену калюжею крові. ЗМІНА КАДРУ: Спальня і його сестра, яка прокидається після короткого денного сну.

Навіщо потрібно було в серйозній *Сімейній Драмі* вдаватися до жахливих шокуючих образів, породжених хворобливою уявою брата? Можливо, через те, що попередні тридцять хвилин фільму видалися нестерпно нудними й режисер подумав, що настав час розторсати нас, застосовуючи трюк, якому його навчили в кіношколі.

## ПРОБЛЕМА ЗБІГІВ

Оповідь створює сенс. Тому збіг обставин можна вважати нашим ворогом, оскільки, будучи випадковим та абсурдним зіткненням речей у всесвіті, він за визначенням не може мати сенсу. Проте збіги є частиною нашого життя й часто могутньою частиною; сколихнувши буття, зникають так само абсурдно, як і з'явилися. Отже, рішенням є не уникати збігу обставин, але драматизувати те, як він може увійти в життя безглуздо, а з часом набути сенсу, як антилогіка випадковості стає логікою прожитого життя.

**По-перше, включайте збіги якомога раніше, щоб залишалося достатньо часу вибудувати з них сенс.**

Підбурюючий Інцидент фільму ЩЕЛЕПИ (JAWS): акула, за збігом обставин, з'їдає плавця. Однак, з'явившись в оповіді, акула нікуди не зникає. Вона залишається й, нападаючи на невинних людей, набуває дедалі більшого значення, доки в нас не виникає почуття, що

чудовисько робить це навмисне й, більш того, йому це подобається. Що є дефініцією зла: завдавати шкоду іншим та отримувати задоволення від скоєного. Ми всі ненавмисне робимо боляче людям і одразу ж починаємо шкодувати через це. Але коли хтось навмисно прагне заподіяти біль іншим й насолоджується цим, це і є зло. Таким чином, акула перетворюється на потужний образ темної сторони природи, яка б з радістю проковтнула нас цілими сміючись.

Отже, збіг не може несподівано виникнути в оповіді, повернути сцену, а потім так само несподівано зникнути. Уявіть, наприклад, таку ситуацію: Ерік відчайдушно намагається знайти свою відчужену кохану дівчину Лауру, але вона переїхала. Після марних пошуків він заходить до бару випити пива. Поруч із ним опиняється агент із нерухомості, який продав Лаурі її новий будинок. Він дає Еріку точну адресу. Ерік дякує йому, йде з бару й ніколи більше не бачить його. Не те, щоб цей збіг не міг статися, але він тупий.

З іншого боку, припустимо, що агент не може згадати нової адреси Лаури, але згадує, що в той же самий час вона купила червоний італійський спортивний автомобіль. Чоловіки виходять із бару разом і помічають її Мазераті на вулиці. Тепер вони вдвох підходять до її дверей. Лаура, яка все ще сердиться на Еріка, запрошує їх увійти й фліртує з агентом, щоб змусити колишнього коханого ревнувати. Те, що було безглуздим щасливим випадком, перетворюється на антагоністичну силу відносно бажання Еріка. Цей трикутник міг би наповнитися ще більшим змістом протягом решти оповіді.

Візьміть собі за правило не використовувати збіг обставин далі середини розповіді. Краще, кладіть хід оповіді все більше й більше в руки персонажів.

**По-друге, ніколи не використовуйте збіги, щоб повернути кінцівку. Цей “*deus ex machina*” є найбільшим гріхом письменника.**

*Deus ex machina* є латинською фразою з класичних театрів Греції та Риму, яка означає “бог з машини.” Період із 500 року до Р. Х. до 500

року від Р. Х. був часом розквіту театру у Середземномор'ї. Сотні драматургів творили протягом тих сторіч, але тільки сімох ми пам'ятаємо досі, інші милостиво нами забуті, головним чином через їхню схильність використовувати “бога з машини,” щоб вибратись з проблем оповіді. Ще Арістотель висловлював невдоволення цією практикою, обурюючись, наче голлівудський продюсер: “Чому ці письменники не можуть придумати кінцівки, які працюють?”

У чудових стародавніх амфітеатрах із досконалою акустикою, частина з яких вміщували до десяти тисяч глядачів, у дальньому кінці підковоподібної сцени стояла висока стіна. В її нижній частині розташовувалися двері, звідки входили й виходили актори. Однак тих, хто зображував богів, спускали на сцену зверху зі стіни стоячими на платформі, прив'язаній до мотузок й шківу. Цей інструмент “бога з машини” був візуальною аналогією зішестя божества із гори Олімп і поверненням на її вершину.

Дві тисячі років тому створення кульмінації оповіді було не менш складною справою, ніж зараз. Однак стародавні драматурги знали, як знайти вихід. Вони б приготували оповідь, закрутили Поворотні Моменти, доки аудиторія не сиділа б на краю мармурових лавиць, а потім, якщо творчі можливості драматурга вичерпувалися й справжня Кульмінація не вдавалася, для вирішення проблеми, згідно загальноприйнятих умов того часу, досить було вивести на сцену одного з богів і дозволити Аполонові чи Атені все владнати. Хто житиме, хто помре, хто з ким одружиться, а хто буде вічно проклятий. І вони робили це знову і знову.

За дві з половиною тисячі років нічого не змінилося. Сьогодні письменники, як і раніше, готують оповіді, які не здатні завершити. Однак замість того, щоб вводити богів для забезпечення кінцівки, вони використовують “діяння бога” — ураган рятує закоханих у фільмі УРАГАН (THE HURRICANE); стихійній біг слонів вирішує проблему любовного трикутника у СЛОНОВІЙ СТЕЖЦІ (ELEPHANT WALK); автомобільні аварії, які завершують фільми ЛИСТОНОША ЗАВЖДИ ДЗВОНИТЬ ДВІЧІ (THE POSTMAN ALWAYS RINGS TWICE) й НЕСТЕРПНА ЛЕГКІСТЬ БУТТЯ (THE UNBEARABLE LIGHTNESS

OF BEING); тиранозавр, який з'являється якраз вчасно, щоб пошматувати велоцирапторів у ПАРКУ ЮРСЬКОГО ПЕРІОДУ (JURASSIC PARK).

“Бог з машини” не лише знищує весь сенс та емоції, але й ображає аудиторію. Кожен із нас знає, що повинен сам приймати рішення й діяти, на краще чи на гірше, визначаючи сенс власного життя. Ніхто й ніщо випадкове не може взяти на себе цей обов’язок, яка б несправедливість та хаос нас не оточували. Ви можете бути закритими у камері до кінця своїх днів за злочин, який ви не скоювали. Але кожного ранку вам однаково доведеться вставати й знаходити сенс. Мені розбити голову об стіну камери чи знайти спосіб прожити решту своїх днів гідно? Наші життя повністю в наших руках. “Бог з машини” є образою, тому що є брехнею.

Винятком постають лише Антиструктурні фільми, де причинно-наслідкові зв’язки замінюються збігами: ВІКЕНД (WEEKEND), ВИБЕРИ МЕНЕ (CHOOSE ME), ЧУЖИНЦІ В РАЮ (STRANGERS IN PARADISE) й ПІСЛЯ РОБОТИ (AFTER HOURS) починаються зі збігу, розвиваються завдяки ньому й ним же закінчуються. Коли збіг керує оповіддю, він додає нового й досить виразного сенсу: Життя абсурдне.

## ПРОБЛЕМА КОМЕДІЇ

Творці комедій часто вважають, що в їхньому дикому світі принципи, якими керуються творці драматичних творів, не застосовуються. Однак, якою б не була комедія, гостро сатиричною або шалено веселою, вона є всього лише ще однією формою сторітелінгу. Хоча й тут зустрічаються суттєві винятки, які беруть свій початок у глибокій відмінності між комічним і трагічним сприйняттям життя.

Драматург захоплюється людськістю й пише твори, які промовляють: навіть у найважчих обставинах людина зберігає велич духу. Комедія доводить, що і в найсприятливіших обставинах людина знаходить спосіб пошитися в дурні.

Коли ми зазираємо під усміхнену маску комічного цинізму, то знайдемо там розчарованого ідеаліста. Комічна чутливість воліє, щоб

світ був ідеальним, але, озираючись на всі боки, виявляє жадібність, корупцію й божевілля. Результатом стає сердитий і пригнічений митець. Якщо ви в цьому сумніваєтеся, запросіть одного з таких людей на обід. Кожен господар вечірок у Голлівуді робив цю помилку: “Давайте запросимо якогось письменника комедій! Це зробить атмосферу світлішою.” Обов’язково... поки не прибудуть парамедики.

Ці сердиті ідеалісти, тим не менш, знають, що, якщо вони почнуть читати лекції світу про те, яким гнилим місцем він є, ніхто не слухатиме. Але якщо вони баналізують величне, спустять штани зі снобізму, якщо вони викриють суспільство за його тиранію, дурість й жадібність, та змусять людей сміятися, тоді, можливо, відбудуться зміни. Або збалансуються. Тож нехай Бог благословить письменників комедій. Яким було б життя без них?

Комедія чиста: якщо аудиторія сміється, вона працює; якщо не сміється, вона не працює. Кінець дискусії. Саме тому критики ненавидять комедії: їм нема чого сказати. Якби я стверджував, що фільм ГРОМАДЯНИН КЕЙН (CITIZEN KANE) є роздутим вправлінням у видовищно-сліпучому спектаклі, населений стереотипними персонажами, закручений маніпулятивним сторітелінгом, наповнений самосуперечливими кліше від Фрейда чи Піранделлі, зроблений тупоголовим хвальком, щоб вразити світ, ми могли б сперечатися вічно, бо аудиторія ГРОМАДЯНИНА КЕЙНА (CITIZEN KANE) мовчить. Але якби я сказав, що РИБКА НА ІМ’Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA) є несмішним фільмом, ви б просто пожаліли мене й пішли. У комедії сміх є арбітром усіх суперечок.

Драматурга зачаровує внутрішній світ людей, їхні пристрасті й гріхи, божевілля і мрії людського серця. Але не письменника комедій. Він зосереджується на соціальному житті — ідіотизмі, зарозумілості і жорстокості у суспільстві. Письменник комедії виокремлює конкретну інституцію, яка, на його думку, просякла лицемірством і дурістю, а потім йде в атаку. Нерідко ми вже за назвою фільму можемо зрозуміти, хто саме є його жертвою.

Фільм ПРАВЛЯЧИЙ КЛАС (THE RULING CLASS) атакує багатих; як і ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (TRADING PLACES), НІЧ В ОПЕРІ (A NIGHT AT THE OPERA), МІЙ СЛУГА ГОДФРІ (MY MAN GODFREY). Фільм ВІЙСЬКОВО-ПОЛЬОВИЙ ШПИТАЛЬ МЕШ (M. A. S. H.) жорстко критикує військових, те ж саме роблять РЯДОВИЙ БЕНДЖАМІН (PRIVATE BENJAMIN) і НАШИВКИ (STRIPES). *Романтичні Комедії* — ЙОГО ДІВЧИНА П'ЯТНИЦЯ (HIS GIRL FRIDAY), ЛЕДІ ЄВА (THE LADY EVE), КОЛИ ГАРРІ ЗУСТРІВ САЛЛІ (WHEN HARRY MET SALLY) — висміюють інститут залицяння. Фільми ТЕЛЕМЕРЕЖА (NETWORK), ПОЛІЦЕЙСЬКА АКАДЕМІЯ (POLICE ACADEMY), ЗВІРИНЕЦЬ (ANIMAL HOUSE), ЦЕ Є SPINAL TAP (THIS IS SPINAL TAP), ЧЕСТЬ РОДИНИ ПРИЦЦІ (PRIZZI'S HONOR), ПРОДЮСЕРИ (THE PRODUCERS), ДОКТОР СТРЕЙНДЖЛАВ (DR. STRANGELOVE), ПОГАНІ ЗВИЧКИ (NASTY HABITS) й ЗАГУБЛЕНИЙ ТАБІР (CAMP NOWHERE) наносять удар по телебаченню, школі, студентських братствах, рок-н-ролу, мафії, театру, політиці холодної війни, по католицькій церкві й літніх таборах. Якщо жанр фільму “роздувається” від власної значущості, то він може стати об'єктом глузування: АЕРОПЛАН (AIRPLANE), МОЛОДИЙ ФРАНКЕНШТАЙН (YOUNG FRANKENSTEIN), ГОЛИЙ ПІСТОЛЕТ (THE NAKED GUN). Те, що колись було відомо як *Комедія Моралі*, перетворилося в ситком (комедія ситуації) — сатиру на поведінку представників середнього класу.

Якщо суспільство не може висміювати й критикувати свої інститути, воно не здатне сміятися. Найкоротшою книгою, коли-небудь написаною, могла б стати історія німецького гумору, культури, яка зазнала паралізуючих заклять страху перед владою. Комедія, по суті, є лютим, антисоціальним мистецтвом. І для того, щоб вирішити проблему слабкої комедії, письменник спочатку питає: Що мене злить? Він знаходить той аспект суспільства, що змушує його кров закипати, і піде на штурм.

## **Дизайн Комічного Твору**

У драмі аудиторія постійно хапає жменьки майбутнього, протягує себе далі, бажаючи знати, чим все закінчиться. Однак *Комедія* дозволяє письменнику призупинити *Хід Наративу*, постійне проектування майбутнього у головах аудиторії, і включити в розповідь сцену без призначення для оповіді. Вона тут лише для реготу.

**МАГАЗИНЧИК ЖАХІВ (LITTLE SHOP OF HORRORS):** Пацієнт-мазохіст (Біл Мюррей) приходить до садиста-стоматолога (Стів Мартін), сідає у крісло і каже: “Я хочу, щоб ви свердлили мені кореневий канал дуже довго й повільно.” Це дуже смішно, але не має ніякого стосунку до самої оповіді. Якщо сцену вирізати, ніхто й не помітить. Але чи варто вирізати? У жодному разі, вона істерично-смішна. Наскільки коротко може бути розказана оповідь і скільки комедійних моментів може бути включено до фільму? Дивіться стрічки братів Маркс. У них завжди присутня цікава оповідь, що складається з Підбурюючого Інциденту, кульмінації першої, другої та третьої дій, що забезпечує єдність будь-якого фільму... протягом приблизно десяти хвилин екранного часу. Решта вісімдесят хвилин віддані в полон запаморочливому генію таланта братів Марксів.

Комедія терпить більше збігів, ніж драма, і навіть може закінчуватися появою “бога з машини...” але лише за двох умов. Аудиторія повинна відчувати, що, по-перше, комічний протагоніст неймовірно страждає, а по-друге, він ніколи не впадає у відчай і не втрачає надії. За таких умов аудиторія може подумати: “Чорт забирай, та дайте ж йому нарешті те, чого він хоче.”

**ЗОЛОТА ЛИХОМАНКА (THE GOLD RUSH):** У Кульмінації Маленький Чеп (Чарлі Чаплін) майже помирає від холоду, коли снігова буря відриває його хатину від землі, переносить її й Чапліна через Аляску, а потім кидає прямо на золотоносну копальню. **ЗМІНА КАДРУ:** Багатий і чудово вдягнений протагоніст курить сигару й прямує до Штатів. Такий комічний збіг змушує аудиторію думати: “Цьому хлопцеві довелося харчуватися власними черевиками, його самого ледь не з’їли інші золотошукачі, ледь не зжер ведмідь, йому відмовили дівчата-танцівниці — та він все ж пройшов весь шлях до Аляски. Дайте йому спокій.”



Суттєва відмінність між комедією та драмою полягає ось у чому: В обох поворотні сцени відбуваються завдяки сюрпризу та інсайту, однак у комедії, коли відкривається Прогалина, сюрприз розриває животи від сміху.

РИБКА НА ІМ'Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA): Арчі приводить Ванду в зняте ним любовне гніздечко. Задихаючись від бажання, вона спостерігає за тим, як Арчі метушливо ганяє по кімнаті, виконуючи найрізноманітніші піруети й зриваючи з себе одяг, при цьому він декламує вірші російських поетів, змушуючи її корчитись в судамах. Одягнувши на голову свої труси, він оголошує себе вільним від страху сорому... двері відчиняються і заходиться ціла сім'я. Вбивча Прогалина між очікуваннями й результатом.

Простіше кажучи, *Комедія* є смішною оповіддю, ретельно продуманим, розгорнутим жартом. Але хоча дотепність і прикрашає вашу розповідь, вона не здатна створити справжню *Комедію* самотійно. До того ж, дотепність часто призводить до появи таких гібридів, як *Драматична Комедія* ЕННІ ГОЛ (ANNIE HALL) або *Кримінальна Комедія* СМЕРТЕЛЬНА ЗБРОЯ (LETHAL WEAPON). Ви зможете зрозуміти, чи вийшла у вас справжня комедія, якщо посадите перед собою невинну жертву і спробуєте презентувати їй вашу оповідь. Просто перекажіть їй, що відбувається в оповіді, не цитуючи дотепні діалоги й не описуючи комічні ситуації, і перевірте, чи буде вона сміятися. Вона має сміятися кожного разу, коли в сцені відбувається поворотна дія; знову поворот і знову сміх; і так, поки до кінця сюжету вона не впаде зі стільця від сміху. Це *Комедія*. Якщо ви презентуєте оповідь, а люди не сміються, то ви не написали *Комедію*. Ви написали... щось інше.

Рішення, однак, не в тому, щоб намагатися створити дотепні діалоги або сцену з тортом в обличчя. Жарти виникають природним чином, коли цього вимагає комічна структура. Ви ж повинні зосередити увагу на Поворотних Моментях. Для кожної дії спочатку питайте “Що є протилежністю цьому?”, тоді зробіть крок далі до “Що навіть далі, ніж це?” Плодіть прогалини комічного сюрпризу — пишіть смішні *оповіді*.

## ПРОБЛЕМА ТОЧКИ ЗОРУ

Для сценариста поняття *Точка Зору* має два значення. По-перше, ми зрідка робимо запит з чиєїсь Точки Зору. Наприклад:

ІНТ. ВІТАЛЬНЯ—ДЕНЬ

Джек неквапливо попиває каву, коли раптом чує СВИСТ ГАЛЬМ і ЗВУК УДАРУ, який буквально здригає весь будинок. Він кидається до вікна.

ПОГЛЯД ВІД ТОЧКИ ЗОРУ ДЖЕКА

з вікна: автомобіль сина врізався у двері гаража, а сам Тоні нетверезою ходою перетинає галявину, гиточучи від сп'яніння.

КАМЕРА НА ДЖЕКА

у пориві гніву він відчиняє вікно.

Однак друге значення цього поняття пов'язане з баченням письменника. З чиєї Точки Зору написана кожна сцена? З якої Точки Зору оповідь розказана як ціле?

## ТОЧКА ЗОРУ В МЕЖАХ СЦЕНИ

Кожна оповідь відбувається в певний час і в певному місці. Однак сцена за сценою, коли ми уявляємо події, де ми розміщуємо себе у *просторі*, щоб споглядати дії? Це є *Точка Зору* — фізичний кут, який ми займаємо, щоб описати поведінку персонажів, взаємодію один із одним та середовищем. Як ми робимо наш вибір Точки Зору, має величезний вплив на реакцію читача на сцену і на те, як режисер ставитиме й зніматиме її.

Ми можемо уявити себе в будь-якій точці 360 градусів навколо дій чи у центрі подій дивлячись на 360 градусів — високо над діями, під ними, будь-де загалом. Кожен вибір Точки Зору має різний ефект на емпатію та емоцію.

Для прикладу, продовжуючи згадану сцену батька з сином, Джек кличе Тоні до вікна, й вони починають сперечатися. Батько вимагає пояснити, чому він приїхав з медичного університету п'яний, і дізнається, що сина виключили. Тоні, пригнічений, іде далі. Джек вибігає з будинку на вулицю і втішає сина.

У цьому випадку може бути чотири різні Точки Зору. По-перше, в центрі вашої уяви лише Джек. Стежте за ним від столу до вікна, зауважуючи те, що він бачить, і його реакції. Потім пройдіть із ним через будинок на вулицю й підіть за ним, коли він наздоганятиме Тоні, щоб обійняти. По-друге, зробіть те саме з Тоні. Залишайтеся з ним увесь час, поки він керує автівкою на вулиці, перетинає галявину і вривається у двері гаража. Покажіть його реакції, коли він вибирається з розбитого автомобіля, щоб наварватися на батька, який стояв коло вікна. Стежте за ним, поки він ітиме по вулиці, а потім змусьте несподівано обернутися, коли до нього підбіжить батько, щоб обійняти. По-третє, ви можете перемикатися з Точки Зору Джека на Точку Зору Тоні й назад. І, нарешті, можна вибрати нейтральну позицію. Уявіть, що бачите цих персонажів на відстані і в профіль, як це вміють робити письменники комедій.

Перша Точка Зору пробуджує в нас емпатію до Джека, друга змушує емпатизувати Тоні, третя наближає до обох, а четверта не пов'язує з жодним із них і спонукає сміятися над ними.

## **ТОЧКА ЗОРУ В МЕЖАХ ОПОВІДІ**

Якщо протягом двогодинного ігрового фільму ви здатні підтримувати між членами аудиторії й хоча б одним персонажем повноцінні і глибокі відносини, якими вони були б задоволені, і дати аудиторії розуміння й залученість, які вона запам'ятає на все життя, то ви здатні зробити набагато більше, ніж більшість фільмів. Зазвичай, розповідь посилена,

коли уся оповідь розказана з Точки Зору протагоніста, — щоб привчити себе до протагоніста, зробіть його центром вашого уявного всесвіту й будуйте всю оповідь, подія за подією, навколо нього. Аудиторія стає свідком подій, коли з ними стикається протагоніст. Безсумнівно, це найскладніший спосіб розповісти оповідь.

Легким способом є стрибати у часі і просторі, підбираючи уривки й шматочки, щоб полегшувати експозицію, але це призводить до розтягування оповіді й зниження напруги. Подібно до обмеженого сетінгу, загальноприйнятих умов жанру й Контролюючої Ідеї, формування оповіді виключно з Точки Зору протагоніста є креативною дисципліною. Це напружує уяву на повну й вимагає вашої найкращої роботи. В результаті з'являється напружений, плавний, незабутній персонаж та оповідь.

**Чим більше часу проведено із персонажем, тим більше шансів стати свідком його виборів. Результатом стає більше емпатії й емоційного залучення між аудиторією та персонажем.**

## ПРОБЛЕМА АДАПТАЦІЇ

Вигадкою щодо адаптації є те, що важкої праці над оповіддю можна уникнути, вибравши літературний твір і просто переробивши його на сценарій. Так не буває практично ніколи. Щоб зрозуміти проблеми, пов'язані з адаптацією, давайте ще раз поговоримо про складності оповіді.

У ХХ сторіччі ми тепер маємо медії для розповіді: проза (роман, новела, оповідання), театр (традиційний, музичний, опера, пантоміма, балет) та екран (кінематограф і телебачення). Всі вони розповідають нам складні оповіді шляхом залучення персонажів у конфлікт, котрий відбувається одночасно на всіх трьох рівнях життя; однак кожна форма наділена особливою силою і властивою лише їй красою тільки на *одному* з цих рівнів.

Унікальна сила й дивовижність роману полягають у драматизації внутрішнього конфлікту. Це те, що в прозі вдається зробити набагато

краще, ніж у п'єсі або фільмі. Неважливо, чи пише романіст від першої чи третьої особи, він проникає в думки й почуття персонажів, щоб із властивою цьому виду творчості витонченістю, насиченістю й поетичною образністю вималювати в уяві читача сум'яття й пристрасть внутрішнього конфлікту. В романі позаособистісний конфлікт зображується за допомогою описів і словесних портретів персонажів, які борються з суспільством і навколишнім середовищем, у той час як міжособистісний конфлікт формується через діалог.

Виключна перевага й особливий шарм театру пов'язані з відображенням міжособистісного конфлікту. Саме це вдається театру набагато краще, ніж роману й фільму. Найкращі п'єси майже повністю складаються виключно з діалогів, бо приблизно 80 відсотків змісту призначено для слуху й лише 20 відсотків для очей. Невербальна комунікація — жести, погляди, акти кохання, бійки — відіграє певну роль, але міжособистісні конфлікти так чи так розвиваються через розмову. Більш того, драматургу дозволено те, чого не можна робити сценаристу. Він може писати діалоги в такій манері, яку жодна людина не використовує у звичайній мові. Він може створювати не просто поетичний діалог, але, як Шейкспір, Т. С. Еліот і Крістофер Фрай, застосовувати поезію у репліках, піднімаючи експресивність міжособистісного конфлікту на неймовірну висоту. До того ж він має у своєму розпорядженні живий голос актора, що дозволяє додавати різні відтінки й паузи, які підіймають рівень конфлікту навіть вище.

У театрі внутрішній конфлікт виражається через підтекст. Коли актор оживлює свого персонажа, рухаючись зсередини назовні, аудиторія бачить у його словах і вчинках приховані думки й почуття. Як і в романі, написаному від першої особи, драматург може вивести персонажа на авансцену, щоб під час свого монологу він міг поговорити безпосередньо з аудиторією. Однак це не означає, що у прямому спілкуванні персонаж обов'язково буде говорити правду або, коли він щирий, зможе повною мірою зрозуміти свої почуття й розповісти цілу правду. Можливості театру виражати внутрішній конфлікт через підтекст досить непогані, але, в порівнянні з романом, обмежені. Сцена відкрита й для позаособистісних конфліктів, але яку

частину суспільства вона здатна вмістити? Скільки середовища із декорацій та реквізиту?

Неперевершена сила й краса кінематографа визначаються його здатністю зображати позаособистісні конфлікти, а також величні і яскраві образи людей, загорнутих в їхнє суспільство й середовище, змагаючись з життям. Це те, що фільму вдається краще, ніж п'єсі або роману. Якби ми взяли єдиний кадр зі стрічки *ТОЙ, ХТО БІЖИТЬ ПО ЛЕЗУ* (BLADE RUNNER) й попросили найкращого у світі письменника-прозаїка створити вербальний еквівалент цієї композиції, він заповнював би сторінку за сторінкою словами, але ніколи не зміг би передати її суті. А це всього лиш один із тисяч складних образів, які проходять через досвід аудиторії.

Критики часто скаржаться на сцени з переслідуваннями, немов це якесь нове явище в кінематографі. Однак погоня стала першим видатним відкриттям Ери Німого Кіно, пожвавлюючи Чарлі Чапліна разом із *Копами Кістоуна*, тисячі вестернів, більшість робіт Д. В. Гріффіта, фільми *БЕН ГУР* (BEN HUR), *БРОНЕНОСЕЦЬ "ПОТЬОМКІН"* (THE BATTLESHIP POTEMKIN), *НАЩАДОК ЧИНГІЗХАНА* (STORM OVER ASIA) та чудовий *СХІД СОНЦЯ* (SUNRISE). Погоня є розповіддю про переслідувану суспільством людину, яка бореться з фізичним світом, щоб врятуватися й вижити. Це позаособистісний конфлікт у чистому вигляді, чисте мистецтво кінематографа, найбільш природне застосування камери і монтажу.

Для показу міжособистісного конфлікту сценарист повинен використовувати простір, зрозумілі діалоги. Коли ми вдаємося до театральної мови на екрані, глядачі цілком справедливо обурюються: "Люди так не говорять." За винятком особливих випадків, наприклад, при екранізації творів Шейкспіра, сценарій вимагає природної розмови. Проте фільм здатний набути особливої сили завдяки невербальній комунікації. Близький план, освітлення й кут знімання додадуть особливу виразність жестам персонажів та виразу їхніх облич. Але висловити міжособистісний конфлікт у тій поетичній повноті, яка властива театру, сценарист не може.

На екрані внутрішній конфлікт драматизується виключно через підтекст, коли камера дивиться крізь обличчя актора на думки й почуття всередині. Навіть приватна розповідь прямо на камеру, як у фільмі ЕННІ ГОЛ (ANNIE HALL), або зізнання Сальєрі в АМАДЕЇ (AMADEUS) нашаровані з підтекстом. Внутрішнє життя людини можна вражаюче передати у фільмі, але досягнути тієї густоти або складності, які притаманні роману, не вдасться.

Таким є стан речей у цілому. А тепер давайте поговоримо про проблеми адаптації. Протягом десятиріч сотні мільйонів доларів вкладаються в опціони на придбання прав на екранізацію літературних творів. Ці твори тоді звалюють на голови сценаристам, котрі, прочитавши їх, починають лізти на стелю, кричучи від безвиході: “Тут же нічого не відбувається! Вся книжка описує те, що коїться в голові персонажа!”

Отже, перше правило адаптації таке: **Чим бездоганніший є роман або п'єса, тим гірший буде фільм.**

“Літературна бездоганність” не передбачає літературного успіху. Бездоганність роману означає, що розповідь розгортається виключно на рівні внутрішнього конфлікту за допомогою складних лінгвістичних ходів для стимулювання розвитку оповіді й досягнення кульмінаційного моменту при відносній незалежності від особистих, соціальних або пов'язаних із навколишнім середовищем сил: роман *Улісс (Ulysses)* Джеймса Джойса. Бездоганність театральної вистави означає, що розповідь розгортається на рівні міжособистісного конфлікту, а усне слово використовується в його поетичному втіленні для стимулювання розвитку оповіді та досягнення кульмінаційного моменту при відносній незалежності від внутрішніх, соціальних або пов'язаних із навколишнім середовищем сил: п'єса *Вечірній Коктейль (The Cocktail Party)* Т. С. Еліота.

Спроби адаптувати “бездоганну” літературу здебільшого провалюються з двох причин: По-перше, це неможливо з точки зору естетики. Образ є долінгвістичним; в кінематографі не існує рівнозначних або навіть наближених до засобів зображення конфліктів, виражених екстравагантною мовою видатних романістів і драматургів.

По-друге, коли людина з меншим талантом намагається адаптувати роботу генія, що більш ймовірно? Чи зможе він піднятися до рівня генія, чи геніальний твір буде зведено до рівня того, хто його адаптує?

Екрани кінотеатрів часто забруднюють фільми претензійних фільмарів, які хочуть, щоб їх вважали новими Фелліні або Бергманами. Запропонувати оригінальну роботу на рівні Фелліні або Бергмана вони не здатні, а тому прямують до таких саме претензійних установ, що здатні фінансувати, тримаючи в руках екземпляр роману Пруста або Вульфа й обіцяючи поширити мистецтво в маси. Бюрократи виділяють гроші, політики вітають себе ж перед виборцями за привнесення мистецтва до мас, режисер отримує зарплату, а фільм зникає після першого вікенду.

Якщо все ж доводиться братися за адаптацію, зверніться до літератури, яка перебуває на один або два рівні нижче “бездоганної” й пошукайте оповіді, де конфлікт поширюється на всіх трьох рівнях... але особливо яскраво виражений у позаособистісній сфері. Роман П'єра Буля *Міст Через Річку Квай* (*The Bridge on the River Kwai*) не вивчають на заняттях в аспірантурі разом із Томасом Манном і Францом Кафкою, але це чудова робота з безліччю складних персонажів, якими керують внутрішні та міжособистісні конфлікти, й показані вони головним чином на позаобистісному рівні. Саме тому адаптація, зроблена Карлом Форманом, дозволила Девіду Ліну створити, на мою думку, його найкращий фільм.

Перш ніж розпочати адаптацію, перечитайте твір декілька разів, не роблячи жодних нотаток, доки не відчуєте, що перейнялися його духом. Ви не повинні приймати будь-які рішення чи планувати дії, доки не притерлись до його суспільства, не почали розуміти вирази їхніх облич, не відчули запах їхнього одеколону. Як і в випадку з оповіддю, яку ви створюєте з нуля, потрібно досягти майже богоподібного знання цього світу й ніколи не слід думати, що автор оригіналу виконав своє домашнє завдання. Потім охарактеризуйте кожну подію фразою, що складається з одного або двох речень, описуючи лише те, що відбувається, й не більше того. Жодної психології, жодної соціології. Наприклад: “Він заходить до будинку,



чекаючи сварки з дружиною, але знаходить записку, в якій вона повідомляла, що пішла до іншого чоловіка.”

Зробивши це, прочитайте описи подій і поставте собі запитання: “Чи це добре розказана оповідь?” Але спочатку наберіться хоробрості, адже у дев’яти випадках із десяти ви зрозумієте, що це не так. Той факт, що письменник зміг досягти представлення п’єси на сцені або друку роману, не означає, що він досконало опанував ремесло. Створення оповіді найскладніше з усього, що нам доводиться робити. Багато романістів слабкі оповідачі, а драматурги ще слабші. З іншого боку, ви можете знайти чудово розказану оповідь, яку можна порівняти з досконалим годинниковим механізмом, але... вона займає чотириста сторінок тексту, що в три рази більше матеріалу, ніж ви можете використати для фільму, а якщо ви видалите хоча б один гвинтик, годинник перестане показувати час. В обох випадках завдання полягає не в адаптації, а у вигадуванні заново.

Другий принцип адаптації: **Майте волю заново вигадувати.**

Розкажіть оповідь, застосувавши ритмічну побудову фільму, але збережіть дух оригіналу. Щоб заново винайти: Неважливо, в якому порядку були розказані події в романі, розташуйте їх у хронологічному порядку, немов вони утворюють життєпис. На основі цього створіть поетапний план, використовуючи там, де це підходить, дизайн оригінального твору, але не соромтеся видаляти сцени і, в разі потреби, вигадувати нові. Найбільше випробовування з усіх, перетворити ментальне у фізичне. Не змушуйте персонажів вимовляти діалоги з поясненнями, а намагайтеся знайти візуальні засоби вираження їхніх внутрішніх конфліктів. Це місце, де ви зазнаєте успіху або поразки. Шукайте дизайн, який дозволяє передати дух оригіналу, залишаючись у рамках ритмів кіно, ігноруючи ризик відгуків критиків, що “Фільм зовсім не схожий на роман.”

Естетика екрану часто вимагає, щоб оповідь вигадувалась заново, навіть якщо в оригіналі вона прекрасно розказана й відповідає за своєю тривалістю розмірам ігрового фільму. Коли Пітер Шеффер переробляв свою п’єсу АМАДЕЙ (AMADEUS) для екрана, Мілош Форман сказав йому: “Тобі доведеться вдруге народити своє дитя.” В

результаті світ отримав два чудові варіанти однієї й тієї ж оповіді, кожен вірний своєму медіуму. Коли будете боротися з адаптацією, завжди пам'ятайте: Якщо заново винайдений варіант значно відрізняється від оригіналу — ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (PELLE THE CONQUEROR), НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (DANGEROUS LIAISONS), — але фільм чудовий, критики замовкають. Однак, якщо ви безжально понівечите оригінал — ЧЕРВОНА ЛІТЕРА (THE SCARLET LETTER), БАГАТТЯ МАРНОСЛАВСТВА (BONFIRE OF THE VANITIES), — і не зможете запропонувати натомість таку ж гарну або навіть кращу роботу, пірняйте.

Для того, щоб навчитися адаптації, зверніть увагу на творчість Рут Провер Джабвали. Вона, на мій погляд, є найкращим адаптатором романів до екранізації в історії кіно. Полька за походженням, вона народилася в Німеччині й пише англійською мовою. Кілька разів переосмисливши свою національну приналежність, вона стала справжнім майстром, що заново винаходила для фільмів. Немов хамелеон або медіум, вона сприймає й передає колорит і дух інших письменників. Прочитайте такі романи, як *Квартет* (*Quartet*), *Кімната з Видом* (*A Room with a View*), *Бостонці* (*The Bostonians*), складіть для кожного загальний поетапний план, а потім сцена за сценою порівняйте вашу працю з роботами Джабвали. Ви багато чому навчитесь. Зверніть увагу: вона, разом із режисером Джеймсом Айворі, обмежує свій вибір творами соціальних письменників-прозаїків — Джин Ріс, Е. М. Форестер, Генрі Джеймс, — знаючи, що головні конфлікти будуть позаособистісними й привабливими для камери. Ніякого Пруста, Джойса чи Кафки.

Хоча природня експресивність кіно є позаособистісною, це не повинно нас обмежувати. Слід зазначити, що видатні фільмари завжди приймають складні виклики, починають з показу соціальних конфліктів/конфліктів, пов'язаних із середовищем, ведуть нас у складність міжособистісних стосунків, рухаючись від слів і вчинків на поверхні до сприйняття внутрішнього життя, неказанного, несвідомого — плывуть проти течії й показують у фільмах те, що драматурги й романісти втілюють з більшою легкістю.

За тим же принципом автори театральних п'єс і письменники-прозаїки завжди розуміли, що їхнім викликом є зробити на сцені або на сторінках книжки те, що найкраще вдається кінематографу. Відомий кінематографічний стиль Флобера виник задовго до появи кіна. Ейзенштейн казав, що навчився монтувати фільми, читаючи Чарльза Дікенса. Шейкспірівська дивовижна плавність розвитку дії в часі й просторі припускає голодну до камери уяву. Видатні оповідачі завжди знали, що “показувати, а не розповідати” є їхнім головним творчим завданням: писати, використовуючи виключно драматургійні та візуальні способи, зображати реальний світ та природну поведінку людей, демонструвати складність життя *без того, щоби розповідати*.

## ПРОБЛЕМА МЕЛОДРАМИ

Щоб уникнути звинувачень, що “Цей сценарій мелодраматичний,” багато сценаристів уникають написання “великих сцен,” пристрасних, значних подій. Замість цього, вважаючи себе дуже витонченими, вони створюють мінімалістичні нариси, в яких практично нічого не стається. Це тупо. Нічого з того, що люди роблять, само собою не є мелодраматичним, і люди здатні на будь-що. Щодня в газетах з'являються повідомлення про вчинки, пов'язані з неймовірною самопожертвою або жорстокістю, сміливістю й боягузством, діями святих і тиранів, від матері Терези і до Саддама Гуссейна. Все, що ви можете намалювати у своїй уяві, колись вже було скоєно людьми, й робили вони це так, як ви навіть уявити собі не можете. Ніщо з цього не є мелодрамою; це просто людське життя.

Мелодрама є результатом не зайвої експресивності, а недостатньої мотивації; не писати велично, а писати про персонажа з нестачею бажання. Сила події визначається лише загальною сумою її причин. Нам здається, що сцена мелодраматична, якщо ми не бачимо відповідності між мотивацією і дією. Письменники, починаючи з Гомера й Шейкспіра і закінчуючи Бергманом, створювали вибухові сцени, котрі ніхто не назвав би мелодраматичними, бо вони знали, як мотивувати персонажів. Якщо ви можете уявити високу драму або

комедію, напишіть її, але введіть до сценарію такі сили, що рухатимуть ваших персонажів до дій, котрі дорівнювали б або перевищували ці дії в їхньому граничному прояві. І коли ви підведете нас до самого кінця, ми вас обіймемо.

## ПРОБЛЕМА ДІР

“Діра” є ще одним шляхом втрати довіри. Тепер оповіді бракує не мотивації, а логіки, бо відсутні ланки в ланцюзі причинно-наслідкового зв’язку. Однак, як і збіги, так і діри є частиною нашого життя. Нерідко відбувається щось, чому ми не можемо знайти пояснення. Тому, якщо ви пишете про життя, у вашій оповіді можуть з’явитися одна або дві діри. Проблема в тому, як з цим розібратися.

Якщо ви можете викувати зв’язок, що пов’яже нелогічні події й закрий діру, так і зробіть. Однак цей рецепт часто вимагає створення нової сцени, яка не матиме жодного іншого призначення, окрім як додати логіки подіям, а це може викликати не менше роздратування, ніж сама діра.

Тоді слід запитати себе: Чи вони помітять? Ви знаєте, що є стрибок у логіці, бо оповідь лежить перед вами на столі з сяючою в ній дірою. Однак на екрані оповідь розвивається в часі. Коли діра з’являється, аудиторія може ще не володіти інформацією, достатньою для розуміння того, що подія, яка щойно сталася, позбавлена логіки, або все може статися так швидко, що діра залишиться непоміченою.

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN): Іда Сешнс (Даян Лед) прикидається Евелін Малрей і від її імені наймає Дж. Дж. Гітеса для розслідування подружньої зради Голіса Малрея. Після того, як Гітес розкриває справу, що здавалася зрадою, до нього приходить справжня дружина разом зі своїм адвокатом і позовом. Гітес розуміє, що хтось збирається дістатися до Малрея, але того вбивають, перш ніж він встигає йому допомогти. На початку Другої Дії Гітес розмовляє по телефону з Ідою Сешнс, яка, за її словами, й уявити собі не могла, що все це закінчиться вбивством, і намагається переконати його у своїй непричетності. Крім того, вона дає Гітесу важливу підказку щодо

розуміння мотивів убивства, однак говорить настільки таємничо, що він іще більше заплутується. Пізніше він додає її підказку до інших зібраних ним доказів і думає, що тепер знає, хто й чому це зробив.

На початку Третьої Дії він знаходить Іду Сешнс мертвою, а в її гаманці помічає посвідчення Гільдії Кіноакторів. Іншими словами, Іда не могла знати того, що сказала йому по телефону. Її доказ є вирішальним свідченням про корупцію, котра охопила все місто, очолювана бізнесменами-мільйонерами й високопоставленими чиновниками, і навряд чи вони розповіли б що-небудь акторці, найнятій для вдавання дружини жертви. Але коли вона говорить з Гітесом по телефону, ми й гадки не маємо, хто така Іда і якою інформацією вона може володіти. Коли через півтори години її знаходять мертвою, ми не помічаємо цієї діри, оскільки вже забули, що саме вона говорила.

Тож аудиторія може і не помітити. А може і помітити. Тоді що? Боягузливі сценаристи намагаються присипати такі діри піском і сподіваються, що аудиторія їх не помітить. Інші сміливо дивляться в обличчя небезпеці. Вони демонструють діру аудиторії, а потім заперечують, що це діра.

КАСАБЛАНКА (CASABLANCA): Феррарі (Сідні Грінстріт), яскравий приклад капіталіста й шахрая, все робить лише за гроші. Проте в певний момент він допомагає Віктору Ласлу (Пол Генрейд) знайти безцінні транзитні документи й нічого за це не вимагає. Це не відповідає його характеру й виглядає нелогічно. Розуміючи проблему, письменники-сценаристи дали Феррарі репліку: “Не знаю, навіщо так роблю, адже це, швидше за все, не принесе мені жодної вигоди...” Замість того, щоб приховувати діру, письменники визнають її існування, запропонувавши відверту брехню про здатність Феррарі до імпульсивної великодушності. Аудиторія знає, що ми часто робимо речі, причини яких не можемо пояснити. Тому, чуючи цей комплімент, вона киває на знак згоди: “Навіть Феррарі не може цього збагнути. Добре. Давайте дивитися фільм далі.”

ТЕРМІНАТОР (THE TERMINATOR): У фільмі діри немає: він весь побудований над прірвою. В 2029 році роботи практично знищили

людську расу, але ті, хто вцілів, на чолі з Джоном Коннором зуміли змінити хід війни. Щоб знищити свого ворога, роботи створюють машину часу й відправляють у 1984 рік Термінатора, котрий повинен вбити матір Джона Коннора до його народження. Коннору вдається захопити цю машину й відправити в минуле молодого офіцера Різа, щоб знищити Термінатора першим. Коннор, безсумнівно, знає, що його мати не лише буде врятована, а й завагітніє від Різа. Отже, лейтенант є його батьком. Що?

Однак Джеймс Камерон і Гейл Ен Герд розуміють Хід Наративу. Вони знали, що якщо раптом на вулицях Лос Анджелеса з вибуху виникають два воїни з майбутнього і починають шумний пошук нещасної жінки, то аудиторія не ставитиме аналітичних запитань, і вони зможуть крок за кроком реалізувати свою ідею. Але, поважаючи розумові здібності своєї аудиторії, вони розуміли, що після закінчення фільму, за чашкою кави, глядачі можуть почати розмірковувати: “Стривайте-но... якщо Коннор знав, що Різ...” і так далі, логічні діри поглинуть задоволення аудиторії. Тому вони написали таку сцену розв’язки.

Вагітна Сара Коннор прямує до віддаленого гірського району Мексики, щоб там у безпеці народити й виховати сина, для його майбутньої місії. На бензозаправній станції вона записує на диктофон свої спогади, призначені ще ненародженому героєві й по суті каже: “Ти знаєш, синку, я ніяк не збагну. Якщо ти знаєш, що Різ буде твоїм батьком... тоді чому...? Як? І чи не означає це, що все буде повторюватися знову... і знову?” Потім вона робить паузу й промовляє: “Знаєш, думаючи про це, можна збожеволіти.” І у всьому світі аудиторія думала їй услід: “Чорт забирай, вона має рацію. Це зовсім неважливо.” З цим вони радісно жбурнули логіку у смітник.

<sup>11</sup> Саспенс: стан або почуття збудженої або тривожної невизначеності щодо того, що може статися. — *Прим. пер.*

## 17. ПЕРСОНАЖ

### РОЗУМОВИЙ ЧЕРВ'ЯК

Коли я вивчав двадцять вісім сторіч еволюції оповіді, починаючи з Гомера, то думав пропустити тисячу років і перейти з четвертого сторіччя одразу до Ренесансу, бо, відповідно до мого студентського конспекту з історії, у часи Середньовіччя все пізнавальне мислення занепало, тим часом як монахи сперечалися щодо таких питань, як “Скільки янголів могло б танцювати на краєчку голки?” Однак, поставившись до цього скептично, я зазирнув трохи глибше й виявив, що насправді інтелектуальне життя за епохи Середньовіччя розвивалося досить активно... але через поетичний код. Коли метафора була розшифрована, дослідники з'ясували, що питання “Скільки янголів могло б танцювати на краєчку голки?” стосується не метафізики, а фізики. Предметом дискусії була структура атома: “Наскільки дрібне є малим?”

Для обговорення психології середньовічна наука винайшла ще один мудрований химерний образ: *Розумовий Черв'як*. Припустімо, створіння мало силу проникати у мозок і дізнаватись все про людину — мрії, страхи, сильні та слабкі сторони. Припустімо, що цей Розумовий Черв'як мав силу спричиняти події у світі. Тоді він міг би створити конкретну подію, зорієнтовану на унікальну природу тієї людини, що призвела б до єдиної у своєму роді пригоди, квесту, котрий змусив би її дійти до межі, жити на повну. Будучи чи то трагедією чи самореалізацією, цей квест дозволяє виявити всі її людські якості.

Читаючи це, я не міг не посміхнутись, адже письменник і є саме таким Розумовим Черв'яком. Ми також проникаємо всередину

персонажа, щоб дослідити його особливості, потенціал, а потім вигадуємо подію, пов'язану з його унікальним характером — Підбурюючий Інцидент. Для кожного протагоніста він є різним — для одного, можливо, це віднайдення удачі, для іншого її втрата — але ми створюємо подію відповідно до персонажа, точний випадок, необхідний, щоби відправити його у квест, де він сягне межі його буття. Наче Розумовий Черв'як, ми досліджуємо внутрішню людську природу, виражену у поетичному коді. Проходять сторіччя, але всередині нас нічого не змінюється. Як зауважив Вільям Фолкнер, людська природа є єдиним предметом, котрий не підлягає датуванню.

## Персонажі Не Є Людьми

Персонаж є людиною не більше, ніж Венера Мілоська є реальною жінкою. Персонаж є витвором мистецтва, метафорою людської природи. Ми сприймаємо персонажів так, ніби вони реальні, проте вони вищі за реальність. Вони наділені зрозумілими та знайомими рисами; тоді як оточуючих нас людей важко зрозуміти, якщо вони взагалі не є таємничими. Ми знаємо персонажів краще за власних друзів, тому що персонажі є вічними й незмінними, а люди змінюються — варто лише подумати, що ми їх розуміємо, виявляється, що все зовсім не так. Насправді, я знаю Ріка Блейна з фільму КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) краще, ніж самого себе. Рік завжди Рік. Я ж можу бути непередбачуваним.

Дизайн персонажа починається з двох принципових аспектів: *Характеризації* та *Справжнього Характеру*. Нагадаю, що Характеризація є сукупністю усіх характеристик людини, що піддаються спостереженню, це комбінація, яка робить персонажа унікальним: зовнішність у поєднанні з манерою поведінки, манера спілкування й особливості жестикуляції, сексуальність, вік, рівень інтелекту, робота, риси, упередження, цінності, де він проживає і як саме він живе. Справжній Характер прихований за цією маскою. Якщо відкинути характеристикацію, ким насправді є ця людина? Лояльна чи ні?



Чесна чи брехлива? Любляча чи жорстока? Смілива чи боязка? Щедра чи егоїстична? Рішуча чи слабкодуха?

**СПРАВЖНІЙ ХАРАКТЕР** проявляється через вибір, коли персонаж зіштовхується з дилемою. Яке рішення він приймає під тиском обставин, таким він і є, — чим сильнішим є тиск, тим глибше вибір розкриває характер.

Ключем до Справжнього Характеру є бажання. В житті, якщо ми пригнічені, найшвидшим способом вийти з цього стану є запитати в себе: “Чого я хочу?”, прислухатися до чесної відповіді, а потім знайти в собі сили для здійснення цього бажання. Проблеми залишаються, проте тепер ми рухаємося в напрямку їх вирішення. Те, що актуально в реальному житті, підходить і для фікшену. Персонаж оживає, щойно ми починаємо ясно усвідомлювати його бажання — не лише свідомі, але й несвідомі, якщо йде мова про складну роль.

Запитайте: Чого хоче цей персонаж? Зараз? Незабаром? Чого він хоче в цілому? Усвідомлено? Неусвідомлено? З чіткими правдивими відповідями приходить ваше командування роллю.

За бажанням стоїть мотивація. Чому ваш персонаж хоче того, чого він хоче? У вас є своє уявлення про його мотиви, але не дивуйтеся, якщо інші бачать їх інакше. Друг може думати, що бажання вашого персонажа були сформовані батьківським вихованням, хтось інший подумає, що всьому причина наша матеріалістична культура, інший звинуватить шкільну систему або навіть гени, а ще хтось інший вважатиме, що ваш персонаж одержимий дияволом. Сучасний світ, аналізуючи поведінку людини, надає перевагу одному фактору, що впливає на нього, а не сукупності сил, що виглядає правдоподібнішим.

Не перетворюйте роботу над створенням персонажів на кейс-метод<sup>12</sup> (зараз дуже модним стало використання кліше про жорстоке поводження з дітьми), бо насправді немає точних пояснень людської поведінки. *Здебільшого, чим більше письменник прив’язує мотивацію до конкретних причин, тим слабшим здається його персонаж в очах аудиторії.* Краще продумайте, як дати ґрунтовне розуміння мотиву, але

водночас залишити певну таємницю навколо причин, дотик до ірраціонального, можливо, місце для глядачів, щоб залучити їхній власний життєвий досвід для покращення вашого персонажа у їхній уяві.

У трагедії *Король Лір* (*King Lear*), наприклад, Шейкспір створив одного зі своїх найскладніших лиходіїв, Едмунда. Після сцени, де вина за чийсь біди покладається на астрологічні впливи, ще одне монопояснення поведінки, Едмунд звертається з монологом і сміється: “А тим часом я був би тим, чим є, якби й найдівовніша в небі зірка сяяла тоді, коли мене незаконно зачинали.”<sup>13</sup> Едмунд чинить зло лише заради задоволення. Чи має щось значення, окрім цього? За словами Арістотеля, нас мало цікавлять причини вчинків людини, коли ми бачимо те, що вона робить. Персонаж є низкою виборів, які він робить, щоб діяти так, як він діє. Коли вчинок вже скоєно, причини починають втрачати своє значення.

Аудиторія приходить до розуміння персонажа різними шляхами: Фізичний образ і сетінг можуть сказати багато, але аудиторія знає, що зовнішня сторона не відповідає дійсності, а характеристика відрізняється від істинного характеру. Проте маска, за якою ховається персонаж, є важливою підказкою до того, що може бути прихованим за нею.

Те, що кажуть інші про персонажа, також є підказкою. Як нам відомо, те, що одна людина каже про іншу, не завжди є правдою, зважаючи на корисливі цілі людей, але аудиторії варто знати, хто говорить і про що. Те, що сам персонаж розповідає про себе, може бути чи не бути правдою. Ми слухаємо, але не поспішаємо цьому вірити.

Насправді, персонажі, котрі все про себе знають і виголошують самопояснювальні діалоги, запевняючи нас у тому, що вони є такими, якими вони себе описують, здаються нам не тільки нудними, але й фальшивими. Аудиторії відомо, що люди рідко можуть зрозуміти самих себе, та навіть коли їм це вдається, вони не здатні на вичерпне й чесне пояснення. Завжди є підтекст. Якщо раптом персонаж розповідає про себе правду, ми не можемо *знати* цього напевне, доки не

побачимо, який вибір він здійснює під натиском. Самопояснення мають підтверджуватись або спростовуватись діями. У фільмі КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) Рік каже: “Я не стану підставляти власну шию заради когось.” Ми ж думаємо: “Добре, Ріку, але все ще попереду.” Ми знаємо Ріка краще за нього самого, і його омана очевидна, адже він часто ризикує заради інших.

## **Вимір Персонажа**

“Вимір” є найменш зрозумілим поняттям у царині створення персонажа. Коли я був актором, режисери наполягали на тому, щоб персонажі були “завершеними, тривимірними,” і я намагався зробити все для цього, та на мої питання про те, що саме вони мають на увазі, говорячи про вимір, і як мені створити хоча б один, не кажучи вже про три, вони не могли дати відповіді, починали бубніти щось про репетиції, а потім кудись зникали.

Декілька років тому один продюсер повідав мені, що на його думку означає “тривимірність” протагоніста. Пояснення було таким: “Джессі щойно вийшов із в’язниці, але, перебуваючи там, він вивчав фінансову та інвестиційну справи, тому став експертом в акціях, облігаціях і цінних паперах. Також він вміє танцювати брейк-данс. Джессі отримав чорний пояс із карате й непогано грає на саксофоні.” Його “Джессі” був плоским, як поверхня столу — лише набір якостей, пов’язаних із іменем. Прикрашання протагоніста дивацтвами не дозволяє розкрити його характер й привернути емпатію. Більше того, ці ексцентричні особливості можуть затьмарити його істинну сутність і змусять нас від нього дистанціюватися.

Навпаки, за улюбленими академічними принципами, яскравий персонаж вирізняється однією домінантною особливістю. Честолюбство Макбета часто наводиться як приклад. Надмірне честолюбство, за ствердженням вчених, робить його видатним. Ця теорія є абсолютно хибною. Якби Макбет поставав просто честолюбною людиною, не було б і п’еси. Він просто здобув би перемогу над англійцями і правив би Шотландією. Макбет є

блискучим утіленням персонажа через суперечність між його честолюбством, з одного боку, й почуттям провини, з іншого. З цієї глибокої внутрішньої суперечності бере початок його пристрась, його складність, його поетичність.

*Вимір передбачає суперечності:* вони можуть існувати глибоко всередині характеру персонажа (честолюбство у поєднанні з почуттям провини) або між характеристикою та глибоким характером персонажа (харизматичний крадій). Ці суперечності мають бути *закономірними*. Навряд чи вдасться додати вимірності персонажу, якщо протягом фільму він зображується гарним хлопцем, а потім дасть копняка кішці.

Пригадайте Гамлета, найскладнішого персонажа з коли-небудь створених. У Гамлета не три, а десять, дванадцять, фактично без ліку вимірів. Він здається духовною людиною, поки не починає богохульствувати. Спочатку в стосунках з Офелією він люблячий та ніжний, потім проявляє безсердечність, навіть садизм. Він сміливий, потім боязкий. Він може бути спокійним та обережним, а потім імпульсивним і необачним, коли вбиває людину за завісою, навіть не знаючи, хто це. Гамлет є безжалісним і співчутливим, гордим та жалісливим до себе, дотепним і сумним, стомленим та динамічним, розважливым і розгубленим, розсудливим та божевільним. Він є втіленням невинуватої досвідченості, досвідченої невинуватості, живою суперечністю практично усіх відомих нам людських якостей.

Вимірність персонажів зачаровує: суперечності в характері й поведінці привертають увагу аудиторії. Тож протагоніст має бути найбагатовимірнішим з усіх персонажів, щоб емпатія зосереджувалася на ньому. Якщо цього не буде, Центр Добра зміститься; вигаданий світ розпадеться; аудиторія ж втратить баланс.

ТОЙ, ХТО БІЖИТЬ ПО ЛЕЗУ (BLADE RUNNER): Маркетологи позиціонували фільм із розрахунком викликати емпатію аудиторії до Гарісона Форда — Ріка Декарта, але опинившись у кінотеатрі, глядачі співпереживали репліканту Рою Баті (Рутгер Гауер), котрий був багатовимірнішим. Через зміщення Центру Добра в бік антагоніста емоційна розгубленість аудиторії перевершила ентузіазм, а сам фільм, якому пророкували величезний успіх, став лише культовим.

## Дизайн Дійових Осіб

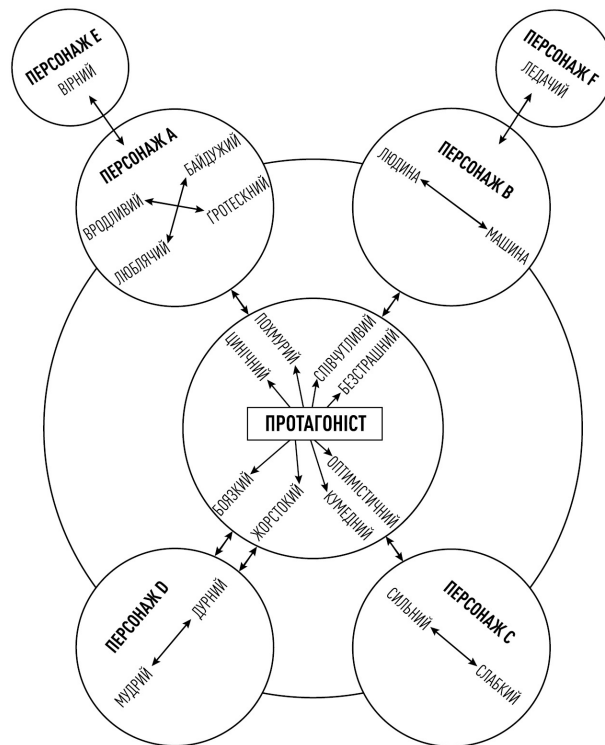
Фактично, протагоніст визначає склад інших дійових осіб. Всі інші персонажі присутні в оповіді головним чином через свої зв'язки з протагоністом і певним чином допомагають підкреслити вимірність складної природи протагоніста. Уявіть, що склад дійових осіб є сонячною системою, де протагоніст є сонцем, ролі другого плану є планетами навколо нього, епізодичні персонажі є супутниками планет — все тримається на орбіті лише завдяки силі тяжіння зірки в центрі, а кожен із них спричиняє припливи і відпливи у природі інших.

Розгляньмо гіпотетичного протагоніста: Він кумедний та оптимістичний, потім стає похмурим і цинічним; йому властиве співчуття, потім жорстокість; безстрашність, потім боягузтво. Така чотирирівнірна роль потребує дійових осіб, які допоможуть проявити його суперечності. Він зможе діяти та реагувати на їхні вчинки по-різному в різний час і в різних місцях. Такі допоміжні персонажі повинні доповнювати протагоніста, щоб його складність була закономірною і правдоподібною.

Наприклад, Персонаж А провокує сумні й цинічні почуття в протагоніста, а Персонаж В допомагає розкрити його дотепну, оптимістичну природу. Персонаж С пробуджує в ньому люб'язність та сміливість, а Персонаж D змушує його спочатку не на жарт злякатись, а потім розгніваним накинутися на нього. Створення і дизайн персонажів А, В, С і D зумовлені потребами протагоніста. Вони, є ким вони є, головним чином, щоб через їхні дії та реакції зробити зрозумілою й достовірною складність центральної ролі.

Не дивлячись на те, що другорядні ролі повинні бути менш значущими за протагоніста, вони також можуть бути складними. Персонаж А міг би бути двовимірним: на вигляд гарний і ласкавий/ всередині гротескний, у той час як вибір під тиском виявляє його байдужість і збочені бажання. Навіть один вимір може створити відмінну другорядну роль. Так, у Персонажа В, як у випадку з Термінатором, могла б бути лише одна, але захоплююча суперечність:

машина й людина. Якби Термінатор був тільки роботом або людиною із майбутнього, він би не викликав цікавості. Але в ньому поєднано як одне, так і інше. Його вимір людини/машини робить його видатним лиходієм.



Фізичний і соціальний світи персонажа, що містять, наприклад, його професію чи рідний район — це аспект характеристики персонажа. Таким чином, вимір персонажа може бути зроблений за допомогою простого протиставлення: Якщо показати пересічну особистість на тлі екзотичного оточення або дивну, загадкову особистість на тлі буденного суспільства, це одразу викличе зацікавленість.

Епізодичні ролі мають бути умисно пласкими... але не нудними. Кожну з таких ролей слід наділити яскравою особливістю, що буде цінною саме в той момент, коли ми побачимо актора на екрані, але не більше того.

Наприклад, уявімо, що ваш протагоніст вперше приїздить до Нью Йорка і, коли вона виходить з аеропорту Кеннеді, вона з нетерпінням

очікує першої поїздки з ньюйоркським водієм таксі. Якою зробити цю роль? Чи буде він дивакуватим філософом у бейсболці, боком на голові? Сподіваюся, що ні. У фільмах про Нью Йорк за останні шістдесят років кожного разу, коли хтось сідає в таксі, там опиняється саме такий дивакуватий водій.

Можливо, ви створите першого екранного мовчазного водія таксі в Нью Йорку. Протагоніст намагається зав'язати ньюйоркську розмову про спорт — Янкі, про Нікс, про міську мерію, а він лише поправить свою краватку й продовжить їхати мовчки. Вона відкидається на спинку сидіння, переживаючи своє перше ньюйоркське розчарування.

З іншого боку, це може бути яскравий представник таксистів з-поміж всіх таксистів: ексцентрична й люб'язна людина зі скрипучим голосом, яка навчить її правилам виживання у великому місті — як носити сумку, де зберігати газовий балончик для самозахисту. Потім привезе її до Бронкса, візьме з неї сто п'ятдесят доларів оплати і скаже, що вона у Мангеттені. Він приходить на допомогу, а потім обертається на злодійкуватого щура — суперечність між характеристикою та глибоким характером. Тепер ми протягом всього фільму чекатимемо на його появу, оскільки знаємо, що письменники не стали би наділяти багатовимірністю персонажа, якого більше не мають намір використовувати. Якщо цей водій далі так і не з'явиться хоча б один раз, ми будемо розчаровані. Не викликайте хибні очікування, роблячи епізодичні ролі цікавішими, ніж це потрібно.

Всі дійові особи обертаються навколо центральної зірки, їхнього протагоніста. Другорядні персонажі пов'язані із протагоністом і покликані розкривати його складну багатовимірність. Вони потребують не лише протагоніста, але й одне одного для виявлення власних вимірів. Якщо персонажі третього ряду (Е й F на малюнку) з'являються у сценах із протагоністом або іншими дійовими особами, то вони також допомагають розкривати виміри. Було б ідеально, якби у кожній сцені кожен персонаж демонстрував якості, що розкривають виміри інших, і всі вони утворювали єдину систему, яка б трималася завдяки силі тяжіння протагоніста у центрі.

## Комедійний Персонаж

Всі персонажі намагаються досягти бажаного у боротьбі з силами антагонізму. Однак драматичні персонажі є досить гнучкими, щоб відступити перед загрозою й усвідомити: “Це може мене вбити.” На відміну від комедійних персонажів. Комедійним персонажам притаманна сліпа одержимість. Перший крок до вирішення проблеми персонажа, який має бути кумедним, але не є таким, є знайти його манію.

Коли політична сатира Арістофана й фарсові романи Менандра стали частиною історії, Комедія дегенерувала до розпусної бідної родички Трагедії й Епічної Поезії. Але з настанням Ренесансу, від Голдоні в Італії до Мольєра у Франції (перестрибуючи Німеччину), До Шейкспіра, Джонсона, Вічерлі, Конгріва, Шерідана; через Шоу, Вайлда, Коварда, Чапліна, Аллена, дотепників з Англії, Ірландії й Америки — Комедія піднеслася до рівня блискучого мистецтва сьогодення — рятівної благодаті сучасного життя.

Всі ці майстри, вдосконалюючи своє мистецтво, як усі ремісники, постійно обмінювались досвідом і дійшли до розуміння, що комедійний персонаж виникає, коли він здобуває “гумор,” забарвлення завдяки одержимості, яку він не помічає. Мольєр побудував кар’єру на написанні п’єс, які висміюють манію протагоніста — *Скупий* (*The Miser*), *Уявний Хворий* (*The Imaginary Invalid*), *Мізантроп* (*The Misanthrope*). Майже будь-яка манія підійде. Черевички, наприклад. Імелда Маркос стала міжнародним об’єктом для жартів через те, що не помічає своєї невротичної манії купувати черевички, загальна кількість яких, за деякими підрахунками, становить більше трьох тисяч пар. Однак під час судового процесу в Нью Йорку, пов’язаного з несплатою податків, вона сказала, що в неї лише тисяча двісті пар... і жодна їй не підходить. За її свідченням, це все подарунки взуттєвих компаній, що ніколи не надсилають потрібний розмір.

У серіалі *Всі в Родині* (*All in the Family*) Арчі Банкер (Керрол О’Коннор) є сліпо одержимим расистом. Поки він цього не розуміє, ми сприймаємо його, як блазня, й сміємося над ним. Але ця комедія



закінчилась б, якби він повернувся до кого-небудь і сказав: “Знаєте, я та людина, котра розпалює расову ненависть.”

**ПОСТРІЛ У ТЕМРЯВІ (A SHOT IN THE DARK):** У мастку Бенджаміна Баллона (Джордж Сандерс) вбили шофера. З’являється капітан Жак Клузо (Пітер Селлерс), котрий одержимий думкою, що він найкращий детектив у світі. Він вирішує, що злочин скоїв Баллон і зустрічається з мільярдером у більярдній. Викладаючи докази, він розриває сукно на більярдному столі, ламає кії, й у підсумку каже: “...а ботім ви вбили його у нападі левнивої нюті” (англ. “and zen you killed him in a rit of fealous jage”). Клузо повертається, щоб піти, але прямує в неправильний бік від дверей. Ми чуємо звук УДАРУ, коли він врізається у стіну. Клузо відступає назад і з холодною зневагою каже: “Тупі архітектори.”

**РИБКА НА ІМ’Я ВАНДА (A FISH CALLED WANDA):** Ванда (Джеймі Лі Кертіс), досвідчена злочинниця, одержима пристрасним почуттям до чоловіків, які говорять іноземними мовами. Отто (Кевін Кляйн), який не реалізував себе як агент ЦРУ, переконаний у тому, що він інтелектуал — хоча, як зауважує Ванда, робить помилки, наприклад, вважає лондонську підземку (анг. Underground) політичним рухом. Кен (Майкл Палін) настільки одержимий любов’ю до тварин, що Отто знущається з нього, з’ївши його золотих рибок. Арчі Ліч (Джон Кліз) страждає від нав’язливого страху зганьбитися, від якого, за його словами, страждає вся нація англіїців. Однак, у середині фільму Арчі усвідомлює свою одержимість і після цього, з комедійного протагоніста перетворюється на романтика, з Арчі Ліча у “Кері Гранта” (справжнє ім’я Кері Гранта — Арчі Ліч).

## **Три Поради Для Створення Кінематографічного Персонажа**

### **1. Залиште простір для актора.**

Ця стара голлівудська порада закликає письменника надати кожному акторові максимальну можливість використовувати його або її творчі

здібності; не пишіть забагато, не перенавантажуйте текст детальним описом поведінки, жестів, тембру голосу:

Боб спирається на катедру, схрещує ноги, підпираючи бік однією рукою. Він дивиться поверх студентських голів, замислено піднявши брову:

**БОБ**

(флегматично)

Бла, бла, бла, бла, бла...

Якщо актор побачить сценарій із такою великою кількістю деталей, він одразу ж викине його до смітника, думаючи: “Ім потрібен не актор, а маріонетка.” Або, погодившись виконати роль, візьме червоний олівець і викреслить весь нонсенс зі сторінок. Надмірні деталі не мають сенсу. Актор хоче знати: Що я хочу? Чому я цього хочу? Як я збираюся отримати це? Що мене зупиняє? Якими є наслідки? Актор грає персонажа, ґрунтуючись на підтексті: для досягнення бажаного потрібно боротися із силами антагонізму. На камеру він говоримите й діятиме, як сцена вимагає, але характеристика повинна бути його роботою настільки ж, як і вашою, чи навіть більше.

Необхідно пам’ятати, що на відміну від театру, де, ми сподіваємося, наша робота буде представлена сотнями, якщо не тисячами постановок, тут і за кордоном, зараз і в майбутньому, на екрані буде лише одна постановка, єдиний перформенс кожного з персонажів, зафіксований у фільмі назавжди. Співпраця письменника-сценариста/актора починається, коли перший перестає марити вигаданим обличчям і натомість уявляє ідеального виконавця. Якщо сценарист відчуває, що конкретний актор стане ідеальним втіленням його протагоніста, і він уявляє його під час написання сценарію, то пам’ятатиме про те, наскільки мало підказок потрібно високопрофесійному акторові для створення сильних моментів. Тоді він не напише таке:

**БАРБАРА**

(протягає чашку Джекові)

Чи ти не хочеш кави, любий?

Глядачі й так *бачать* цю чашку з кавою; її жест говорить: “Не хочеш випити кави?”; акторка відчуває ніжність до партнера — “любий...” У такому випадку, акторка, розуміючи, що краще менше, повернеться до режисера і скаже: “Ларі, мені дійсно треба сказати ‘Чи ти не хочеш кави, любий?’ Я маю на увазі, що я й так протягнула йому цю злочасну чашку, адже так? Чи ми можемо вирізати цю репліку?” Репліку вирізають, акторка чудово виконує сцену, де мовчки протягає чашку кави чоловіку, а сценарист у цей час лютує: “Вони безжально шматують мій діалог!”

## **2. Закохайтесь у всіх ваших персонажів.**

Ми часто бачимо фільми з чудовим складом дійових осіб... окрім одного, який просто жахливий. Ми намагаємося зрозуміти, чому, аж раптом усвідомлюємо, що письменник просто ненавидить цього персонажа. Він спрощує й принижує цю роль за кожної можливості. Я ніколи цього не зрозумію. Як письменник може зненавидіти власного персонажа? Це ж його дитя. Як він може ненавидіти те, чому він дав життя? Приймайте всі ваші творіння, особливо поганих людей. Вони заслуговують на любов, як і всі інші.

Герт і Камерон, певне, любили створеного ними Термінатора. Погляньте лише на ті чудові речі, які вони для нього вигадали: У номері мотелю він намагається відремонтувати пошкоджене око за допомогою ножа “Екзакто.” Стоячи над рукомийником, він виколупує своє око, кидає його у воду, змиває кров рушником, вдягає Гаргойл-окуляри, щоб приховати діру, потім дивиться у дзеркало й пригладжує сплутане волосся. Вражена аудиторія думає: “Він щойно дістав око з очної ямки і йому не начхати на те, як він виглядає. А він марнославно!”

Потім лунає стукіт у двері. Термінатор піднімає голову, камера показує його точку зору, і перед нами з’являється екран його комп’ютера, накладений на двері. На ньому є перелік можливих

відповідей на стукіт: “Йдіть геть,” “Будь ласка, зайдіть пізніше,” “Іди нахуй,” “Іди нахуй, мудак.” Його курсор рухається вниз і вгору, доки він не зупиняє свій вибір на “Іди нахуй, мудак.” Робот із почуттям гумору. Тепер він лякає нас іще більше — завдяки таким моментам ми не знаємо, чого від нього очікувати й тому чекаємо найгіршого. Лише ті письменники, які люблять своїх персонажів, здатні створити такі моменти.

Дам пораду з приводу лиходіїв: Якщо ваш персонаж вчиняє зло, поставте себе на його місце й запитайте у себе: “Що б я зробив?”, і ви би зробили усе можливе, щоб вас не спіймали. Ви не будете діяти, як лиходій; ви не підкручуватимете вуса. Найчарівніші люди, яких ми можемо зустріти в житті — соціопати, вони є чуйними слухачами, котрі, здавалося б, так глибоко занепокоєні нашими проблемами, проте насправді тягнуть нас до пекла.

Інтерв’юер якось зауважив Лі Марвіну, що той грає злочинців протягом тридцять років і як це жахливо, напевно, завжди грати поганців. Марвін посміхнувся і сказав: “Я? Я не граю поганих людей. Я граю людей, які борються із щоденними проблемами, намагаючись використовувати те, що дало їм життя. Дехто може подумати, що вони поганці, але ні, я ніколи не граю поганих людей.” Саме з цієї причини Марвін відмінно грав лиходіїв. Він був майстром своєї справи із точним розумінням людської природи. Ніхто не вважає себе поганою людиною.

Якщо ви не здатні полюбити своїх персонажів, не створюйте їх. З іншого боку, не дозволяйте своїй емпатії чи антипатії стосовно персонажів призводити до появи мелодраматизму чи стереотипів. Любіть їх усіх, але не втрачайте ясності думок.

### **3. Персонаж є самопізнанням.**

*Все, що мені відомо про людську природу, я дізнався в процесі пізнання самого себе.*

— Антон Чехов

Де ми знаходимо наших персонажів? Частково це відбувається за допомогою спостереження. Письменники часто носять із собою блокноти або диктофони і, дивлячись на хід шоу, яке ми називаємо “життя,” збирають по шматочках та групують в картотеках випадковий матеріал. Коли уява вичерпується, вони звертаються до своїх записів у пошуках нових ідей.

Ми — спостерігачі, проте було б помилкою переносити на сторінки все, що відбувається в житті. Адже рідко трапляються люди із настільки ж виразними і складними рисами, як у вигаданих персонажів, й такими ж чітко окресленими. Натомість, як Доктор Франкенштайн, ми збираємо персонажів із окремих знайдених нами шматочків. Письменник поєднує аналітичний розум своєї сестри з дотепністю одного з друзів, додає хитрість кішки й сліпе завзяття короля Ліра. Ми використовуємо елементи людського існування, фрагменти фантазій, різноманітні спостереження для створення істот, сповнених суперечностей, яких називаємо “персонажі.”

Спостереження для нас — це головне джерело створення характеристикації, але глибоке розуміння характеру знаходимо іншим чином. Основою всіх яскравих персонажів є самопізнання.

Сумна правда життя полягає в тому, що існує лише одна людина, яку ми дійсно знаємо, — це ми самі. Ми, по суті, завжди самотні. В той же час, незважаючи на дистанцію між нами та іншими, котрі постійно змінюються і ніколи не будуть остаточно нами збагнуті, і попри очевидні відмінності у віці, статі, оточенні й культурі, попри ті всі явні різниці між людьми, правдою є те, що між нами більше схожого, ніж відмінного. Ми всі люди.

Кожен із нас має однаковий критичний людський досвід. Ми всі страждаємо й насолоджуємося, мріємо і сподіваємося досягти чогось дійсно важливого в житті. Як письменник, можете бути певні, що люди, яких ви зустрічаєте на вулицях, кожен по-своєму, мають схожі фундаментальні людські емоції та думки; такі ж, як у вас. Тому коли ви запитуєте себе: “Як би я вчинив в ситуації, в якій опинився персонаж?” — правильною буде чесна відповідь. Ви будете діяти по-людськи.

Отже, чим глибше ви зазираєте в таємниці своєї людської природи та пізнаєте самого себе, тим більше ви зможете розуміти довколишніх.

Коли ми оглядаємо парад персонажів, що вийшли маршем із уяви оповідачів від Гомера до Шейкспіра, Дікенса, Остін, Гемінгвея, Вільямса, Вайлдера, Бергмана, Голдмена та всіх інших майстрів, — кожен персонаж захопливий, унікальний, піднесено людський, — і розуміємо, що всі народилися від єдиного людства... це дійсно вражає.

<sup>12</sup> Кейс-метод — метод ситуаційного аналізу; техніка навчання, що базується на використанні описів реальних ситуацій. — *Прим. пер.*

<sup>13</sup> Цитата з трагедії В. Шейкспіра “Король Лір” у перекладі М. Рильського. — *Прим. пер.*

## 18. ТЕКСТ

### ДІАЛОГ

Усі творчі зусилля та праця, яку ми вкладаємо у створення оповіді й персонажів, зрештою повинні бути втілені на папері. В цьому розділі розглядається текст у вигляді діалогів та описів, розкриваються професійні засоби ремесла письменництва. Крім тексту, тут аналізується поетика оповіді, Системи Образів, виражені словами, які в кінцевому підсумку перетворюються на кінематографічні образи, котрі збагачують зміст та емоції.

**Діалог не є розмовою.**

Прислухайтесь до бесіди людей, що сидять у кафе, і ви миттєво зрозумієте, що ніколи не зможете перенести цю мішанину на екран. Реальна розмова повна незручних пауз, погано підібраних слів й фраз, ніякої послідовності, безглузді повторення. Вона рідко підкреслює думку або досягає логічного кінця. І це нормально, бо розмова потрібна не для підкреслення думки або досягання логічного кінця. Вона є тим, що психологи називають “тримати канал відкритим.” Це те, як ми розвиваємо і змінюємо стосунки з людьми.

Коли двоє друзів зустрічаються на вулиці і розмовляють про погоду, хіба нам не зрозуміло, що мова йде не про погоду? Про що ж тоді вони говорять? “Я твій друг. Давай на хвилину відволічемося від турботного дня, постоїмо поруч і ще раз нагадаємо собі про нашу дружбу.” Люди можуть говорити про спорт, погоду, шопінг... про що завгодно. Але важливий не текст, а підтекст. Те, що ми говоримо й робимо, не

рівнозначне тому, що ми думаємо й відчуваємо. Сцена розповідає не про те, що здається на перший погляд. Тому екранний діалог повинен своєю невимушеністю бути подібним до звичайної розмови, але відрізнятися глибоким змістом.

По-перше, важливо, щоб кінематографічний діалог був коротким і стислим, тобто висловлював максимум змісту за допомогою мінімальної кількості слів. По-друге, він потребує напрямку. Кожен обмін репліками в долях, які повертають сцену, має змінювати поведінку персонажів, до того ж без повторень. По-третє, потрібна мета. Кожен рядок діалогу або обмін репліками утворює щабель у дизайні, що формує арку сцени навколо Поворотного Моменту. Але, не дивлячись на всю цю акуратність, треба, щоб усе лунало, як звичайна розмова, де використовуються неформальні слова й вирази, доповнені скороченнями, сленгом і навіть, якщо знадобиться, ненормативною лексикою. “Говоріть, як звичайні люди, — радив Арістотель, — але думайте, як мудреці.”

Не забувайте, що фільм відрізняється від роману; діалог вимовляється й залишається в минулому. Якщо глядачі не зрозуміють значення слів у ту ж саму мить, коли їх вимовить актор, то почнуть дратуватися й перешіптуватися: “Що він сказав?” Фільм також не схожий на театральну виставу. Ми дивимося фільм, а п’єсу слухаємо. Естетика фільму сприймається на 80 відсотках очима і на 20 відсотків вухами. Нам хочеться бачити, а не чути, адже головний засіб сприйняття фільму є очі, а звуковий ряд поглинає менша частина уваги. В театрі 80 відсотків сприймається на слух, а 20 відсотків візуально. Наша зосередженість визначається тим, що ми чуємо, а на сцену дивимося впівока. Драматург може створити складний і вишуканий діалог, а сценарист ні. Екранний діалог вимагає коротких, простих речень — зазвичай, вони рухаються від підмета до присудка і додатка або від підмета до присудка, і саме в такій послідовності.

Наприклад, у сценарії ми не напишемо: “Містер Чарлз Вілсон Еванс, фінансовий директор компанії DataCorporation, розташованої за адресою Мангеттен, П’ята Авеню, будинок 666, який зайняв цю посаду шість років тому, закінчивши з відзнакою Гарвардську школу



бізнесу, сьогодні був заарештований за звинуваченням у розкраданні грошей із пенсійного фонду компанії і підробці документів із метою приховування збитків.” Ми краще напишемо тонко: “Ви знаєте Чарлі Еванса? Фінансовий директор Datacorp? Га! Потрапив за ґрати. Запустив руку до каси. Випускник Гарварду мав би знати, як красти й не бути пійманим.” Ті ж самі ідеї, що і в першому варіанті, розбиті у серії коротких, простих речень у розмовному стилі, й глядачі сприймають їх поступово.

Діалогу не потрібні повні речення. Ми не завжди включаємо в них підмет або присудок і, зазвичай, як у наведеному вище прикладі, пропускаємо вступні конструкції або займенники, обмежуючись репліками, навіть бурчанням.

Прочитайте ваш діалог уголос або, ще краще, запишіть його на диктофон, щоб виявити місця, котрі складно вимовляються, або випадкові рими й алітерації: “Лікар лікував ліками в лікарні”. Відмовляйтеся писати будь-що, що привертає до себе увагу саме як до діалогу й буквально вискакує з тексту і кричить: “О, яка я чудова репліка!” У момент, коли вам здалося, що ви написали по-особливому гарний і надзвичайно літературний текст — видаліть його.

## Короткі Репліки

Суть кінематографічного діалогу полягає в тому, що в класичному грецькому театрі було відомо як *віршоміфія* (*stikomythia*) — швидкий обмін короткими репліками. Довгі репліки несумісні з естетикою кінематографа. Діалог, який займає весь простір сторінки, вимагає, щоб камера затримувалася на обличчі актора цілу хвилину, протягом якої він буде вимовляти текст. Простежте за тим, як секундна стрілка пересувається по циферблату, і ви зрозумієте, що хвилина є довгою. За десять або п’ятнадцять секунд очі глядачів сприймають усі візуально виразні елементи кадру, і він починає їх стомлювати. Це як ефект заїждженої платівки, коли одна і та ж нота повторюється знову й знову. Коли очі нудьгують, вони відвертаються від екрана, ви втрачаєте аудиторію.

Літературно амбітні люди часто скидають цю проблему зі своїх плечей, вважаючи, що монтажер може розділити довгі репліки за рахунок показу облич слухачів. Однак у результаті з'являються нові проблеми. Тепер голос актора звучить за кадром, і йому доводиться говорити повільніше й чіткіше, адже аудиторія позбавлена можливості читати по губах. П'ятдесят відсотків розуміння почутого виникає завдяки тому, що ми бачимо, як це промовляється. Коли обличчя того, хто говорить, зникає, аудиторія перестає слухати. Тому актор, чий голос звучить за кадром, повинен ретельно вимовляти слова, сподіваючись, що аудиторія їх не пропустить. До того ж, голос не передає належного підтексту. Аудиторії доступний лише підтекст із боку слухача, а це може бути нецікаво.

Тож будьте обережні при створенні довгих промов. Якщо ж у певний момент ви відчуєте, що одному з персонажів треба вести весь діалог, поки інший мовчатиме, напишіть цю довгу промову, але пам'ятайте: в реальному житті не буває монологів. Життя є діалогом, дією/реакцією.

Якщо я, як актор, виголошую довгу промову, яка починається тоді, коли хтось входить до кімнати. Моєю першою реплікою є: "Ви змусили мене чекати." Звідки я зможу дізнатися, що говорити далі, якщо не побачу реакції свого співрозмовника? Якщо інший персонаж відчуває свою провину й зніяковіло опускає голову, це пом'якшує мою наступну дію й надає словам відповідного відтінку. Однак, коли його реакція є ворожою, і він злісно дивиться на мене, то в сказаному далі тексті може відчуватися роздратування. Як людині дізнатися, що говорити або робити далі, доки не буде реакції на те, що вона щойно зробила? Ніяк. Життя завжди є дією/реакцією. Жодних монологів. Жодних заздалегідь підготовлених промов. А імпровізація, як би ми подумки не готувалися до наших важливих подій.

Продемонструйте, що ви розумієте естетику кінематографа, розділивши довгі промови на комбінації дій/реакцій, які формують поведінку спікерів. Поділіть промову на окремі фрагменти за допомогою мовчазних дій співрозмовника, які змушують того, хто говорить, перейти до іншої долі, як це відбувається у сцені сповіді Сальєрі з фільму АМАДЕЙ (AMADEUS):

### САЛЬЄРІ

Єдине, чого я завжди бажав, —  
Це славити Бога.  
Він дав мені це прагнення.  
А потім зробив мене німим.  
Чому? Скажіть мені.

Священник дивиться вбік, відчуваючи біль та збентеження, тому Сальєрі сам дає відповідь на своє запитання:

### САЛЬЄРІ

Якщо Він не хотів, щоб я возвеличував  
Його через музику, навіщо тоді вдихнув  
у мене цю пристрасть... схожу на  
хтивість у моєму тілі, а потім не дав  
мені таланту?

Або додайте до тексту діалогу зауваження в дужках, щоб досягти такого ж ефекту, як це зроблено далі в тій самій сцені:

### САЛЬЄРІ

Зрозумійте, я був закоханий у цю  
дівчину...

(дивується власному підбору слів)

...чи, принаймні, люто бажав.

(дивиться, як священник опускає погляд на розп'яття, яке тримає в руках)

Присягаюсь, я ніколи і пальцем не  
торкався її. Ні.

(священник піднімає очі, погляд серйозний, засуджувальний)

Та мені було боляче навіть від думки,  
що її торкався хтось інший.

(відчуває гнів, згадуючи про Моцарта)

Особливо... ця істота.

Персонаж може реагувати на самого себе, власні думки й емоції, як це робить Сальєрі, що також є частиною динамічного розвитку сцени. Коли ви втілюєте на папері модель дія/реакція всередині персонажів, у відносинах між ними і їхньої взаємодії з фізичним світом, то в уяві читача виникає відчуття, що він дивиться фільм, і це змушує його зрозуміти, що мова йде не про фільмування “балакучих голів.”

### **Речення із Саспенсом**

Зазвичай, у невдало написаному діалозі непотрібні слова, особливо вирази з прийменниками, виносять на кінець речень. Відповідно, зміст ховається десь у його середині, проте глядачам доводиться дослуховувати все до кінця, й одну або дві секунди вони нудьгують. До того ж, на екрані актор вже має намір діяти у відповідь до змісту, але змушений незручно чекати, доки речення скінчиться. В реальному житті ми перебиваємо одне одного, відсікаючи зайві “хвости” речень співрозмовника й “валимо” повсякденну розмову. Це ще одна причина чому актори й режисери переписують діалоги під час знімального періоду, оскільки скорочення промов дозволяє їм підвищити енергетику сцени й прискорити ритм дії.

Гарні кінематографічні діалоги здебільшого складаються з періодичних речень<sup>14</sup>: “Якщо ти не хотів, щоб я це робив, навіщо ж тоді...” Подивився? Дав пістолет? Поцілував мене? Періодичне речення є “реченням саспенсу.” Його сенс залишається нерозкритим до останнього слова, що змушує актора й аудиторію слухати до кінця репліки. Перечитайте чудовий діалог Пітера Шеффера, який ми розглянули вище, й зверніть увагу: практично кожен рядок у ньому є реченням саспенсу.

### **Німий Сценарій**

Найкраща порада для створення кінематографічних діалогів — *не пишіть*. Ніколи не пишіть жодного рядку діалогу, якщо можна висловити ідею візуально. На початку роботи над сценою насамперед треба запитати: Як я можу виразити необхідне, використовуючи лише візуальні засоби і не вдаючись до навіть одного рядку діалогу? Дотримуйтесь Закону Зниження Ефективності: Чим більше діалогів включено до сценарію, тим менший вплив вони матимуть. Якщо ви будете писати репліку за реплікою, змушуючи персонажів ходити по кімнатах, сідати в крісла й говорити, говорити, говорити, то моменти фільму з якісними діалогами виявляться похованими під купою непотрібних слів. Однак, коли ви пишете “для очей” і настає час діалогу, як і завжди відбудеться, він викликає неабияку цікавість у зголоднілої за ним аудиторії. Лаконічний діалог, який чітко виділяється на тлі того, що зображено візуально, привертає до себе увагу й має особливу силу.

МОВЧАННЯ (THE SILENCE): Дві сестри, Естер і Анна (Інгрід Тулін і Гунель Ліндблум) мають лесбійські й навіть садомазохістські стосунки. Естер тяжко хвора на туберкульоз. Анна є бісексуалкою, має позашлюбну дитину й отримує задоволення, знущаючись зі своєї старшої сестри. Вони повертаються додому до Швеції, і дія фільму розгортається в готелі невеликого містечка, де сестри зупиняються під час подорожі. Бергман написав сцену, в якій Анна спускається до готельного ресторану й дозволяє офіціанту звабити себе, запрошує до номеру, щоб розізнити сестру цим полудневим романом. Сцена “офіціант зваблює відвідувачку...” Як би ви її написали?

Офіціант відкриває меню й рекомендує певні страви? Запитує, чи зупинилася вона в цьому готелі? Як далеко подорожує? Висловлює захоплення її одягом? Цікавиться, чи знайоме їй місто? Натякає, що вже закінчує роботу й був би радий показати їй місцеві принади? Розмови, розмови...

Ось що пропонує Бергман: Офіціант підходить до столика й нібито випадково впускає серветку на підлогу. Нахиляючись за нею, він обнюхує Анну з голови до промежини до ніг, вдихаючи її аромат. Вона у відповідь робить глибокий, повільний і майже делірійний подих.

ЗМІНА КАДРУ: Обидва в номері готелю. Ідеально, чи не так? Еротично, наочно, не сказано жодного слова, немає потреби. Це і є *письмова екранізація*.

Альфред Гічкок якось зауважив: “Коли сценарій написано і *діалоги* додано, можна фільмувати.” Образ є нашим першим вибором, а сповнений жалю діалог другим вибором. Діалог є останнім штрихом, який ми *додаємо* до сценарію. Не сумнівайтеся, ми всі любимо визначні діалоги, але чим менше, тим краще. Коли фільм з високим рівнем образності переходить до діалогу, він аж хрустить захопленням і є насолодою для вух.

## ОПИС

### Установка Фільму в Голові Читача

Пожалійте бідного сценариста, адже йому не бути поетом. Він не може використовувати метафори й порівняння, співзвуччя й алітерацію, ритм і риму, синекдоху й метонімію, гіперболу й мейозис, найкращі літературні тропи. Його робота повинна включати в себе всі літературні засоби, але в той же час не бути літературною. Твір літератури є закінченим і самодостатнім. А сценарій чекає камеру. Якщо це не література, то до чого ж тоді прагнути сценаристу? Він повинен описувати все таким чином, щоб читач перегортав сторінки, а фільм плинув у його уяві.

Нелегке завдання. Передусім, треба чітко зрозуміти, що ми описуємо, — уявити сприйняття тих, які дивляться на екран. Дев’яносто відсотків усіх вербальних засобів вираження не мають кінематографічних еквівалентів. Вираз “Він сидів там довгий час” не можна зняти. Тому ми повинні постійно приборкувати свою уяву й питати себе: Що я бачу на екрані? Потім описувати лише те, що можна фотографувати: наприклад, “Він загасив десяту сигарету,” “Він нервово подивився на годинник” або “Він позіхнув, намагаючись не заснути,” щоби показати довготривале очікування.

## Яскрава Дія Зараз

Онтологією кінематографа є *абсолютний теперішній час у постійному і яскравому русі*. Ми пишемо сценарій у теперішньому часі, бо, на відміну від роману, фільм розгортається на вістрі поточного моменту — навіть коли ми переміщаємося від минулого до майбутнього, ми переходимо до нового *зараз*. Екран передає безперервну дію. Навіть статичні кадри створюють відчуття живості, тому що зображення може залишатися без руху, але погляд аудиторії постійно переміщується по екрану й нерухомі образи наповнюються енергією. До того ж фільм, на відміну від життя, яскравий. Іноді, наша щоденна рутинна може бути перервана блиском світла від будівлі, квітами у вітрині крамниці чи обличчям жінки серед натовпу. Але, пробираючись крізь наші дні, ми більше буваємо всередині своїх голів, ніж назовні, напівбачимо, напівчуємо світ. Однак екран є інтенсивно яскравим годинами підряд.

На сторінках твору яскраві образи виникають завдяки назвам. Іменники називають предмети; дієслова називають дії. Щоб писати яскраво, уникайте загальних іменників, а також дієслів із прикметниками й прислівниками та намагайтеся знайти назву для кожного предмета: замість “Тесляр використовує великий цвях” пишіть “Тесляр забиває *штир*.” “Цвях” є іменником загального вжитку, а “великий” прикметником. Солідне слово “штир” викликає в голові читача яскравий образ, а “цвях” розмитий. Наскільки він великий?

Те ж саме стосується і дієслів. Візьмемо, наприклад, типовий рядок невдалого опису: “Він починає повільно рухатися, перетинаючи кімнату.” Як може хтось “почати” перетинати кімнату в фільмі? Персонаж або перетинає її, або робить крок і зупиняється. А що означає “повільно рухатися?” “Повільно” є прислівником, а “рухатися” неозначеним, слабким дієсловом. Назвіть дію: “Він шкутильгає по кімнаті” або “Він (дріботить; іде, ледве тягнучи ноги; ледь волочить ноги; тягнеться; теліпається, хитаючись; незграбно рухається; крадеться; повзе; танцює; човгає; шкандибає; крокує туго) по кімнаті.”

Всі ці слова й вирази свідчать про повільний рух, але кожне створює яскравий образ і відрізняється від інших.

Прибирайте звідусіль дієслова “є” і “бути.” На екрані немає нічого статичного; рух оповіді є нескінченним потоком змін і перетворень. Не можна писати: “Над невеликим містечком на пагорбі є великий будинок.” “Там є,” “вони є,” “це є,” “він/вона є” — все це найслабші способи передачі змісту в англійському реченні. А що означає “великий будинок”? Замок? Фазенда? Пагорб? Гребінь? Схил? Невеличке містечко? Може, краще так: “Величезний маєток охороняє мис над селом.” Якщо ви, як Гемінгвей, відмовтеся від великої кількості латинізмів і абстрактних понять, прикметників і прислівників на користь найточніших, активних дієслів і конкретних іменників; тоді зможете оживити навіть кадри, зняті дальнім планом. Гарний кінематографічний опис вимагає уяви і влучного підбору слів.

Видаліть всі метафори й порівняння, які не проходять простий тест: “Що я бачу на екрані (або чую)?” Як зауважив Мілош Форман, “У фільмі дерево є деревом.” Поняття “начебто” для екрану не існує. Персонаж не проходить крізь двері “начебто.” Він проходить крізь двері — й крапка. Метафора “Величезний маєток охороняє...” й порівняння “Двері зачинилися зі звуком пострілу...” проходять цей тест, оскільки маєток можна зняти під особливим кутом, і створиться враження, що він покриває або охороняє село, що під ним; а грюкіт дверей може різати вухо схожий на постріл. Насправді у фільмі ЗНИКЛИЙ БЕЗВІСТИ (MISSING) звук усіх дверей, що грюкають, записували за допомогою пострілів із рушниці, щоби підвищити напругу на рівні несвідомості, адже поки свідомість сприймає грюкіт дверей, несвідомість реагує на постріл.

З іншого боку, в заявках, поданих до Європейського сценарного фонду, можна знайти такі приклади: “Сонце сідало й виблискувало, немов око тигра, що ховається в джунглях” і “Дорога вилася, насилу прорізаючи й видовбуючи свій шлях по схилу гори, доки не сягла вершини, потім зникла з поля зору, і знову вискочила на горизонті.” Такі описи можна назвати справжньою пасткою для режисера, бо, незважаючи на всю їхню привабливість, вони не підходять для



знімання. Європейським письменникам, що склали ці уривки, певне, не вистачає знань із написання сценаріїв, але вони щиро намагалися досягти виразності; в той час як американські сценаристи, в силу своєї цинічності й ліні, часто вдаються до сарказму:

“Бенні десь близько тридцяти років, маленький м’язистий англієць з маніакальним поглядом, котрий наводить на думку, що хоча б раз у своєму житті він відкусив голову курчаті.” Або: “Як ви здогадалися, тут повинна бути сцена кохання. Я б написав її, але моя мама читає все це.” Кумедно, але саме такої реакції подібні сценаристи від нас і чекають, і тоді ми не помітимо, що вони не вміють або не хочуть писати. Вони вдаються до убогої розповіді, маскуючи її сарказмом, бо їм не вистачає майстерності, таланту або почуття гідності, щоб створити сцену, яка розкриє найпростіші ідеї.

Викреслюйте фрази “ми бачимо” і “ми чуємо.” “Нас” не існує. Щойно ритуал оповіді розпочався, нам байдуже чи в кінотеатрі знаходяться будь-які глядачі. А фраза “Ми бачимо” навіює образ знімальної групи, яка дивиться через об’єktiv камери, і вщент руйнує бачення фільму для того, хто читає сценарій.

Відмовтеся від усіх вказівок для оператора й монтажера. Так само, як актори ігнорують описи поведінки персонажів, так само режисери сміються над вказівками “ПЕРЕМІЩЕННЯ ФОКУСУ НА,” “ПАНОРАМА НА,” “ДВА КАДРИ БЛИЗЬКИМ ПЛАНОМ” і всіма іншими спробами режисерувати на папері. Якщо ви пишете “ФОНОГРАМА,” то чи здатна людина, що читає сценарій, уявити плавну дію фільму? Ні. Тепер вона бачить *процес знімання фільму*. Видаліть всі зауваги типу “ПЕРЕХІД ДО ІНШОГО КАДРУ,” “РАПТОВИЙ ПЕРЕХІД ДО ІНШОГО КАДРУ,” “ПЕРЕХІД НАПЛИВОМ” та інші позначення переходів. Читач і сам здогадується, що всі зміни передбачають зміну кадрів.

Сучасний сценарій є роботою *Основної Сцени*, яка наповнена послідовністю сцен і лише тими моментами, які вкрай потрібні для викладення оповіді й не більше того. Наприклад:

ІНТ. ІДАЛЬНЯ—ДЕНЬ

Заходить Джек, кидає свій портфель на антикварний стілець поряд із дверима. Помічає записку, що лежить на обідньому столі. Спокійно підходить до столу, бере записку, розгортає і читає. Потім, зім'явши її, важко опускається у крісло, обхопивши голову руками.

*Якщо глядачі знають зміст записки з попередньої сцени, то опис обмежується тим, що Джек читає її й опускається у крісло. Однак, якщо важливо, щоб глядачі прочитали записку разом із Джеком, інакше вони не зможуть зрозуміти того, що відбуватиметься далі, тоді:*

ІНТ. ЇДАЛЬНЯ—ДЕНЬ

Заходить Джек, кидає свій портфель на антикварний стілець поряд із дверима. Помічає записку, що лежить на обідньому столі. Спокійно підходить до столу, бере записку, розгортає і читає.

*ЗМІСТ ЗАПИСКИ:*

Каліграфічним почерком написано: Джеку, я зібрала речі й пішла. Не намагайся зі мною зв'язатися. Я найняла адвоката. Вона вийде з тобою на зв'язок. Барбара.

МІСЦЕ ДІЇ

Джек зіжмакує записку і важко опускається у крісло, обхопивши голову руками.

*Ще один приклад: Поки Джек сидить, обхопивши голову руками, він чує звук авто, що під'їжджає, й кидається до вікна. У такому випадкові важливо, щоб аудиторія побачила те, що бачить у цей момент Джек. Тоді слід продовжити так:*

## МІСЦЕ ДІЇ

Джек зіжмакує записку й важко опускається у крісло, обхопивши голову руками.

Раптом чути, як ПІД'ЇДЖАЄ автомобіль. Джек кидається до вікна.

## З ТОЧКИ ЗОРУ ДЖЕКА

крізь фіранки на узбіччя тротуару. Барбара виходить зі свого автомобіля, відкриває багажник й дістає з нього валізи.

## НА ДЖЕКА

відвертаючись від вікна, він із силою жбурляє записку Барбари через кімнату.

*Якщо аудиторія може припустити, що під'їхала машина Барбари, яка повертається до Джека, тому що вона вже двічі робила щось подібне й нам про все говорить роздратована реакція Джека, то опис має обмежитися Основним Кадром Джека в ідальні.*

*Поза суттєвими кутами сторітелінгу, сценарій Основної Сцени дає письменнику сильний вплив на напрямок і режисерування фільму. Замість того,*

щоб давати якісь конкретні вказівки, можна натякнути на них, розділивши текст на параграфи, надруковані через один інтервал, на одиниці опису, в яких образи й мова витончено вказуватимуть на відстань від камери до об'єкта, що знімається, й композицію кадру. Наприклад:

#### ІНТ. ЇДАЛЬНЯ—ДЕНЬ

Джек входить і оглядає порожню кімнату. Піднявши свій портфель над головою, він із ГУРКОТОМ кидає його на крихкий антикварний стілець поряд із дверима. Прислуховується. Тиша.

Задоволений собою, неквапно йде до кухні, але раптово зупиняється.

Записка, на якій вказано його ім'я, притулена до вази з трояндами на обідньому столі.

Він нервово крутить на пальці обручку.

Зробивши вдих, підходить до столу, бере записку, розгортає й читає.

Замість того, щоб описувати все наведене єдиним текстовим блоком, надрукованим через одинарний інтервал, ми розділяємо його проміжними білими інтервалами на п'ять частин, які передбачають наступну послідовність фільмування: широкий ракурс, що охоплює більшу частину кімнати; кадр, знятий у русі через кімнату; близький план записки; ще ближчий план пальця Джека з обручкою й середній кадр, знятий у русі до столу.

Зневага до антикварного стільця Барбари, коли він кидає свій портфель, й нервові викручування обручки показують нам зміну його

почуттів. Актор і режисер завжди можуть імпровізувати на знімальному майданчику, проте міні-параграфи дозволяють поглянути на те, що відбувається через модель дія/реакція у стосунках між Джеком та кімнатою, Джеком і його емоціями, а також Джеком та його дружиною, якою вона постає перед нами відповідно до її записки. Це життя в межах сцени. Тепер режисерові й акторові доведеться знімати його під впливом цього патерну. А те, як саме це зробити, буде їхнім творчим завданням. Тим часом метод створення Основної Сцени забезпечує сценарію належну “читабельність,” що дозволяє створити враження перегляду фільму.

## СИСТЕМИ ОБРАЗІВ

### Сценарист як Поет

Твердження “Пожалійте бідного сценариста, адже йому не бути поетом,” насправді, не зовсім правильне. Фільм є чудовим засобом вираження для поетичної душі у тому разі, якщо сценарист розуміє природу *поетики* оповіді й те, як вона діє в межах фільму.

Поетичний не означає красивий. Декоративні образи, котрі змушують аудиторію залишати кінозалу з почуттям розчарування й словами про те, що “фільм, зрештою, досить непогано знятий,” не можна назвати поетичними. РОЗКОЛОТЕ НЕБО (THE SHELTERING SKY): У романі головною темою є нудьга й відчайдушна безглуздість існування — те, що свого часу називали *екзистенційною кризою*, а пустельний сетінг роману служить метафорою вбогості життя протагоністів. Однак фільм, що виблискує глянцевиими фарбами брошур туристичного агентства, немає нічого спільного зі стражданнями, що мали б відчуватися. Гарні зображення доречні лише тоді, коли фільм розповідає про щось гарне, наприклад, ЗВУКИ МУЗИКИ (THE SOUND OF MUSIC).

Здебільшого поетика означає *підвищену експресивність*. Яким би не був зміст оповіді, прекрасним або гротескним, піднесеним чи

оскверненим, спокійним або жорстоким, пасторальним чи урбаністичним, епічним чи інтимним, він вимагає повноцінного вираження. Оповідь має бути добре розказана, добре зрежисерована і зіграна, й тоді, можливо, у вас вийде гарний фільм. Якщо на додаток до всього ви збагатите оповідь глибокою експресивністю, то, можливо, цей фільм стане видатним.

Почнемо з того, що ми, як аудиторія, яка сидить у темній залі кінотеатру, реагуємо на кожен образ, візуальний або слуховий, символічно. Ми інстинктивно відчуваємо, що кожен предмет був підібраний, бо несе в собі дещо більше, ніж просто предмет, і тому надаємо йому прихованого сенсу. Коли в кадрі з'являється автомобіль, наша реакція не обмежується нейтральною думкою, що це, скажімо, "засіб пересування"; ми надаємо йому додаткового значення. Ми думаємо: "Ага. Мерседес... ця людина багата." Або: "Ламборджіні... безглуздо багата." "Заржавілий Фольксваген... художник." "Гарлей-Девідсон... небезпечна людина." "Червоний Понтіак Транс-Ам... проблеми з сексуальною ідентичністю." Надалі оповідач формує сюжет на основі цих природних схильностей аудиторії.

Першим кроком для того, щоб перетворити гарно розказану оповідь на поетичний твір, є виключення з неї 90 відсотків реальності. Переважна більшість предметів у світі наділені конотаційним значенням, яке не підходить будь-якому специфічному фільму. Тому спектр можливих образів повинен бути чітко обмежений тими предметами, які мають відповідне значення.

Наприклад, якщо в процесі продакшну режисер захоче додати в кадр вазу, це призведе до годинної критичної дискусії. Який різновид вази? Якого часового періоду? Якої форми? Кольору? Керамічну, металеву чи дерев'яну? Чи будуть у ній квіти? Які? Де вона стоїть? На передньому плані? На середньому? На задньому? В лівому кутку кадру, зверху? У нижньому правому? У фокусі вона чи не в фокусі? Освітлена? Її будуть доторкатися? І все тому, що це не просто ваза. Вона є сильнозарядженим символічним предметом, що підкреслює сенс будь-якого іншого предмета в кадрі, а також усіх тих, які були та будуть показані у фільмі. Як і будь-який інший витвір мистецтва,

фільм є єдністю, де кожен предмет пов'язаний з усіма іншими образами або предметами.

Будучи обмеженим у кількості предметів, наділених відповідним значенням, письменник підкріплює фільм *Системою Образів* або системами, оскільки зазвичай їх буває декілька.

**СИСТЕМА ОБРАЗІВ** є стратегією мотивів, категорією включених у фільм образів, які постійно й у різних варіаціях повторюються у візуальному та звуковому ряді від початку до кінця фільму, до того ж, дуже обережно, і які застосовуються в якості підсвідомої комунікації, яка підвищує глибину й комплексність естетичної емоції.

“Категорія” означає поняття, взяте з фізичного світу, котре є достатньо широким, щоб забезпечити значне різноманіття. Наприклад, категорія природи — тварини, пори року, зміна дня й ночі — або категорії людської культури — будівлі, машини, мистецтво. Така категорія має повторюватися, бо один або два окремі символи матимуть зовсім незначний вплив. Однак сила упорядкованого повторного демонстрування образів безмежна, оскільки різноманітність і повторення дозволяють за допомогою Системи Образів керувати підсвідомістю глядачів. Однак, що є *надзвичайно важливим*, поетикою фільму мусимо оперувати невидимо і непомітно.

Система Образів створюється двома способами: через Зовнішню або Внутрішню Образність. Зовнішні Образи відносяться до категорії, яка за межами фільму вже наділена символічним змістом, і, будучи перенесеною на екран, має те ж саме значення, що і в житті. Наприклад, національний прапор, символ патріотизму й любові до своєї країни, буде уособлювати саме патріотизм і любов до батьківщини. Так, у фільмі РОККИ-4 (ROCKY IV) після перемоги над російським боксером Роккі загортається у великий американський прапор. Також письменник може використовувати розп'яття, символ любові до Бога і наявність релігійних почуттів; павутину для натяку на пастку; крапля сльози для позначення смутку. Мушу зауважити, що

Зовнішня Образність є характерною ознакою фільмів, що їх знімають студенти.

Внутрішні Образи пов'язані з категоріями, які за межами фільму не завжди мають символічне значення. Але, вносячи їх у фільм, вони наділені абсолютно новим значенням, відповідним лише цьому конкретному фільму.

ДИЯВОЛИЦІ (LES DIABOLIQUES): У 1955 році режисер/сценарист Анрі-Жорж Клузо адаптував для кіно роман *Та, Якої Вже Нема* (*Celle Qui N'était Pas*) П'єра Буало. У фільмі ми бачимо Христину (Вера Клузо), привабливу, але дуже сором'язливу, тиху й чутливу жінку. Вона з дитинства страждає на хворобу серця і постійно нездужає. Багато років тому вона успадкувала великий маєток у передмісті Парижа й відкрила там елітну школу-інтернат. Христина керує школою разом зі своїм чоловіком Мішелем (Поль Меріс), схильним до садизму, жорстоким і злим негідником, який отримує задоволення, принижуючи свою дружину. Маючи роман із однією з викладачок школи, Ніколь (Симона Синьоре), він поводить з нею так само жорстоко і безжалісно, як і з дружиною.

Всі у школі знають про цей роман. Дійсно, дві жінки стають найкращими подругами, тому що обидві страждають від одного садиста. На початку фільму вони вирішують, що єдиним способом вирішити їхні проблеми є вбити його.

Одного вечора вони заманюють Мішеля до будинку в віддаленому від школи селі, де потайки наповнили ванну водою. Він приходить, вдягнений, як завжди, в костюм-трійку, гордовито насміхається й ображає своїх двох жінок, в той час як вони якомога сильніше напоюють його алкоголем, щоби він сп'янів, а потім намагаються втопити у ванні. Однак він недостатньо п'яний і відчайдушно чинить опір. Його бідолашна дружина мало не вмирає від страху, але Ніколь кидається до вітальні, хапає з кавового столика керамічну статуетку пантери й тисне цим важким предметом на груди чоловіка. За допомогою статуетки та власних зусиль їй вдається протримати його під водою досить довго, щоб він захлинувся.



Жінки загортають тіло в брезент, кладуть його в багажник пікапа й опівночі таємно прослизують до школи. Шкільним басейном не користувалися всю зиму, його поверхня вкрита дюймовим шаром водоростей. Жінки скидають тіло в басейн, і воно зникає під водою. Вони швидко йдуть геть і чекають наступного дня, коли тіло спливе й буде знайдене. Настає ранок, але тіло так і не з'являється на поверхні. Минають дні, а тіло все ніяк не спливає.

Зрештою Ніколь нібито випадково впускає у басейн ключі від своєї машини й просить одного зі старшокласників дістати їх. Юнак пірнає під водорості і шукає, шукає, шукає. Він виринає на поверхню, робить ковток повітря, потім знову пірнає і продовжує шукати, шукати, шукати. Ще раз виринає, потім втретє занурюється під воду і знову шукає, шукає, шукає. І ось з'являється на поверхні... з ключами від авто.

Тоді жінки вирішують, що настав час почистити басейн. Вони віддають наказ спустити воду, а самі стоять на його краю, спостерігаючи за тим, як ряска опускається все нижче, нижче й нижче... до самого дна. Але тіла там немає. У цей день із Парижа приїжджає фургон хімчистки й доставляє вичищений та випрасуваний костюм, у якому помер Мішель. Жінки поспішають до Парижа, в хімчистку, де знаходять квитанцію із зазначеною адресою пансіону. Вони прямують туди й розмовляють із консьєржем, який каже: "Так, так, тут жив чоловік... але сьогодні вранці він поїхав."

Вони повертаються до школи, де починають відбуватися ще дивніші речі: Мішель то з'являється, то зникає у вікнах школи. Коли вони дивляться на випускну фотографію старшого класу, він стоїть позаду учнів, трохи не в фокусі. Вони не можуть зрозуміти, що відбувається. Можливо, це привид? Або він якимось чином вижив і тепер бажає помститися? А що, як хтось знайшов тіло? І тепер робить ці витівки?

Починаються літні канікули, всі учні та вчителі їдуть. Потім школу залишає і Ніколь. Вона збирає речі, кажучи, що більше не може все це терпіти, й залишає нещасну Христину в повній самотності.

У цей вечір Христина не може заснути; сидить у ліжку, насторожі, серце відчайдушно калатає. Несподівано в тиші ночі чується звук

друкарської машинки, що лунає з кабінету чоловіка. Вона повільно встає і прямує потайки по коридору, притиснувши руку до серця, але щойно торкається до ручки дверей кабінету, звук припиняється.

Вона обережно відчиняє двері й бачить на столі, поруч із друкарською машинкою, рукавички чоловіка... які лежать там, немов дві величезні руки. Потім чує найстрашніший для неї звук: крапання води. Далі вона прямує до ванни біля кабінету, її серце шалено калатає в грудях. Вона відчиняє скрипучі двері, а там він — зодягнений у той самий костюм-трійку, лежить у наповненій водою ванні, а з крану крапає вода.

Тіло сідає, вода стікає з нього. Очі трупа розплющені, але в них немає очних яблук. Він простягає до неї руки, вона хапається за груди, в неї смертельний інфаркт серця, й вона замертво падає на підлогу. Мішель підносить руку до очей і дістає з них білі пластмасові лінзи. Із шафи вискакує Ніколь. Обидва обіймаються і шепочуть: “Ми зробили це!”

Початкові титри фільму ДИЯВОЛИЦІ (LES DIABOLIQUES) виглядають так, неначе розміщені на абстрактному малюнку в сірих і чорних тонах. Однак, коли титри закінчуються, через весь екран несподівано проїжджає колесо вантажівки, й ми розуміємо, що весь цей час дивилися на калюжу бруду, зняту згори. Камера піднімається й показує дощовий пейзаж. З цього моменту Система Образів “вода” постійно завуальовано повторюється в фільмі. На вулиці завжди туманно і мрячить дощ. Вода, що конденсується на шибках, маленькими краплями стікає на підвіконня. На вечерю вони їдять рибу. Персонажі п’ють чай і вино, а Христина сьорбає ліки для серця. Коли викладачі школи обговорюють літні канікули, вони обмірковують поїздку на південь Франції, щоб “лікуватися на водах.” Басейн, ванни... Це один із наймокріших фільмів серед усіх коли-небудь створених.

За межами фільму вода є універсальним символом усього позитивного: освячення, очищення, жіночність — архетипом самого життя. Однак Клузо розвертає заряд цих цінностей так що вода набуває сили смерті, жаху і зла, а звук води, що крапає, змушує аудиторію вистрибувати зі своїх крісел.

КАСАБЛАНКА (CASABLANCA) об'єднує три Системи Образів. Основні мотиви нагадують про позбавлення волі, адже місто Касабланка перетворюється на віртуальну в'язницю. Персонажі пошепки обговорюють плани "втечі," немов поліцейські є тюремними охоронцями. Промінь аеромаяка міського аеропорту рухається вулицями, немов прожектор, що обстежує територію в'язниці, а віконні жалюзі, шафи, поручні сходів і навіть листя кімнатних пальм відкидають тіні, схожі на ґрати тюремних камер.

Друга система формує прогресію від індивідуального до архетипного. Спочатку Касабланка уособлює табір для біженців, але потім перетворюється на Організацію Об'єднаних Націй у мініатюрі, де зустрічаються не лише араби та європейці, а й азійці та африканці. Рік та його друг Сем є єдиними американцями, яких ми зустрічаємо. Повторювані образи, зокрема, діалоги, у яких персонажі розмовляють із Ріком так, немовби він є цілою країною, пов'язують Ріка з Америкою, і він починає символізувати собою США, а Касабланка весь світ. Як і США в 1941 році, Рік наполегливо зберігає нейтралітет, не бажаючи мати нічого спільного зі ще однією світовою війною. Його перехід до боротьби підсвідомо вітає Америку з тим, що нарешті виступила проти тиранії.

Третя система пов'язана із об'єднанням і розділенням. Низка образів та композицій у межах структури фільму використовуються для того, щоб об'єднати Ріка й Ільзу, показавши на підсвідомому рівні, що, хоча ці двоє розділені, вони належать одне одному. Такому станові речей протиставлена серія образів та композиційних дизайнів, які віддаляють Ільзу від Ласло і створюють протилежне враження: незважаючи на їхнє спільне життя, вони повинні існувати окремо.

КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛО (THROUGH A GLASS DARKLY) є мультисюжетним фільмом із шістьма сюжетними лініями — три позитивні кульмінації, присвячені батькові, й три негативні фінали, пов'язані з його донькою — які мають дизайн точки/контрапункту, в якому переплітаються не менше чотирьох Систем Образів. Оповіді про батька відзначені відкритим простором, світлом, інтелектом і вербальними комунікаціями; конфлікти його доньки виражаються за

допомогою закритих просторів, темряви, образів тварин і сексуальності.

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (CHINATOWN) теж використовує чотири системи, дві із Зовнішніми Образами й дві із Внутрішніми. Основна внутрішня система пов'язана з мотивами “сліпоти” або хибного бачення: Вікна; дзеркала заднього виду; окуляри, особливо розбиті окуляри; камери; біноклі; очі людей і навіть відкриті незрячі очі трупа всі збираються величезною силою підштовхувати нас до припущення, що коли ми шукаємо зло назовні в цьому світі, то дивимося не в тому напрямку. Воно тут. Всередині нас самих. Як одного разу сказав Мао Цзедун: “Історія є симптомом, ми ж є хворобою.”

Друга система Внутрішніх Образів бере політичну корупцію й перетворює її в соціальний цемент. Фальшиві контракти, підривні закони й корупційні дії стають тим, що скріплює суспільство і забезпечує “прогрес.” Дві системи Зовнішніх Образів, вода проти посухи та сексуальна жорстокість проти сексуального кохання, володіють традиційним змістом, але використовуються з гострою ефективністю.

Коли фільм ЧУЖИЙ (ALIEN) вийшов на екрани, журнал *Тайм (Time)* опублікував статтю на десяти сторінках зі знімками й малюнками, в якій ставилося запитання: Чи не надто далеко зайшов Голлівуд? Це було пов'язано з тим, що у фільмі присутня надзвичайно еротична Система Образів, і містить три яскраві сцени “згвалтування.”

Коли Гейл Ен Герд і Джеймс Кемерон розробили сиквел ЧУЖІ (ALIENS), вони не лише змінили жанр із *Фільму Жахів* на *Екшен/Пригоди*, але й створили нову Систему Образів, пов'язану з материнством, адже Ріплі замінила матір дівчинці на ім'я Ньют (Кері Ген), яка, в той же час, стає замінною мамою для своєї зламаної ляльки. Обидві протистоять найжахливішій “матері” у всесвіті, гігантській королеві чудовиськ, котра відкладає яйця в гнізді, що нагадує жіночу утробу. В одному з діалогів Ріплі зауважує: “Чудовиська роблять тебе вагітною.”

ПІСЛЯ РОБОТИ (AFTER HOURS) будується всього лиш на одному внутрішньому рефрені, проте дуже різноплановому: мистецтві. Але не

як прикраса життя. Скоріше, мистецтво як зброя. Мистецтво і художники, які живуть у Сого, частині Мангеттена, постійно нападають на протагоніста, Пола (Гріфін Дан), і врешті-решт він ховається всередині твору мистецтва, яке викрадають Чіч і Чонг.

Якщо пройтися крізь кілька десятиріч, то *Трилери* Гічкока об'єднують образи релігійності з сексуальністю, а *Вестерни* Джона Форда протиставляють дику природу й цивілізацію. Насправді, якщо ми ще більше заглибимося до історії й повернемося на кілька сторіч назад, то зрозуміємо, що Системи Образів настільки ж древні, як і сама оповідь. Ще Гомер вигадував дивовижні мотиви для своїх епічних поем, так само як Есхіл, Софокл та Евріпід для своїх п'єс. Шейкспір занурив унікальну Систему Образів у кожную свою роботу так само, як і Мелвілл, По, Толстой, Дікенс, Орвелл, Гемінгвей, Ібсен, Чехов, Шоу, Беккет — всі видатні новелісти й драматурги використовували цей принцип.

А хто, зрештою, придумав письмову екранізацію? Новелісти й драматурги, які прийшли до колиски нашого мистецтва в Голлівуді, Лондоні, Парижі, Берліні, Токіо та Москві, щоб писати сценарії для німих фільмів. Перші видатні кінорежисери, такі як Д. В. Гріффіт, Ейзенштейн і Мурнау, вчили своє ремесло в театрі; вони розуміли, що, як і будь-яку гарну п'єсу, фільм можна підняти на дуже високий рівень за допомогою повторення діючої на підсвідомість поетики.

Система Образів *мусить бути* прихованою. Аудиторія не повинна знати про її присутність. Багато років тому під час перегляду фільму Бунюеля ВІРІДІАНА (VIRIDIANA) я помітив, що Бунюель ввів Систему Образів, пов'язаних із мотузкою: Дитина стрибає через мотузку, багата людина вішається на мотузці, злидар використовує мотузку замість пояса. В той момент, коли шматок мотузки з'явився на екрані вже в п'яте, глядачі хором вигукнули: "Символ!"

Символізм є сильним, і володіє набагато більшою силою, ніж багато хто усвідомлює, лише коли, обійшовши свідомий розум, непомітно прослизає в несвідоме. Як це стається, коли ми бачимо сні. Використання символів керується тим же принципом, що й озвучування музикою фільму. Для сприйняття звуків не потрібно

пізнання, а отже, музика може глибоко впливати на нас, навіть коли ми її не усвідомлюємо. Таким само чином нас зачіпають і хвилюють символи — *але тільки доти, доки ми не усвідомлюємо їхнього символізму*. Впізнавання символу перетворює його на нейтральну, інтелектуальну цікавинку, позбавлену сили й практично безглузду.

Чому ж тоді багато сучасних сценаристів/режисерів навмисне виділяють свої символи? До такого незграбного поводження з “символічними” образами можна віднести римейк МИС СТРАХУ (CAPE FEAR), фільми ДРАКУЛА БРЕМА СТОКЕРА (BRAM STOKER’S DRACULA) й ФОРТЕПІАНО (THE PIANO), три найяскравіші приклади. Я бачу дві можливі причини: По-перше, бажання потішити елітну аудиторію занурених у себе інтелектуалів, які спостерігають за всім із безпечної відстані, не даючи волю емоціям та одночасно збираючи матеріал для критичного аналізу фільму в кафе. По-друге, це робиться для того, щоб контролювати критиків та їхні майбутні рецензії. Для створення чванливого символізму потрібна не геніальність, а лише самозакоханість, що підігривається неправильним тлумаченням Юнга і Деріди. Таке марнославство ганьбить і руйнує мистецтво.

Дехто стверджує, що Системи Образів фільму є роботою режисера, й лише він або вона має цим перейматися. Я не хочу сперечатися, бо в кінцевому підсумку саме режисер несе відповідальність за кожен квадратний дюйм кожного кадру фільму. Однак... скільки чинних режисерів розуміють те, що я пояснював вище? Дуже небагато, можливо, дюжини зо дві у всьому світі. І це найкращі, в той час як, на превеликий жаль, переважна більшість не може відрізнити декоративний кадр від експресивного.

Я стверджую, що роботу зі створення Системи Образів повинен розпочати письменник-сценарист, а режисер і художники-постановники мають її завершити. Саме письменник першим уявляє собі всі образи, а також фізичний і соціальний світ оповіді. Часто коли ми пишемо, ми помічаємо, що робота над Системою Образів почалася спонтанно і вже просочилася до наших описів та діалогів. Усвідомивши це, ми розвиваємо її варіації й спокійно зашиваємо їх у

текст оповіді. Якщо Система Образів не виникає сама по собі, ми її вигадуємо. Аудиторію не хвилює, як ми це робимо; вона хоче лише, щоб оповідь працювала.

## НАЗВИ

Назва фільму є маркетинговим орнаментом, за допомогою якого відбувається “позиціонування” аудиторії та її підготовка до майбутнього досвіду. Відповідно, сценаристи не можуть дозволити собі використовувати літературні назви, які нічого не пояснюють: ЗАПОВІТ (TESTAMENT) насправді є фільмом про постядерне знищення, а ПОГЛЯДИ Й УСМІШКИ (LOOKS AND SMILES) про те, як безрадісно жити на гроші з соціальної допомоги. Моєю найулюбленішою порожньою назвою є МИТЬ ЗА МИТТЮ (MOMENT BY MOMENT). Саме це словосполучення я завжди використовую як робочу назву, доки не вигдаю остаточну назву.

*Назвати* означає *дати ім'я*. Влучна назва вказує на якусь значиму складову оповіді — персонажа, сетінг, тему або жанр. Найкращі назви часто пов'язані з двома або всіма цими елементами одночасно.

Так, назва ЩЕЛЕПИ (JAWS) позначає персонажа, вказує на те, що дія відбувається на тлі дикої природи, розкриває тему фільму, людина проти природи, й визначає жанр, *Екшен/Пригода*. КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (KRAMER VS. KRAMER) називає двох персонажів, тему розлучення й жанр *Сімейної Драми*. Назва ЗОРЯНІ ВІЙНИ (STAR WARS) вказує на епічний конфлікт між галактичними воїнами. ПЕРСОНА (PERSONA) наводить на думку про дійових осіб із психологічними проблемами й на тему прихованої ідентичності. СОЛОДКЕ ЖИТТЯ (LA DOLCE VITA) переносить у сетінг декадентів серед багатих міських жителів. Назва ВЕСІЛЛЯ МОГО НАЙКРАЩОГО ДРУГА (MY BEST FRIEND'S WEDDING) визначає персонажів, сетінг і жанр *Романтичної Комедії*.

Звичайно, назва не є єдиним із маркетингових методів. Як одного разу зауважив легендарний Гаррі Кон: “МОґАМБО (MOGAMBO) є жахливою назвою. Але МОґАМБО (MOGAMBO) з Кларком Гейблом та Авою Гарднер у головних ролях є до біса чудовою назвою.”

[14](#) Періодичне речення — це речення, в якому смислове навантаження міститься в заключній частині. — *Прим. пер.*



## 19. МЕТОД ПИСЬМЕННИКА

Незалежно від того, чи професійних письменників визнають критики, чи ні, вони володіють своїм ремеслом, мають можливість застосувати свій талант, протягом багатьох років вдосконалюють власну майстерність і заробляють на життя своїм мистецтвом. Письменник, який зіштовхується з труднощами, здатний іноді створювати якісні роботи, але він не може змусити свій талант включатися в разі необхідності, якість роботи не покращується від оповіді до оповіді, а дохід від його зусиль малий, якщо він навіть є. В цілому, відмінність між тими, хто успішний, і тими, хто зіштовхується з труднощами, полягає в протилежних методах роботи: одні пишуть зсередини назовні, а інші ззовні всередину.

### СТВОРЕННЯ СЦЕНАРІЮ ЗЗОВНІ ВСЕРЕДИНУ

Письменники, котрі зіштовхуються з труднощами, зазвичай, працюють таким чином: Вигадують ідею, якийсь час її “пережовують,” а потім біжать до клавіатури:

ЕКСТ. БУДИНОК—ДЕНЬ

Опис, опис, опис. Входять персонажі А і В.

ПЕРСОНАЖ А

Діалог, діалог, діалог.

ПЕРСОНАЖ В

Діалог, діалог, діалог.

Опис, опис, опис, опис, опис.

Він вигадує й пише, пише й фантазує, поки не дійде до 120 сторінки й не зупиниться. Потім він роздає ксерокопії тексту друзям і вислуховує їхню реакцію: “О, це чудово, й мені дуже сподобалася сцена в гаражі, коли вони обливають одне одного фарбою, це ж було весело, я правий? І коли маленька вночі спускається вниз у піжамі, як мило! Сцена на пляжі така романтична, а момент, коли вибухнула машина, дуже захопливий. Та я навіть не знаю... щось не те з фіналом... і з серединою... і починається якось не так... мене не зачепило.”

Тоді письменник, який зіштовхується з труднощами, зібравши відгуки всіх друзів і свої власні думки, починає писати другий чорновик з такою стратегією: “Як мені залишити ці шість сцен, які подобаються мені і всім іншим, і якимось чином повернути фільм крізь них так, щоб він спрацював?” Недовго думаючи, він повертається до клавіатури:

ЕКСТ. БУДИНОК—НІЧ

Опис, опис, опис. Входять персонажі А й С, а персонаж В спостерігає за ними із засідки.

**ПЕРСОНАЖ А**

Діалог, діалог, діалог.

**ПЕРСОНАЖ С**

Діалог, діалог, діалог.

Опис, опис, опис, опис, опис.

Він знову вигадує й пише, пише і фантазує, але в цей час, немов потопельник, постійно чіпляється за улюблені сцени, доки процес

переписування не доходить до кінця. Робить копії, роздає їх друзям і отримує такі відгуки: “Він інакший, безперечно інакший. Але я радий, що ти залишив ту сцену в гаражі, й ту з дитиною в піжамі, й машину на пляжі... це приголомшливі сцени. Але... все одно, щось не так із фіналом, серединою, та й із початком теж, тому мене не зачепило.”

Письменник робить третій варіант, четвертий, п'ятий, але процес завжди один і той самий: він міцно тримається за улюблені сцени й створює на їхній основі нову оповідь, сподіваючись написати таку, яка працюватиме. Зрештою, проходить рік і він відчуває себе спустошеним. Він стверджує, що сценарій ідеальний, і передає його своєму агентові, який читає текст без ентузіазму, але так як він агент, робить те, що мусить. Він теж робить копії, завалює ними голлівудські студії й отримує відповідь: “Дуже добре написано, сценічні діалоги, яскраві описи сцен, велика увага до деталей. Сама оповідь відстій. ВІДМОВИТИ.” Сценарист звинувачує філістерські смаки Голлівуду й готується розпочати новий проект.

## **ПИСАТИ СЦЕНАРІЙ ЗСЕРЕДИНИ НАЗОВНІ**

Успішні письменники, зазвичай, діють протилежним чином. Якщо припустити, оптимістично, що з моменту виникнення першої ідеї до остаточного варіанту тексту сценарію проходить шість місяців, то ці письменники перші чотири місяці роблять записи на величезній кількості карток розміром приблизно три на п'ять дюймів: окрема купа для кожної дії — їх може бути три, чотири, а іноді й більше. За допомогою таких карток створюється *покроковий план*.

### **Покроковий План**

Як зрозуміло з назви, покроковий план є оповіддю, розказаною по кроках.

Використовуючи ствердження з одного-двох речень, сценарист просто й чітко описує те, що діється в кожній сцені, як вона

розвивається і де відбувається поворот. Наприклад: “Він входить, очікуючи побачити її вдома, але знаходить записку, в якій ідеться про те, що вона пішла назавжди.”

На зворотному боці кожної картки письменник вказує, яку функцію в дизайні оповіді, на його думку, повинна виконувати сцена — принаймні, на цей момент. Які сцени готують Підбурюючий Інцидент? Яка сцена стане Підбурюючим Інцидентом? Кульмінація Першої Дії? Можливо, Кульмінація Посеред Дії? Другої Дії? Третьої? Четвертої? Або якихось інших дій? Все це робить як для Основного Сюжету, так і для підсюжетів.

Причина, через яку письменник змушує себе місяцями заповнювати купу карток, дуже важлива: Він хоче мати можливість знищувати свою роботу. Художній смак і досвід підказують йому, що, яким би не був його талант, 90 відсотків всього написаного ним можна назвати, в кращому випадкові, пересічним. Терпляче шукаючи якість, він має створювати набагато більше нарисів, ніж потрібно, а потім знищувати їх. Він може накреслити дюжину різних варіантів сцени перед тим, як, зрештою, викинути саму ідею сцени з плану. Він може знищити секвенції, цілі дії. Впевнений у своєму таланті, письменник знає, що немає обмежень щодо того, що він може створити, і тому він викидає все, що є гіршим від найкращого, у пошуку кошовної оповіді.

Однак це не означає, що письменник нічого не пише. З кожним днем на краю його робочого столу зростає величезна стопка паперу: але вона складається з біографій, описів вигаданого світу і його історії, тематичних вказівок, образів, навіть уривків зі словників та ідіом. Результати досліджень і творчих фантазій найрізноманітнішого типу збираються в один файл, поки створення оповіді відбувається за суворим покроковим планом.

Зрештою, після тижнів або навіть місяців роботи, письменник знаходить свою Кульмінацію Оповіді. Відштовхуючись від неї, він починає переробляти те, що вже підготував. Нарешті у нього є оповідь. Тепер він іде до друзів, але не для того, щоб вирвати як мінімум один день з їхнього життя, — адже саме це ми збираємося зробити, пропонуючи совісній людині прочитати наш сценарій. Він лиш

наливає чашечку кави й просить десять хвилин. А потім переказує свою оповідь.

Письменник ніколи не стане показувати людям свій покроковий план, бо це його робочий інструмент, занадто загадковий для будь-кого, окрім автора. На цьому важливому етапі він хоче просто коротко розповісти або зробити пітчінг своєї оповіді, щоб побачити, як та розгортається в часі, й поспостерігати, які думки та почуття викличе в іншої людини. Йому важливо зазирнути в очі співрозмовника й побачити там свою оповідь. Тому він розповідає й водночас стежить за реакцією пітчінгу: Чи зачепив його друга Підбурюючий Інцидент? Чи слухає він, нахилившись уперед? Або його погляд блукає по кімнаті? Чи не слабшає його увага в тих місцях, де формуються прогресії й відбувається поворот дії? І чи є реакція до Кульмінації сильною і такого типу, як планувалося?

Будь-яка оповідь, розказана на основі покрокового плану розумній, чутливій людині, має захопити її увагу, підтримувати цікавість протягом десяти хвилин і підвести слухача до змістовного, емоційного переживання — так само, як мій переказ фільму ДИЯВОЛИЦІ (LES DIABOLIQUE) зачепив вас, підтримував інтерес до подій і схвилював. Якщо оповідь, незалежно від жанру, не працює хоча б протягом десяти хвилин, як вона працюватиме протягом 110 хвилин? Вона не стане кращою від того, що буде довшою. Всі недоліки, які проявляються за десятихвилинний час пітчінгу, на екрані посиляться в десятки разів.

Не має сенсу рухатися далі, доки переважна більшість слухачів не реагуватиме на розповідь із ентузіазмом. Однак “з ентузіазмом” не означає, що люди зіскакують з місця й цілують вас в обидві щоки; скоріше, вони тихо скажуть: “Вау!” і замовкнуть. Чудовий твір мистецтва — музика, танок, картина, оповідь — володіє силою, яка змушує замовкнути голоси, котрі звучать в думках, і перенести нас в інше місце. Коли оповідь, після пітчінгу на основі покрокового плану, настільки сильна, що викликає тишу — жодних коментарів, критики, а тільки вираз задоволення на обличчях слухачів — то це добіса цікава річ, і не варто витрачати дорогоцінний час на оповідь, яка не має такої

сили. Тепер письменник готовий перейти до наступного етапу — до тритмента.

## Тритмент<sup>15</sup>

Розробляючи Тритмент, письменник бере покроковий план, і розширює кожну сцену з одного або двох речень до цілого параграфа або навіть більше, написаних через два інтервали, де дії розгортаються в теперішньому часі з помоментним описом.

**Їдальня — День.** Джек заходить і кидає портфель на стілець поруч із дверима. Озирається. Кімната порожня. Кличе її по імені. Жодної відповіді. Знову кличе, все голосніше й голосніше. Відповіді, як і раніше, немає. Прямуючи до кухні, він бачить на столі записку. Бере її, читає. В записці говориться, що вона пішла від нього назавжди. Він опускається у крісло, обхопивши голову руками, й починає плакати.

*У тритменті сценарист вказує, про що говорять персонажі — “він хоче, щоби вона зробила це, але вона відмовляється,” — але ніколи не включає до неї діалогів. Замість цього він створює підтекст — справжні думки й почуття, приховані під словами і вчинками. Може здатися, що ми знаємо, про що думають і що відчують наші персонажі, але насправді ми не знаємо, чи знаємо, доки все не запишемо:*

**Їдальня — День.** Двері відчиняються, і Джек спирається ліктями на одвірок, знесилившись після цілого дня марної, безрезультатної роботи. Оглядає кімнату, бачить, що її немає поблизу, й відчайдушно сподівається на те, що вона кудись вийшла. В нього немає щонайменшого бажання спілкуватися з нею сьогодні. Щоб переконатися, що сьогодні будинок належить лише йому, він кличе її. Жодної відповіді. Кличе голосніше й голосніше. Далі, жодної відповіді. Чудово. Нарешті він сам. Піднімає свій портфель високо над головою і з гуркотом кидає на її улюблений стілець Чиппендейла, що стоїть поряд із дверима. Вона ненавидить, коли він дряпає її антикварні меблі, але сьогодні йому це до одного місця.

Він голодний, тому прямує до кухні, але, перетинаючи кімнату, помічає записку на обідньому столі. Одна з тих дратівливих записок, які вона залишає всюди, прикріплюючи до дзеркала у ванній чи до холодильника, чи будь-де. Роздратований, бере записку й різко відкриває її. Читаючи, розуміє, що вона пішла від нього назавжди. Ноги підкошуються, й він падає у крісло, відчуваючи, як усередині все стискається. Кладе голову на руки й починає плакати. Він здивований своєю реакцією, але щасливий, що все ще здатен відчувати хоч якісь емоції. Однак сльози викликані не сумом, а почуттям полегшення, ніби дамбу прорвало, від того, що їхні стосунки нарешті скінчилися.

...

Від сорока до шістдесяти сцен типового сценарію, розробленого у вигляді помоментного опису всіх дій і підкріпленого підтекстом із свідомих та несвідомих думок і почуттів усіх персонажів, складають шістдесят, вісімдесят, дев'яносто або й більше сторінок, написаних через два інтервали. У період із 1930-х до 1950-х років в існуючій тоді студійній системі, коли продюсери замовляли тритменти від письменників, вони часто мали по двісті-триста сторінок. Їхня стратегія полягала у вичавлюванні сценарію з дуже великого обсягу матеріалу, щоб нічого не було пропущено чи забуто.

Так звані “тритменти” обсягом у десять або дванадцять сторінок, які роздають сьогодні в шоу-бізнесі, не є, насправді, тритментами. Це всього лиш плани з кількістю слів, достатньою для того, щоб читач міг зрозуміти оповідь. Однак десять сторінок плану недостатньо матеріалу для створення сценарію. Сучасним письменникам не обов'язково повертатися до розлогих тритментів часів студійної системи, однак розширення покрокового плану до шістдесяти-дев'яноста сторінок тритменту забезпечує відповідне зростання творчих успіхів.

На етапі тритменту приходить неминуче розуміння того, що речі, які, на нашу думку, працювали певним способом на рівні покрокового плану, тепер вимагають змін. Дослідження й робота уяви ніколи не припиняються, тому персонажі й їхній світ продовжують

розширюватися і розвиватися, змушуючи переробляти певну кількість сцен. Ми вже не будемо змінювати загальний дизайн оповіді, бо вона працює кожного разу при пітчингу. Однак, дотримуючись структури, можливо доведеться видалити деякі сцени, додати нові або змінити їхню послідовність. Ми переписуємо тритмент, доки кожен момент у тексті й підтексті не стане живим та яскравим. Тоді й лише тоді письменник може перейти до роботи над самим сценарієм.

## СЦЕНАРІЙ

Створюючи сценарій на основі вичерпного тритмента, ви отримуйте задоволення від самого процесу і з легкістю можете писати від п'яти до десяти сторінок щодня. Тепер ми перетворюємо описи тритмента в кінематографічні описи й додаємо до них діалоги. Між іншим, діалоги, написані на цьому етапі, обов'язково стануть найкращими будь-коли нами написаними. Наші персонажі так довго мали заклеєні скотчем роти, що не можуть дочекатися, коли зможуть заговорити. І, на відміну від більшості фільмів, у яких усі вони використовують одні й ті ж самі слова та мають схожу манеру спілкування, діалоги, написані після ретельної підготовки, дозволять кожному з них знайти властивий лише йому голос. Мова окремого персонажа буде відрізнятися від мови інших і самого письменника.

На етапі створення першого варіанту все ще треба вносити зміни й виправлення. Коли персонажам буде дозволено заговорити, сцени з тритменту, які, як ви вважали, працюватимуть у певний спосіб, тепер захочуть змінити напрямок. Якщо ви знайдете таку помилку, то навряд чи вдасться виправити її за допомогою простого переписування діалогів або поведінки персонажів. Швидше за все, доведеться повернутися до тритменту й заново написати пастку, а потім, можливо, вийти за межі недосконалої сцени, щоб змінити розплату. До тексту вноситься ціла низка уточнень, перш ніж з'являється остаточний варіант сценарію. Вам слід розвивати свій смак та здатність адекватно оцінювати роботу, щоб винюхувати власні невдачі, а потім набратися



невідступної сміливості для того, щоб викорінити всі недоліки й перетворити їх на переваги.

Якщо ви скорочуєте процес і переходите від плану безпосередньо до сценарію, то насправді перший написаний вами варіант не буде сценарієм, а просто сурогатом тритменту, тобто вузьким, недослідженим й позбавленим імпровізації, тонким як папір тритментом. Для того, щоб максимально використовувати свою уяву й знання, не треба обмежувати вибір подій і можливості дизайну оповіді. Поворотні Моменти потрібно уявляти подумки, відкидати, уявляти знову, а потім відтворювати їх у тексті й підтексті. В іншому випадку навряд чи варто сподіватися на те, що вдасться досягти досконалості. Отже, як і коли ви хочете це зробити? В тритменті чи в самому сценарії? Можливі обидва варіанти, однак у більшості випадків сценарій може стати пасткою. Мудрі письменники не поспішають братися за діалоги, бо *діалоги, котрі з'явилися передчасно, придушують здатність до творчості.*

Коли сценарій створюється ззовні всередину — діалоги складаються у спробі відшукати сцену, а сцени пишуться в пошуках оповіді — *це найменш творчий метод роботи.* Сценаристам властиво надавати занадто великого значення діалогам, адже тільки ці слова доходять до аудиторії. Все інше беруть на себе образи фільму. Якщо ми будемо писати діалог до того, як зрозуміємо, *що відбувається*, то неминуче захопимося нашими словами; нам не захочеться грати з подіями й досліджувати їх або з'ясовувати, наскільки привабливими можуть бути персонажі, тому що, можливо, доведеться скорочувати наші безцінні діалоги. Будь-яка імпровізація припиниться, а так зване переписування перетвориться в поверхове редагування реплік.

До того ж, попереднє створення діалогів є найповільнішим способом роботи. Це заняття може роками водити по колу, перш ніж ви нарешті зрозумієте, що не всі ваші “діти” будуть ходити й говорити на екрані: не кожна ідея гідна стати кінофільмом. Коли ви хочете це з'ясувати? Через два роки, починаючи від сьогоднішнього дня, або через два місяці? Якщо почнете зі створення діалогів, то залишитеся сліпими до цієї істини й блукатимете вічно. Якщо писатимете зсередини назовні,

то вже на етапі створення плану усвідомите, що не можете змусити цю оповідь працювати. Адже при пітчингу, вона нікому не подобається. Правду кажучи, і вам не подобається. Тому відкладіть її до шухляди столу. Можливо, через роки ви дістанете текст і зможете з ним розібратися, але зараз вже готові переходити до своєї наступної ідеї.

Пропонуючи цей метод роботи, я чудово розумію, що кожен повинен знайти свій шлях на основі власних спроб і помилок, що деякі письменники пропускають етап створення тритмента й пишуть якісні сценарії, і що, насправді, є ті, кому дуже добре вдається писати ззовні всередину. Але я не можу припинити думати й про те, яких висот вони могли б досягти, якби вклали більше зусиль у свою роботу. Адже метод зсередини назовні є способом, який одночасно дисциплінує й дарує свободу, створений, щоб заохочувати ваші найкращі роботи.

<sup>15</sup> Тритмент (англ. — Treatment) — це послідовний виклад оповіді, яка пропонується для сценарію: розповідає загальний хід дій, представляє головних персонажів та змальовує вигаданий світ. — *Прим. пер.*

# ЗАТЕМНЕННЯ

Отже, ви прочитали *Оповідь* від початку до кінця, і з цим кроком вибрали напрямок вашої кар'єри, якого так бояться багато письменників. Деякі з них бояться усвідомити, як вони роблять те, що роблять, аби не заглушити їхню спонтанність, але так ніколи і не опановують ремесло. Замість цього вони наполегливо крокують маршем підсвідомої звички, плутаючи її з інстинктом. Їхні мрії про створення унікальних робіт, наділених силою, й таких, що викликають захоплення, втілюються в життя вкрай рідко, якщо таке взагалі відбувається. Вони вкладаються довгими, важкими днями, адже незалежно від того, як нею йти, дорога письменника ніколи не буває гладенькою і, оскільки вони все ж мають творчий дар, час від часу їхні зусилля винагороджуються оплесками. Однак, потай вони розуміють, що всього лиш виводять свій талант на прогулянку. Такі письменники нагадують протагоніста байки, яку любив розповідати мій батько:

*У лісі, високо над землею, по гілці дерева повзла багатоніжка, легко й невимушено переставляючи тисячу пар своїх ніг. Із вершини дерева за нею спостерігали співочі птахи, зачаровані синхронним рухом її ніжок. “Дивовижний талант, — щебетали птахи. — В тебе більше ніг, аніж ми можемо порахувати. Як ти це робиш?” І вперше в житті багатоніжка замислилася над тим, що відбувається. “Так, — здивувалася вона, — як же у мене це виходить?” Коли вона повернулася, щоби поглянути назад, її численні ноги несподівано зачепилися одна за одну й переплелися між собою, немов стебла плюща. Птахи сміялися, коли в нападі паніки багатоніжка згорнулася у вузол і впала на землю.*

Ви також можете відчувати цю паніку. Мені відомо, що, осяяні раптовим інсайтом, навіть найдосвідченіші письменники можуть збитися зі шляху. На щастя, у байці мого батька є Друга Дія:

*Опинившись на землі й усвідомивши, що постраждала лише її гордість, багатоніжка почала повільно, обережно, ніжка за ніжкою розплутуватися. Наполегливо й терпляче вона вивчала, згинала й перевіряла свої ноги, доки не змогла підвестись і піти. Те, що раніше було інстинктом, стало знанням. Вона зрозуміла, що їй не треба було рухатися колишнім повільним та механічним кроком. Вона могла неквапливо прогулюватися, ходити чванькувато, хизуватися й навіть бігати та стрибати. Немов уперше почувши симфонію пташиного співу, вона дозволила музиці зачепити її серце. Тепер, досконало володіючи тисячею своїх талановитих ніг, вона набралася хоробрості й почала виконувати свій власний сліпучий танок, який вразив усіх живих істот, що населяли її світ.*

Пишіть кожного дня, рядок за рядком, сторінка за сторінкою, година за годиною. Тримайте під рукою *Оповідь*. Використовуйте те, що ви з неї дізналися, як настанови, доки знання, описані у ній принципи і вміння їх застосовувати не стануть для вас такими ж природними, як властивий вам від народження талант. Зробіть це попри страх. Адже, окрім уяви та навичок, цей світ найперше чекає від вас сміливості та рішучості піти на ризик, незважаючи на відмови, глузування й невдачі. Продовжуючи квест у пошуку оповідей, розказаних із сенсом та красою, вчіться старанно, але пишіть сміливо. Тоді, як і у героя байки, ваш танок вразить світ.

## РЕКОМЕНДОВАНО ДО ПРОЧИТАННЯ

Своєю освітою я завдячую письменникам сотень книжок та есеїв із мистецтва оповіді. Нижче наведений скорочений перелік робіт, які справили найглибше враження й надихнули найбільше:

*Aristotle's Poetics*. Translation and commentary by Stephen Halliwell. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1986.

Bjorkman, Stig, Torsten Manns, and Jonas Sima. *Bergman on Bergman*. Translation by Paul Britten Austin. New York: Simon & Schuster, 1973.

Booth, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. 2d ed. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

Burke, Kenneth. *The Philosophy of Literary Form*. Berkeley: University of California Press, 1974.

Burnett, Hallie, and Whit Burnett. *The Fiction Writer's Handbook*. New York: Barnes & Noble, 1979.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. 2d ed. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1972.

Friedman, Norman. *Form and Meaning in Fiction*. Athens: University of Georgia Press, 1975.

Gardner, John. *On Becoming a Novelist*. New York: Harper & Row, 1983.

James, Henry. *The Art of the Novel*. Edited by R. P. Blackmur. New York: Scribner's, 1932.

Koestler, Arthur. *The Act of Creation*. New York: Macmillan, 1964.

Langer, Susanne K. *Feeling and Form*. New York: Macmillan, 1977.

Lawson, John Howard. *Film: The Creative Process*. New York: Hill & Wang, 1964.

Lawson, John Howard. *The Theory and Technique of Playwriting and Screenwriting*. New York: G. P. Putnam's, 1949.

Mamet, David. *On Directing Film*. New York: Viking Press, 1981.

Rowe, Kenneth T. *Write That Play*. New York: Funk & Wagnalls, 1939, 1968.

Scholes, Robert, and Robert Kellogg. *The Nature of Narrative*. Oxford: Oxford University Press, 1966.

# ФІЛЬМОГРАФІЯ

ВИПАДКОВИЙ ТУРИСТ (США/1988) (THE ACCIDENTAL TOURIST)

Сценарій Френка Галаті та Лоренс Кезден на основі роману Анни Тайлер.

РЕБРО АДАМА (США/1949) (ADAM'S RIB)

Сценарій Рут Гордон та Гарсона Каніна.

ДУРМАН КОХАННЯ (США/1997) (ADDICTED TO LOVE)

Сценарій Роберта Гордона.

ПІСЛЯ РОБОТИ (США/1985) (AFTER HOURS)

Сценарій Джозефа Мініона.

АЕРОПЛАН (США/1980) (AIRPLANE)

Сценарій Джима Абрагамса, Девіда Цукера та Джеррі Цукера.

АЛІСА ТУТ БІЛЬШЕ НЕ ЖИВЕ (США/1974) (ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE)

Сценарій Роберта Гетчела.

АЛІСА В КРАЇНІ ЧУДЕС (США/1951) (ALICE IN WONDERLAND)

Анімаційний фільм на основі творів Льюїса Керрола *Пригоди Аліси в Країні Чудес (The Adventures of Alice in Wonderland)* та *Аліса в Задзеркаллі (Through the Looking Glass)*.

ЧУЖИЙ (США/1979) (ALIEN)

Сценарій Дена О'Беннона на основі оповіді Дена О'Беннона та Рональда Шусетта.

ЧУЖІ (США/1986) (ALIENS)

Сценарій Джеймса Кемерона на основі оповіді Джеймса Кемерона, Девіда Гайлера, Волтера Гілла та персонажів, створених Деном О'Бенноном та Рональдом Шусеттом.

ЖИВИ (США/1993) (ALIVE)

Сценарій Джона Патріка Шенлі на основі документального переказу Пірса Пола Ріда.

ВЕСЬ ЦЕЙ ДЖАЗ (США/1979) (ALL THAT JAZZ)

Сценарій Роберта Алана Артура та Боба Фоссі.

АМАДЕЙ (США/1984) (AMADEUS)

Сценарій Пітера Шаффера на основі оригінальної сценічної п'єси Пітера Шаффера.

АМАРКОРД (Італія/Франція/1973) (AMARCORD)

Сценарій Федеріко Фелліні та Тоніно Гуерри.

ПРАВОСУДДЯ ДЛЯ ВСІХ (США/1979) (AND JUSTICE FOR ALL)

Сценарій Валері Кертін та Баррі Левінсона.

СЕРЦЕ АНГЕЛА (США/1987) (ANGEL HEART)

Сценарій Алана Паркера на основі роману *Грішний Янгол (Falling Angel)* Вільяма Гйорстберга.

ФЕРМА ТВАРИН (США/1955) (ANIMAL FARM)

Анімаційний фільм на основі роману Джорджа Орвелла.

ЕННІ ГОЛ (США/1977) (ANNIE HALL)

Сценарій Вуді Аллена та Маршалла Брікмена.

АПОКАЛІПСИС СЬОГОДНІ (США/1979) (APOCALYPSE NOW)

Сценарій Джона Міліуса та Френсіса Форда Копполи за мотивами новели *Серце Темряви (Heart of Darkness)* Джозефа Конрада.

АРАХНОФОБІЯ (США/1990) (ARACHNOPHOBIA)

Сценарій Дена Джекобі та Уеслі Стрика на основі оповіді Дена Джекобі та Ала Вільямса.

БЕЙБ (Австралія/1995) (BABE)

Сценарій Джорджа Міллера та Кріса Нунена на основі дитячої книги *Вівця-Поросятко (The Sheep-Pig)* Діка Кінг-Сміта.

БЕНКЕТ БАБЕТТИ (Данія/1987) (BABETTE'S FEAST)

Сценарій Габріеля Акселя на основі оповіді Ісака Дінесена.

БЕБІ-БУМ (США/1987) (BABY BOOM)

Сценарій Ненсі Майерс та Чарлза Шайера.

ПОГАНЕЦЬ І КРАСУНЯ (США/1952) (THE BAD AND THE BEAUTIFUL)

Сценарій Чарлза Шнії на основі коротких оповідей Джорджа Бредшоу.

ПОГАНИЙ ДЕНЬ В БЛЕК РОЦІ (США/1955) (BAD DAY AT BLACK ROCK)

Сценарій Міллара Кауфмана на основі короткої оповіді “Поганий День в Гонда” (“Bad Time at Honda”) Говарда Бресліна.

НЕТЕРПІННЯ ПОЧУТТІВ (СК/1980) (BAD TIMING)

Сценарій Йейла Удоффа.

БЕМБІ (США/1942) (BAMBI)

Анімаційний фільм на основі оповіді Фелікса Сальтена.

БАРРІ ЛІНДОН (СК/1975) (BARRY LYNDON)

Сценарій Стенлі Кубрика на основі роману В. М. Теккерея.

БАРТОН ФІНК (США/1991) (BARTON FINK)

Сценарій Етана Коена та Джоела Коена.

ОСНОВНИЙ ІНСТИНКТ (США/1992) (BASIC INSTINCT)

Сценарій Джо Естергаза.

БИТВА ЗА АЛЖИР (Алжир/Італія/1966) (THE BATTLE OF ALGIERS)

Сценарій Франко Солінаса, Джилло Понтекорво.

БРОНЕНОСЕЦЬ “ПОТЬОМКІН” (СССР/1925) (BATTLESHIP POTEMKIN)

Сценарій Сергія Ейзенштейна.

БУДУЧИ ТАМ (США/ФРН/1979) (BEING THERE)

Сценарій Єжи Косинського на основі роману Єжи Косинського.

БЕН ГУР (США/1959) (BEN HUR)

Сценарій Карла Танберга на основі роману Льюїса Воллеса.

ЗРАДА (СК/1982) (BETRAYAL)

Сценарій Гарольда Пінтера на основі п’єси Гарольда Пінтера.

ТРИДЦЯТЬ СІМ І ДВА ЩОРАНКУ (Франція/1986) (BETTY BLUE)

Сценарій Жан-Жака Бенекса на основі роману 37°2 Щоранку (37°2 Le Matin) Філіппа Жиана.

ВЕЛИКИЙ (США/1988) (BIG)

Сценарій Гері Росс та Енн Спілберг.

ВЕЛИКИЙ СОН (США/1946) (THE BIG SLEEP)

Сценарій Вільяма Фолкнера, Лі Бракет та Джулза Фертмена на основі роману Реймонда Чандлера.

БІЛЛІ БАДД (СК/1962) (BILLY BUDD)

Сценарій Пітера Юстінова та Роберта Россена на основі роману Германа Мелвілла.

ПТАХИ (США/1963) (THE BIRDS)

Сценарій Евана Гантера на основі короткої оповіді Дафни Дю Мор’є.

ЧОРНА ВДОВА (США/1987) (BLACK WIDOW)

Сценарій Роналда Басса.

ТОЙ, ХТО БІЖИТЬ ПО ЛЕЗУ (США/1982) (BLADE RUNNER)

Сценарій Гемптона Фенчера та Девіда Піплза на основі роману *Чи Мріють Андроїди про Електричних Овець?* (Do

*Androids Dream of Electric Sheep?*) Філіппа К. Діка.

ВИБЛИСКУЮЧІ СІДЛА (США/1974) (BLAZING SADDLES)

Сценарій Нормана Стейнберга, Мела Брукса, Ендрю Бергмана, Річарда Прайора та Алана Ангера.

ПОБАЧЕННЯ НАОСЛІП (США/1987) (BLIND DATE)

Сценарій Дейла Лаунера.

КРОВ ПОЕТА (Франція/1930) (THE BLOOD OF A POET)

Сценарій Жана Кокто.

ФОТОЗБІЛЬШЕННЯ (США/1966) (BLOW UP)

Сценарій Мікеланджело Антоніоні та Тоніно Гуерри на основі короткої оповіді Гуліо Кортасара.

СИНІЙ ОКСАМИТ (США/1986) (BLUE VELVET)

Сценарій Девіда Лінча.

БОБ РОБЕРТС (США/1992) (BOB ROBERTS)

Сценарій Тіма Роббінса.

ЖАР ТІЛА (США/1981) (BODY HEAT)

Сценарій Лоренса Кездена.

БАГАТТЯ МАРНОСЛАВСТВА (США/1990) (BONFIRE OF THE VANITIES)

Сценарій Майкла Крістофера на основі роману Тома Вульфа.

ДРАКУЛА БРЕМА СТОКЕРА (США/1992) (BRAM STOKER’S DRACULA)



Сценарій Джеймса Гарта на основі роману Брема Стокера.  
БРАЗИЛІЯ (СК/1984) (BRAZIL)  
Сценарій Террі Гілліама, Тома Стоппарда та Чарлза МакКауна.  
КЛУБ “СНІДАНОК” (США/1985) (THE BREAKFAST CLUB)  
Сценарій Джона Г’юза.  
РОЗСІКАЮЧИ ХВИЛІ (Данія/1996) (BREAKING THE WAVES)  
Сценарій Ларса фон Трієра.  
НА ОСТАННЬОМУ ПОДИХУ (Франція/1959) (BREATHLESS)  
Сценарій Жана-Люка Годара на основі оригінального тритменту Франсуа Трюффо.  
МОСТИ ОКРУГУ МЕДІСОН (США/1995) (THE BRIDGES OF MADISON COUNTY)  
Сценарій Річарда ЛаГравенеза на основі роману Роберта Джеймса Воллера.  
КОРОТКА ЗУСТРІЧ (СК/1945) (BRIEF ENCOUNTER)  
Сценарій Ноела Коварда, Ентоні Гевелок-Аллана, Девіда Ліна та Рональда Німа на основі п’єси на одну дію  
*Натюрморт (Still Life)* Ноела Коварда.  
ВИХОВАННЯ КРИХІТКИ (США/1938) (BRINGING UP BABY)  
Сценарій Дадлі Ніколса та Гегара Вайлда на основі оповіді Гегара Вайлда.  
ДАРГЕМСЬКИЙ БИК (США/1988) (BULL DURHAM)  
Сценарій Рона Шелтона.  
КУЛІ НАД БРОДВЕЄМ (США/1994) (BULLETS OVER BROADWAY)  
Сценарій Вуді Аллена та Дугласа МакҐрата.  
БУЧ КЕССІДІ І САНДЕНС КІД (США/1969) (BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID)  
Сценарій Вільяма Голдмена.  
КАБІНЕТ ДОКТОРА КАЛІГАРІ (Німеччина/1920) (THE CABINET OF DR. CALIGARI)  
Сценарій Карла Майєра та Ганса Яновіца на основі оригінальної оповіді Карла Майєра та Ганса Яновіца.  
ЗАГУБЛЕНИЙ ТАБІР (США/1994) (CAMP NOWHERE)  
Сценарій Ендрю Куртцмана та Еліота Уолда.  
МИС СТРАХУ (США/1991) (CAPE FEAR)  
Сценарій Уеслі Стріка на основі сценарію Джеймса Р. Уєбба та роману *Убійники (The Executioners)* Джона Д. МакДоналда.  
ПІЗНАННЯ ПЛОТІ (США/1971) (CARNAL KNOWLEDGE)  
Сценарій Джулса Файфера.  
КАСАБЛАНКА (США/1942) (CASABLANCA)  
Сценарій Джуліуса Джей. Епштейна, Філіпа Дж. Епштейна та Говарда Коха на основі неопублікованої п’єси *Всі Приходять до Ріка (Everybody Comes to Rick’s)* Мюррея Бернетта та Джоун Елісон.  
КАЗИНО (США/1995) (CASINO)  
Сценарій Ніколаса Піледжі та Мартіна Скорсезе на основі книги Ніколаса Піледжі.  
ВОГНЯНІ КОЛІСНИЦІ (СК/1981) (CHARIOTS OF FIRE)  
Сценарій Коліна Велланда.  
АНДАЛУЗЬКИЙ ПЕС (Франція/1928) (UN CHIEN ANDALOU)  
Сценарій Луїса Бунюеля та Сальвадора Далі.  
КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ (США/1974) (CHINATOWN)  
Сценарій Роберта Тауна.  
ВИБЕРИ МЕНЕ (США/1984) (CHOOSE ME)  
Сценарій Алана Рудольфа.  
ЧУНЦІНСЬКИЙ ЕКСПРЕС (Гонконг/1994) (CHUNGKING EXPRESS)  
Сценарій Вонг Кар-Вая.  
ГРОМАДЯНИН КЕЙН (США/1941) (CITIZEN KANE)  
Сценарій Германа Джей. Манкевича та Орсона Уеллса.  
КОЛІНО КЛЕР (Франція/1970) (CLAIRE’S KNEE)  
Сценарій Еріка Ромера.  
У ТВЕРЕЗОМУ РОЗУМІ Й ТВЕРДІЙ ПАМ’ЯТІ (США/1988) (CLEAN AND SOBER)  
Сценарій Тода Керролла.  
КЛОУНИ (Італія/1970) (CLOWNS)  
Сценарій Федеріко Фелліні та Бернардіно Дзаппоні.  
ПОВЕРНЕННЯ ДОДОМУ (США/1978) (COMING HOME)  
Сценарій Вальдо Солта та Роберта К. Джонса на основі оповіді Ненсі Даун.  
РОЗМОВА (США/1974) (THE CONVERSATION)  
Сценарій Френсіса Форда Копполи.

КУХАР, ЗЛОДІЙ, ЙОГО ДРУЖИНА ТА ЇЇ КОХАНЕЦЬ (СК/Франція/1989) (THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER)

Сценарій Пітера Гріневея.

ХОЛОДНОКРОВНИЙ ЛЮК (США/1967) (COOL HAND LUKE)

Сценарій Дона Пірса та Френка Пірсона на основі роману Дона Пірса.

ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ (США/1988) (COP)

Сценарій Джеймса Б. Гарріса на основі роману *Кров на Місяці (Blood on the Moon)* Джеймса Еллроя.

КРИК І ШЕПІТ (Швеція/1972) (CRIES AND WHISPERS)

Сценарій Інгмара Бергмана.

ЗЛОЧИННИ ТА ПОРУШЕННЯ (США/1989) (CRIMES AND MISDEMEANORS)

Сценарій Вуді Аллена.

ЖОРСТОКА ГРА (СК/1992) (THE CRYING GAME)

Сценарій Ніла Джордана.

ТАНЕЦЬ З НЕЗНАЙОМЦЕМ (СК/1984) (DANCE WITH A STRANGER)

Сценарій Шела Делані.

ТОЙ, ЩО ТАНЦЮЄ З ВОВКАМИ (США/1990) (DANCES WITH WOLVES)

Сценарій Майкла Блейка на основі роману Майкла Блейка.

НЕБЕЗПЕЧНІ ЗВ'ЯЗКИ (США/1988) (DANGEROUS LIAISONS)

Сценарій Крістофера Гемптона на основі п'єси *Небезпечні Зв'язки (Les Liaisons Dangereuses)* Крістофера Гемптона, адаптованої за романом Шодерло де Лакло.

ДЕВІД І ЛІЗА (США/1962) (DAVID AND LISA)

Сценарій Елеонори Перрі на основі роману Теодора Ісаака Перрі.

ЗВ'ЯЗАНИ ДО СМЕРТІ (Канада/1988) (DEAD RINGERS)

Сценарій Девіда Кроненберга та Нормана Снайдера на основі книги *Близнюки (Twins)* Барі Вуда та Джека Гізленда.

СТРАТА ЧЕРЕЗ ПОВІШЕННЯ (Японія/1968) (DEATH BY HANGING)

Сценарій Цутому Тамури, Мамору Сасаки, Митинори Фукао та Нагіса Ошіми на основі газетної історії.

СМЕРТЬ У ВЕНЕЦІЇ (Італія/1971) (DEATH IN VENICE)

Сценарій Лукіно Вісконті та Нікола Бадалукко на основі роману Томаса Манна.

ЖАГА СМЕРТІ (США/1974) (DEATH WISH)

Сценарій Уенделя Маєза на основі роману Браяна Гарфілда.

МИСЛИВЕЦЬ НА ОЛЕНІВ (США/1978) (THE DEER HUNTER)

Сценарій Деріка Вошбурна на основі оповіді Деріка Вошбурна, Куїна К. Редекера, Луїса Гарфінка та Майкла Чіміно.

ДИЯВОЛИЦІ (Франція/1954) (LES DIABOLIQUES)

Сценарій Анрі-Жоржа Клузо, Джерома Жеронімі, Фредеріка Гренделя та Рене Массона на основі роману *Та, Якої Вже Нема (Celle qui n'était plus)* П'єра Буало та Томаса Нарсежака.

ЩОДЕННИК СІЛЬСЬКОГО СВЯЩЕННИКА (Франція/1950) (DIARY OF A COUNTRY PRIEST)

Сценарій Роберта Брессона на основі роману Жоржа Бернаноса.

МІЦНИЙ ГОРІШОК (США/1988) (DIE HARD)

Сценарій Джеба Стюарта та Стівена Е. де Соуза на основі роману *Ніщо Не Вічне (Nothing Lasts Forever)* Родеріка Торпа.

ЗАБІГАЙЛІВКА (США/1982) (DINER)

Сценарій Баррі Левінсона.

БРУДНА ДЮЖИНА (США/СК/1967) (THE DIRTY DOZEN)

Сценарій Наннеллі Джонсона та Лукаса Геллера на основі роману Е. М. Натансона.

СКРОМНА ЧАРІВНІСТЬ БУРЖУАЗІЇ (Франція/Італія/Іспанія/1972) (THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISIE)

Сценарій Луїса Бунюеля та Жан-Клода Карп'єра.

РОБИ ЯК ТРЕБА! (США/1989) (DO THE RIGHT THING)

Сценарій Спайка Лі.

ДОКТОР (США/1991) (THE DOCTOR)

Сценарій Роберта Касвелла на основі книги *Смак Моїх Власних Ліків (A Taste of My Own Medicine)* Еда Розенбаума.

ДОКТОР СТРЕЙНДЖЛАВ АБО ЯК Я ПЕРЕСТАВ ХВИЛЮВАТИСЬ І ПОЛЮБИВ БОМБУ (СК/1964) (DR. STRANGELOVE; OR, HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB)

Сценарій Стенлі Кубрика, Террі Саусерна та Пітера Джорджа на основі роману *Червона Загроза (Red Alert)* Пітера Джорджа.

СОЛОДКЕ ЖИТТЯ (Італія/Франція/1960) (LA DOLCE VITA)

Сценарій Федеріко Фелліні, Тулліо Пінеллі, Брунелло Ронді та Енніо Флаяно.

ДОМІНІК І ЮДЖИН (СК/1988) (DOMINICK AND EUGENE)

Сценарій Елвіна Сарджента та Корі Блехмана на основі оповіді Дені Порфіріо.

ДОНА ФЛОР ТА ДВОЄ ЇЇ ЧОЛОВІКІВ (Бразилія/1978) (DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS)

Сценарій Бруну Баррето на основі роману Горгея Амаду.

ДРАКУЛА (США/1931) (DRACULA)

Сценарій Гаррета Форта, діалоги Дадлея Мурфі, на основі п'єси Гамільтона Діна та Джона Л. Балдерстона, яка в свою чергу адаптована з роману Брема Стокера.

АПТЕЧНИЙ КОВБОЙ (США/1989) (DRUGSTORE COWBOY)

Сценарій Гаса Ван Сента-мол. та Денієля Йоста на основі роману Джеймса Фогля.

ІНШОПЛАНЕТЯНИН (США/1982) (E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL)

Сценарій Мелісси Меттісон.

ЗЕМЛЕТРУС (США/1974) (EARTHQUAKE)

Сценарій Джорджа Фокса та Маріо П'юзо.

ЇЖ, ПИЙ, ЧОЛОВІК, ЖІНКА (Тайвань/1994) (EAT DRINK MAN WOMAN)

Сценарій Гуй-Лін Вана, Джеймса Шемуса та Енг Лі.

ЗАТЕМНЕННЯ (Італія/Франція/1962) (L'ECLISSE)

Сценарій Мікеланджело Антоніоні, Тоніно Гуерри разом із Еліо Бартоліні та Отієро Отієрі.

8½ (Італія/Франція/1963) (8½)

Сценарій Федеріко Фелліні, Енніо Флайано, Тулліо Пінеллі та Брунделло Ронді.

ЕЛЕКТРИЧНИЙ ВЕРШНИК (США/1979) (THE ELECTRIC HORSEMAN)

Сценарій Роберта Гарленда.

ЛЮДИНА-СЛОН (США/1980) (THE ELEPHANT MAN)

Сценарій Крістофера де Вора, Еріка Бергрена та Девіда Лінча на основі книг *Людина-слон та Інші Спогади (The Elephant Man and Other Reminiscences)* сера Фредеріка Тривза та *Людина-Слон: Дослідження Людської Гідності (The Elephant Man: A Study in Human Dignity)* Ешлі Монтегю.

СЛОНОВА СТЕЖКА (США/1954) (ELEPHANT WALK)

Сценарій Джона Лі Магіна на основі роману Роберта Стендіша.

ІМПЕРІЯ ЗАВДАЄ УДАРУ У ВІДПОВІДЬ (США/1980) (THE EMPIRE STRIKES BACK)

Сценарій Лі Брекетта та Лоренса Кездена на основі оригінальної оповіді Джорджа Лукаса.

АНГЛІЙСЬКИЙ ПАЦІЄНТ (СН/1996) (THE ENGLISH PATIENT)

Сценарій Ентоні Мінгелла на основі роману Майкла Ондатже.

ЕКВУС (СН/1977) (EQUUS)

Сценарій Пітера Шеффера на основі п'єси Пітера Шеффера.

ВСІ КАЖУТЬ, Я ТЕБЕ КОХАЮ (США/1996) (EVERYONE SAYS I LOVE YOU)

Сценарій Вуді Аллена.

ЕВІТА (США/1996) (EVITA)

Сценарій Алана Паркера та Олівера Стоуна на основі музичної п'єси Ендрю Ллойд Веббера та Тіма Райса.

ЕКЗОРЦИСТ (США/1973) (THE EXORCIST)

Сценарій Пітера Вільяма Блетті на основі роману Пітера Вільяма Блетті.

ЧУДЕСНІ БРАТИ БЕЙКЕР (США/1989) (THE FABULOUS BAKER BOYS)

Сценарій Стіва Кловса.

ОБЛИЧЧЯ (США/1968) (FACES)

Сценарій Джона Кассаветіса.

З МЕНЕ ДОСИТЬ! (США/1993) (FALLING DOWN)

Сценарій Еббі Роу Сміт.

ЗАКОХАНІ (США/1984) (FALLING IN LOVE)

Сценарій Майкла Крістофера.

ПРОЩАВАЙ, МОЯ НАЛОЖНИЦЕ (Гонконг/Китай/1993) (FAREWELL MY CONCUBINE)

Сценарій Ліліан Лі та Лу Вей на основі роману Ліліан Лі.

ПРОЩАВАЙ, МОЯ КРАСУНКА (США/1975) (FAREWELL MY LOVELY)

Сценарій Девіда Зелага Гудмана на основі роману Реймонда Чандлера.

РИМ (Італія/Франція/1972) (FELLINI'S ROMA)

Сценарій Федеріко Фелліні та Бернардіно Дзаппоні.

БЛУКАЮЧИЙ ВОГНИК (Франція/1963) (LE FEU FOLLET)

Сценарій Луї Маль на основі роману П'єра Дріє Ла Рошелля.

П'ЯТИЙ ЕЛЕМЕНТ (Франція/1997) (THE FIFTH ELEMENT)

Сценарій Люка Бессона та Роберта Марка Кемена.

РЕМБО: ПЕРША КРОВ (США/1982) (FIRST BLOOD)

Сценарій Майкла Козолла, Вільяма Сакгейма та Сильвестра Сталлоне на основі роману Девіда Морела.

ПЕРШИЙ СМЕРТНИЙ ГРІХ (США/1980) (THE FIRST DEADLY SIN)

Сценарій Манна Рубіна на основі роману Лоренса Сандерса.

РИБКА НА ІМ'Я ВАНДА (США/1988) (A FISH CALLED WANDA)

Сценарій Джона Кліза на основі оповіді Джона Кліза та Чарлза Крайтона.

КОРОЛЬ-РИБАЛКА (США/1991) (THE FISHER KING)

Сценарій Річарда ЛаГравенезе.

ФІЦКАРРАЛЬДО (ФРН/1981) (FITZCARRALDO)

Сценарій Вернера Герцога.

П'ЯТЬ ЛЕГКИХ П'ЄС (США/1970) (FIVE EASY PIECES)

Сценарій Едрієн Джойс на основі оповіді Едрієн Джойс та Боба Рейфелсона.

ПОЛІТ ФЕНІКСА (США/1965) (THE FLIGHT OF THE PHOENIX)

Сценарій Лукаса Геллера на основі роману Елестона Тревора.

ФОРРЕСТ ГАМП (США/1994) (FORREST GUMP)

Сценарій Еріка Рота на основі роману Вінстона Грума.

ЧОТИРИ ВЕСІЛЛЯ І ПОХОРОН (США/1994) (FOUR WEDDINGS AND A FUNERAL)

Сценарій Річарда Кертіса.

УТИКАЧ (США/1993) (THE FUGITIVE)

Сценарій Джеба Стюарта та Девіда Твугі на основі розповіді Девіда Твугі та персонажах, створених Роєм Гагінсом для телевізійного серіалу.

СУЦІЛЬНОМЕТАЛЕВА ОБОЛОНКА (США/1987) (FULL METAL JACKET)

Сценарій Стенлі Кубрика, Майкла Гетта та Густава Гесворда на основі роману *Короткотривалі (The Short Timers)* Густава Гесворда.

ГАЛЛІПОЛІ (Австралія/1981) (GALLIPOLI)

Сценарій Девіда Уільямсона.

ГАНДІ (США/1982) (GANDHI)

Сценарій Джона Брайлі.

МИСЛИВЦІ НА ПРИВИДІВ (США/1984) (GHOSTBUSTERS)

Сценарій Дена Ейкрояда та Гарольда Раміса.

ГЛЕНГАРРІ ГЛЕН РОСС (США/1992) (GLENGARRY GLEN ROSS)

Сценарій Девіда Мемета на основі п'єси Девіда Мемета.

СЛАВА (США/1989) (GLORY)

Сценарій Кевіна Джарре на основі книг *Поклади Вінок (Lay This Laurel)* Лінкольна Кірштайна та *Один Останній Наступ (One Gallant Rush)* Пітера Бурчарда, а також листів Роберта Гуд Шой.

ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО (США/1972) (THE GODFATHER)

Сценарій Френсіса Форда Копполи та Маріо П'юзо на основі роману Маріо П'юзо.

ХРЕЩЕНИЙ БАТЬКО. ЧАСТИНА II (США/1974) (THE GODFATHER, PART II)

Сценарій Френсіса Форда Копполи та Маріо П'юзо на основі роману Маріо П'юзо.

КРАСИВО ПІТИ (США/1979) (GOING IN STYLE)

Сценарій Мартіна Бреста.

ЗОЛОТА ЛИХОМАНКА (США/1925) (THE GOLD RUSH)

Сценарій Чарлі Чапліна.

ДОБРИЙ СИНОК (США/1993) (THE GOOD SON)

Сценарій Ієна Мак'юена.

ВИПУСКНИК (США/1967) (THE GRADUATE)

Сценарій Колдера Віллінгема та Бака Генрі на основі роману Чарлза Вебба.

ВЕЛИКИЙ КАНЬЙОН (США/1991) (GRAND CANYON)

Сценарій Мер Кездан та Лоренса Кездена.

ГРАНД ГОТЕЛЬ (США/1932) (GRAND HOTEL)

Сценарій Вільяма А. Дрейка на основі роману Вікі Баум.

ВЕЛИКА ІЛЮЗІЯ (Франція/1937) (LA GRANDE ILLUSION)

Сценарій Жана Ренуара та Шарля Спаака.

ВЕЛИКИЙ ГЕТСБІ (США/1974) (THE GREAT GATSBY)

Сценарій Френсіса Форда Копполи на основі роману Ф. Скотта Фіцджеральда.

ВЕЛИКЕ ПОГРАБУВАННЯ ПОТЯГА (США/1903) (THE GREAT TRAIN ROBBERY)

Режисура та зйомки Едвіна Портера.

ЖАДІБНІСТЬ (США/1924) (GREED)

Сценарій Еріха фон Штрогейма та Джун Метіс на основі роману *МакТір (McTeague)* Френка Норріса.

ВБИВСТВО У ГРОСС ПОЙНТІ (США/1997) (GROSSE POINT BLANK)

Сценарій Тома Янкевича, Д. В. Де Вінсентіса, Стіва Пінка та Джона К'юсака.

ДЕНЬ БАБАКА (США/1993) (GROUNDHOG DAY)

Сценарій Денні Рубіна і Гарольда Раміса.

РУКА, ЩО ГОЙДАЄ КОЛИСКУ (США/1992) (THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE)  
Сценарій Аманди Сільвер.  
ГАННА І ЇЇ СЕСТРИ (США/1986) (HANNAH AND HER SISTERS)  
Сценарій Вуді Аллена.  
ГАРОЛЬД І МОД (США/1971) (HAROLD AND MAUDE)  
Сценарій Коліна Гігінса.  
ВИСОКІ НАДІЇ (США/1988) (HIGH HOPES)  
Сценарій Майка Лі.  
ЙОГО ДІВЧИНА П'ЯТНИЦЯ (США/1940) (HIS GIRL FRIDAY)  
Сценарій Чарлза Ледерера на основі п'єси *Титульна Сторінка* (*The Front Page*) Бена Гехта і Чарлза Макартура.  
БАСКЕТБОЛЬНІ МРІЇ (США/1994) (HOOP DREAMS)  
Документальний фільм Фредеріка Маркса та Пітера Гілберта, режисер Стів Джеймс.  
НАДІЯ І СЛАВА (США/1987) (HOPE AND GLORY)  
Сценарій Джона Бурмена.  
ЛІКАРНЯ (США/1971) (THE HOSPITAL)  
Сценарій Педді Чаефскі.  
ГОДИНА ВОВКА (Швеція/1967) (THE HOUR OF THE WOLF)  
Сценарій Інґмара Бергмана.  
МАЄТОК ГОВАРДС ЕНД (США/1992) (HOWARDS END)  
Сценарій Рут Провер Джабвала на основі роману Е. М. Форстера.  
УРАГАН (США/1979) (THE HURRICANE)  
Сценарій Лоренцо Семпла-мол. на основі роману Чарлза Нордгоффа та Джеймса Нормана Голла.  
ЧОЛОВІКИ (США/1970) (HUSBANDS)  
Сценарій Джона Кассаветіса.  
ЧОЛОВІКИ ТА ДРУЖИНИ (США/1992) (HUSBANDS AND WIVES)  
Сценарій Вуді Аллена.  
БІЛЬЯРДИСТ (США/1961) (THE HUSTLER)  
Сценарій Роберта Россена та Сідні Керролла на основі роману Волтера Тевіса.  
Я НІКОЛИ НЕ ОБІЦЯЛА ВАМ РОЖЕВОГО САДУ (США/1977) (I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN)  
Сценарій Гевіна Лемберта та Льюїса Джона Карліно на основі роману Ганни Грін.  
ЯКЩО... (США/1968) (IF...)  
Сценарій Девіда Шервіна на основі оригінального сценарію *Хрестоносці* (*Crusaders*) Девіда Шервіна та Джона Гоуллетта.  
СПЕКОТНОЇ НОЧІ (США/1967) (IN THE HEAT OF THE NIGHT)  
Сценарій Стірлінга Сілфанта.  
ІМПЕРІЯ ПОЧУТТІВ (Франція/Японія/1976) (IN THE REALM OF THE SENSES)  
Сценарій Наріса Ошіми.  
ВЕСІЛЬНА ВЕЧІРКА (США/1979) (THE IN-LAWS)  
Сценарій Ендрю Бергмана.  
ІНТЕРВ'Ю З ВАМПІРОМ (США/1994) (INTERVIEW WITH A VAMPIRE)  
Сценарій Енн Райс на основі роману Енн Райс.  
НЕТЕРПИМИСТЬ (США/1916) (INTOLERANCE)  
Сценарій Девіда Ворка Гріффіта.  
КОХАНЦІ АЙСЕДОРИ (США/1968) (ISADORA)  
Сценарій Мелвіна Бреґга та Клайва Екстона.  
ДЖОН Ф. КЕННЕДІ. ПОСТРІЛИ В ДАЛЛАСІ (США/1991) (JFK)  
Сценарій Олівера Стоуна та Закарі Склар на основі книг *Стежка Вбивць* (*Trail of the Assassins*) Джима Гаррісона та *Перехресний Вогонь: Змова, що Вбила Кеннеді* (*Crossfire: The Plot That Killed Kennedy*) Джима Маррса.  
ЩЕЛЕПИ (США/1975) (JAWS)  
Сценарій Пітера Бенчлі та Карла Готтліба на основі роману Пітера Бенчлі.  
ДЖЕРРІ МАҒУАЙЕР (США/1996) (JERRY MAGUIRE)  
Сценарій Кемерона Кроу.  
ІСУС З МОНРЕАЛЯ (Канада/1988) (JESUS OF MONTREAL)  
Сценарій Деніса Арканда.  
ДЖОН І МЕРІ (США/1969) (JOHN AND MARY)  
Сценарій Джона Моргімера на основі роману Мервіна Джонса.  
КЛУБ РАДОСТІ І УДАЧІ (США/1993) (THE JOY LUCK CLUB)  
Сценарій Еймі Тан та Рональда Басса на основі роману Еймі Тан.  
ДЖУ ДОУ (Китай/1990) (JU DOU)

Сценарій Лю Ген на основі оповідання *Фуксі Фуксі (Fuxi Fuxi)* Лю Ген.  
ПАРК ЮРСЬКОГО ПЕРІОДУ (США/1993) (JURASSIC PARK)  
Сценарій Майкла Крайтона та Девіда Коппа на основі роману Майкла Крайтона.  
МАЛЮК (США/1921) (THE KID)  
Сценарій Чарлі Чапліна.  
ПОЦІЛУНОК ЖІНКИ-ПАВУКА (Бразилія/1985) (KISS OF THE SPIDER WOMAN)  
Сценарій Леонарда Шрейдера на основі роману Мануеля Пуїга.  
КОЙЯАНІСКАЦІ (США/1983) (KOYAANISQATSI)  
Сценарій Рона Фріке, Годфрі Реджіо, Майкла Геніга та Алтона Валпоула.  
КРАМЕР ПРОТИ КРАМЕРА (США/1979) (KRAMER VS. KRAMER)  
Сценарій Роберта Бентона на основі роману Ейвері Кормена.  
ЛЕДІ ЄВА (США/1941) (THE LADY EVE)  
Сценарій Престона Стерджеса на основі п'єси Монктона Гоффа.  
ОСТАННІ ДНІ ПОМПЕЇ (Італія/1913) (THE LAST DAYS OF POMPEII)  
На основі роману Едуарда Булвер-Літтона.  
ОСТАННІЙ ІМПЕРАТОР (Італія/Гонконг/СН/1987) (THE LAST EMPEROR)  
Сценарій Марка Пеплоу та Бернардо Бертолуччі разом із Енцо Унгари на основі автобіографії *Від Імператора до Громадянина (From Emperor to Citizen)* Пуї.  
ОСТАННЄ СПОКУШАННЯ (США/1994) (THE LAST SEDUCTION)  
Сценарій Стіва Баранчіка.  
В МИНУЛОМУ РОЦІ В МАРІЕНБАДІ (Франція/Італія/1961) (LAST YEAR AT MARIENBAD)  
Сценарій Алена Роб-Гріє.  
ЇХ ВЛАСНА ЛІГА (США/1992) (A LEAGUE OF THEIR OWN)  
Сценарій Ловелла Ганца та Бабалу Менделя на основі оповіді Кім Вілсон та Келлі Кандела.  
ПОКИДАЮЧИ ЛАС ВЕГАС (США/1995) (LEAVING LAS VEGAS)  
Сценарій Майка Фіггса на основі роману Джона О'Брайєна.  
ЛЕННІ (США/1974) (LENNY)  
Сценарій Джуліана Беррі на основі п'єси Джуліана Беррі.  
СМЕРТЕЛЬНА ЗБРОЯ (США/1987) (LETHAL WEAPON)  
Сценарій Шейна Блека.  
ЯК ВОДА ДЛЯ ШОКОЛАДУ (Мексика/1991) (LIKE WATER FOR CHOCOLATE)  
Сценарій Лаури Есківель на основі роману Лаури Есківель.  
КОРОЛЬ ЛЕВ (США/1994) (THE LION KING)  
Сценарій Ірени Меччі, Джонатана Робертса та Лінди Вулвертон.  
МАЛЕНЬКИЙ ВЕЛИКИЙ ЧОЛОВІК (США/1970) (LITTLE BIG MAN)  
Сценарій Колдера Уїллінгема на основі роману Томаса Бергера.  
РУСАЛОНЬКА (США/1989) (THE LITTLE MERMAID)  
Сценарій Джона Мошера та Рона Клементса.  
МАГАЗИНЧИК ЖАХІВ (США/1986) (LITTLE SHOP OF HORRORS)  
Сценарій Говарда Ешмена на основі мюзикла Говарда Ешмена та Алана Менкена, який був створений за мотивами фільму 1960 року сценарій Чарльза Гріффіта.  
ЗІРКА ШЕРИФА (США/1996) (LONE STAR)  
Сценарій Джона Сейлза.  
САМОТНІСТЬ БІГУНА НА ДОВГУ ДИСТАНЦІЮ (СН/1962) (THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER)  
Сценарій Алана Сіллітоу на основі короткої оповіді Алана Сіллітоу.  
ЛОРД ДЖИМ (СН/США/1965) (LORD JIM)  
Сценарій Річарда Брукса на основі роману Джозефа Конрада.  
ЛЮБОВНА СЕРЕНАДА (Австралія/1997) (LOVE SERENADE)  
Сценарій Ширлі Барретт.  
НЕЗАБУТНЯ (США/1965) (THE LOVED ONE)  
Сценарій Тері Сазерна та Крістофера Ішервуда на основі роману Евеліни Во.  
М (Німеччина/1931) (M)  
Сценарій Теа фон Гарбоу та Фріца Ланга на основі журнальної статті Егона Якобсона.  
ЛЮДИНА КУСАЄ СОБАКУ (Бельгія/1992) (MAN BITES DOG)  
Сценарій Ремі Бельво, Андре Бонзеля, Бенуа Пульворда та Венсана Тав'є.  
ЛЮДИНА, ЯКА ХОТІЛА СТАТИ КОРОЛЕМ (США/1975) (THE MAN WHO WOULD BE KING)  
Сценарій Джона Г'юстона та Гледис Гілл на основі короткої оповіді "Людина, що Хотіла Стати Королем" ("The Man Who Would Be King") Редьярда Кіплінга.

МАНЬЧЖУРСЬКИЙ КАНДИДАТ (США/1962) (THE MANCHURIAN CANDIDATE)

Сценарій Джорджа Аксельрода на основі роману Річарда Кондона.

МАНГЕТТЕН (США/1979) (MANHATTAN)

Сценарій Вуді Аллена та Маршала Брікмена.

МИСЛИВЕЦЬ НА ЛЮДЕЙ (США/1986) (MANHUNTER)

Сценарій Майкла Манна на основі роману *Червоний Дракон (Red Dragon)* Томаса Гарріса.

МІТКА (СК/1961) (THE MARK)

Сценарій Сідні Бакмена та Стенлі Манна на основі роману Чарльза Ізраеля.

МАРТІ (США/1955) (MARTY)

Сценарій Педді Чаєфські на основі телеп'єси Педді Чаєфські.

ЧОЛОВІЧЕ — ЖІНОЧЕ (Франція/1966) (MASCULINE FEMININE)

Сценарій Жана-Люка Годара.

ВІЙСЬКОВО-ПОЛЬОВИЙ ГОСПІТАЛЬ МЕШ (США/1970) (M.A.S.H.)

Сценарій Рінга Ларднера-мол. на основі роману Річарда Гукера.

ЗЛІ ВУЛИЦІ (США/1973) (MEAN STREETS)

Сценарій Мартіна Скорсезе та Мардіка Мартіна.

ЛЮДИ В ЧОРНОМУ (США/1997) (MEN IN BLACK)

Сценарій Еда Соломона.

МЕФІСТО (Угорщина/ФРН/1981) (MEPHISTO)

Сценарій Іштвана Сабо та Пітера Добаї на основі роману Клауса Манна.

ПОЛУДЕННІ СІТІ (США/1943) (MESHES OF THE AFTERNOON)

Сценарій Майї Дерен та Александра Гамміда.

МАЙКЛ КОЛЛІНС (СК/1996) (MICHAEL COLLINS)

Сценарій Ніла Джордана.

ОПІВНІЧНИЙ КОВБОЙ (США/1969) (MIDNIGHT COWBOY)

Сценарій Волдо Солта на основі роману Джеймса Лео Герлігая.

ВСТИГНУТИ ДО ОПІВНОЧІ (США/1988) (MIDNIGHT RUN)

Сценарій Джорджа Галло.

СОН ЛІТНЬОЇ НОЧІ (США/1935) (A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM)

Екранізація Чарльза Кеніона та Мері С. МакКолл на основі п'єси Вільяма Шейкспіра.

НЕПРИКАЯНІ (США/1961) (THE MISFITS)

Сценарій Артура Міллера.

ЗНИКЛИЙ БЕЗВІСТИ (США/1982) (MISSING)

Сценарій Коста-Гавраса та Дональда Стюарта на основі нон-фікшен книги *Страта Чарльза Гормана (The Execution of Charles Horman)* Томаса Гаузера.

МІСТЕР СМІТ ВИРУШАЄ ДО ВАШИНГТОНА (США/1939) (MISTER SMITH GOES TO WASHINGTON)

Сценарій Сідні Бакмена на основі оповіді Льюїса Р. Фостера.

МІСІС ПАРКЕР І ПОРОЧНЕ КОЛО (США/1994) (MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE)

Сценарій Алана Рудольфа та Ренді С'ю Коберн.

МІСІС СОФФЕЛ (США/1984) (MRS. SOFFEL)

Сценарій Рона Нісуонера.

МОБІ ДІК (СК/1956) (MOBY DICK)

Сценарій Рея Бредбері та Джона Г'юстона на основі роману Германа Мелвілла.

НОВІ ЧАСИ (США/1935) (MODERN TIMES)

Сценарій Чарлі Чапліна.

МОНТІ ПАЙТОН І СВЯЩЕННИЙ ГРААЛЬ (СК/1974) (MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL)

Сценарій Грема Чепмена, Джона Кліза, Террі Гілліама, Еріка Айidla та Майкла Пеліна.

ВЛАДА МІСЯЦЯ (США/1987) (MOONSTRUCK)

Сценарій Джона Патріка Шенлі.

НАСТУПНОГО РАНКУ (США/1986) (THE MORNING AFTER)

Сценарій Джеймса Гікса.

МУЛЕН РУЖ (СК/США/1952) (MOULIN ROUGE)

Сценарій Джона Г'юстона та Ентоні Вейллера на основі роману П'єра Ла Мура.

ВЕСІЛЛЯ МЮРІЕЛЬ (Австралія/1996) (MURIEL'S WEDDING)

Сценарій П. Джей. Гогана.

МУЗИЧНА КІМНАТА (Індія/1958) (THE MUSIC ROOM)

Сценарій Сат'яджити Рая на основі роману Тарашанкара Банерджі.

ВЕСІЛЛЯ МОГО НАЙКРАЩОГО ДРУГА (США/1997) (MY BEST FRIEND'S WEDDING)

Сценарій Роналда Басса.

МОЯ ВЕЧЕРЯ З АНДРЕ (США/1981) (MY DINNER WITH ANDRE)

Сценарій Воллеса Шона та Андре Грегорі.

МОЯ УЛЮБЛЕНА ПОРА РОКУ (Франція/1996) (MY FAVORITE SEASON)

Сценарій Паскаля Боніцера та Андре Тешіне.

МІЙ СЛУГА ГОДФРІ (США/1936) (MY MAN GODFREY)

Сценарій Моррі Ріскінда, Еріка Гетча та Грегорі Ла Кава.

ГОЛА (США/1993) (NAKED)

Сценарій Майка Лі.

ГОЛИЙ ПІСТОЛЕТ: З АРХІВІВ ПОЛІЦІЇ! (США/1988) (THE NAKED GUN FROM THE FILES OF POLICE SQUAD)

Сценарій Джеррі Зукера, Джима Абрагамса, Девіда Зукера та Пета Профта.

НАНУК З ПІВНОЧІ (Канада/1922) (NANOOK OF THE NORTH)

Сценарій Роберта Флаєрти.

НЕШВІЛЛ (США/1975) (NASHVILLE)

Сценарій Джоун Тюксбері.

ПОГАНІ ЗВИЧКИ (США/1976) (NASTY HABITS)

Сценарій Роберта Ендерса на основі роману *Ігуменя Кру* (*The Abbess of Crewe*) Мюрієлі Спарк.

ЗВІРИНЕЦЬ (США/1978) (NATIONAL LAMPOON'S ANIMAL HOUSE)

Сценарій Гарольда Реміса, Дугласа Кенні та Кріса Міллера.

ТЕЛЕМЕРЕЖА (США/1976) (NETWORK)

Історія та сценарій Педді Чаєфські.

НІЧ І ТУМАН (Франція/1955) (NIGHT AND FOG)

Сценарій Алана Рене.

НІЧ В ОПЕРІ (США/1935) (A NIGHT AT THE OPERA)

Сценарій Джорджа С. Кауфмана та Моррі Ріскінда.

НІЧНИЙ ПОРТЬЄС (Італія/1973) (THE NIGHT PORTER)

Сценарій Ліліани Кавані та Італо Москаті.

НІКСОН (США/1995) (NIXON)

Сценарій Стефена Джей. Рівела, Крістофера Вілкінсона та Олівера Стоуна.

НІЧ (Італія/Франція/1960) (LA NOTTE)

Сценарій Мікеланджело Антоніоні, Енніо Флайано та Тоніно Гуєрри.

ВПЕРЕД, МАНДРІВНИК (США/1942) (NOW, VOYAGER)

Сценарій Кейсі Робінсона на основі роману Олів Гірінс Пруті.

ОФІЦЕР І ДЖЕНТЛЬМЕН (США/1982) (AN OFFICER AND A GENTLEMAN)

Сценарій Дугласа Дей Стюарта.

О, ЩО ЗА ЧУДОВА ВІЙНА (США/1969) (OH! WHAT A LOVELY WAR)

Сценарій Лена Дейтона на основі сценічної п'єси Джоун Літлвуд та Чарлза Чілтона.

СТАРИЙ І МОРЕ (США/1958) (THE OLD MAN AND THE SEA)

Сценарій Пітера Віртела на основі новели Ернеста Гемінгвея.

НА ЗОЛОТОМУ СТАВКУ (США/1981) (ON GOLDEN POND)

Сценарій Ернеста Томпсона на основі п'єси Ернеста Томпсона.

У ПОРТУ (США/1954) (ON THE WATERFRONT)

Сценарій Бада Шульберга на основі роману Бада Шульберга.

ЗВИЧАЙНІ ЛЮДИ (США/1980) (ORDINARY PEOPLE)

Сценарій Елвіна Сарджента на основі роману Джудіт Гест.

З АФРИКИ (США/1985) (OUT OF AFRICA)

Сценарій Курта Люєдтке на основі *З Африки* (*Out of Africa*) Ісака Дінесена, *Ісак Дінесен: Життя Розповідача* (*Isak Dinesen: The Life of a Story-Teller*) Джудіти Турман та *Говоритиме Мовчання* (*Silence Will Speak*) Ерола Требинського.

ЕПІДЕМІЯ (США/1995) (OUTBREAK)

Сценарій Лоренса Дуорета та Роберта Рой Пула.

ПАЙЗА (Італія/1946) (PAISAN)

Сценарій Серджо Амідеї, Федеріко Фелліні та Роберто Росселліні.

ПАПЕРОВА ПОГОНЯ (США/1973) (THE PAPER CHASE)

Сценарій Джеймса Бріджеса на основі роману Джон Джей Осборна-мол.

БАТЬКИ (США/1989) (PARENTHOOD)

Сценарій Ловелла Ганца та Бабалу Менделя.

ПАРИЖ, ТЕХАС (ФРН/Франція/1984) (PARIS, TEXAS)

Сценарій Сема Шепарда.

ОСТРІВ ПАСКАЛІ (США/1988) (PASCALI'S ISLAND)



Сценарій Джеймса Дірдена на основі роману Баррі Ансворта.  
СТРАСТІ ЖАННИ Д'АРК (Франція/1928) (THE PASSION OF JOAN OF ARC)  
Сценарій Карла Дреєра та Жозефа Дельтея на основі книги Жозефа Дельтея.  
РИБА ПРИСТРАСТІ (США/1992) (PASSION FISH)  
Сценарій Джона Сейлза.  
ПЕТ І МАЙК (США/1952) (PAT AND MIKE)  
Сценарій Рут Гордон та Гарсон Канін.  
ШЛЯХИ СЛАВИ (США/1957) (PATHS OF GLORY)  
Сценарій Стенлі Кубрика, Колдера Віллінгема та Джима Томпсона на основі роману Гамфрі Кобба.  
ПЕЛЛЕ ЗАВОЙОВНИК (Данія/Швеція/1987) (PELLE THE CONQUEROR)  
Сценарій Білле Аугуста на основі роману Мартіна Андерсена Нексе.  
НАРОД ПРОТИ ЛАРРІ ФЛІНТА (США/1996) (THE PEOPLE VS. LARRY FLYNT)  
Сценарій Скота Александра та Ларрі Карашевського.  
ПЕРСОНА (Швеція/1966) (PERSONA)  
Сценарій Ингмара Бергмана.  
ПРИМАРА СВОБОДИ (Франція/Італія/1974) (THE PHANTOM OF LIBERTY)  
Сценарій Луїса Бунюеля та Жан-Клода Карр'єра.  
ФОРТЕПІАНО (Австралія/1993) (THE PIANO)  
Сценарій Джейн Кемптон.  
ГРАВЕЦЬ (США/1992) (THE PLAYER)  
Сценарій Майкла Толкіна на основі роману Майкла Толкіна.  
ПОЛІЦЕЙСЬКА АКАДЕМІЯ (США/1984) (POLICE ACADEMY)  
Сценарій Ніла Ізраеля, Пета Профта та Г'ю Вілсона.  
ПРИГОДИ "ПОСЕЙДОНА" (США/1972) (THE POSEIDON ADVENTURE)  
Сценарій Стірлінга Сіліфанта та Уенделя Маєрза на основі роману Пола Гелліко.  
ЛИСТІВКИ З КРАЮ БЕЗОДНІ (США/1990) (POSTCARDS FROM THE EDGE)  
Сценарій Керрі Фішер на основі роману Керрі Фішер.  
THE POSTMAN (Італія/Франція/Бельгія/1995) (IL POSTINO)  
Сценарій Анни Павіньяно, Майкла Редфорда, Фуріо Скарпеллі, Джакомо Скарпеллі та Массімо Троїзі на основі роману *Палаюче Терпіння* (Burning Patience) Антоніо Скармето.  
РЯДОВИЙ БЕНДЖАМІН (США/1980) (PRIVATE BENJAMIN)  
Сценарій Ненсі Мейерс, Чарлза Шайєра та Гарві Міллера.  
ЧЕСТЬ РОДИНИ ПРИЦЦІ (США/1985) (PRIZZI'S HONOR)  
Сценарій Річарда Кондона та Джанет Роуч на основі роману Річарда Кондона.  
ПРОДЮСЕРИ (США/1968) (THE PRODUCERS)  
Сценарій Мела Брукса.  
ОБЦЯНКА (Бельгія/Франція/Люксембург/1996) (LA PROMESSE)  
Сценарій Люка Дарденна та Жан-П'єра Дарденна.  
ПСИХО (США/1960) (PSYCHO)  
Сценарій Джозефа Стефано на основі роману Роберта Блоха.  
КРИМІНАЛЬНЕ ЧТИВО (США/1994) (PULP FICTION)  
Сценарій Квентіна Тарантіно на основі оповідей Квентіна Тарантіно та Роджера Евері.  
ЗАПИТАННЯ ТА ВІДПОВІДІ (США/1990) (Q & A)  
Сценарій Сідні Люмета на основі роману Едвіна Торреса.  
БОРотьба за вогонь (США/1982) (QUEST FOR FIRE)  
Сценарій Жерара Браха на основі роману *По Вогонь* (La Guerre du Feu) Жозефа Анрі Роні-ст.  
ТЕЛЕВІКТОРИНА (США/1994) (QUIZ SHOW)  
Сценарій Пола Аттанасіо на основі книги *Згадуючи Америку: Голос із Шістдесятих* (Remembering America: A Voice From the Sixties) Річарда Гудвіна.  
ДНІ РАДІО (США/1987) (RADIO DAYS)  
Сценарій Вуді Аллена.  
СКАЖЕНИЙ БИК (США/1980) (RAGING BULL)  
Сценарій Пола Шредера та Мардіка Мартіна на основі книги Джейка ЛаМотта разом із Пітером Севаджем.  
ІНДІАНА ДЖОНС: У ПОШУКАХ ВТРАЧЕНОГО КОВЧЕГА (США/1981) (RAIDERS OF THE LOST ARK)  
Сценарій Лоренса Кездена на основі оповіді Джорджа Лукаса та Філіпа Кауфмана.  
ДОЩ (США/1932) (RAIN)  
Сценарій Максвелла Андерсона на основі п'єси Джона Колтона та Клеменса Рендольфа на основі оповіді В. Сомерсета Моєма.  
ЛЮДИНА ДОЩУ (США/1988) (RAIN MAN)

Сценарій Рональда Басса та Беррі Морроу.  
ПРОДАВЕЦЬ ДОЩУ (США/1956) (THE RAINMAKER)  
Сценарій Н. Річарда Неша на основі п'єси Н. Річарда Неша.  
РАШЬОМОН (Японія/1950) (RASHOMON)  
Сценарій Акіри Куросави та Сінобу Гашімото на основі двох коротких оповідей Рюносукі Акутагави.  
ТРИ КОЛЬОРИ: ЧЕРВОНИЙ (Франція/Польща/Швейцарія/1994) (RED)  
Сценарій Кшиштофа Пісевича та Кшиштофа Кесльовського.  
ЧЕРВОНА ПУСТЕЛЯ (Італія/Франція/1964) (THE RED DESERT)  
Сценарій Мікеланджело Антоніоні та Тоніно Гуерри.  
ЩО СТОСУЄТЬСЯ ГЕНРІ (США/1991) (REGARDING HENRY)  
Сценарій Джеффри Абрамса.  
НАПРИКІНЦІ ДНЯ (США/1993) (THE REMAINS OF THE DAY)  
Сценарій Рут Правер Джабвала на основі роману Кадзуо Ішігуро.  
ВІДПРАЗА (США/1995) (REPULSION)  
Сценарій Романа Поланскі та Жерарда Браха.  
СКАЖЕНІ ПСИ (США/1992) (RESERVOIR DOGS)  
Сценарій Квентіна Тарантіно.  
ПОВЕРНЕННЯ ДЖЕДАЯ (США/1983) (THE RETURN OF THE JEDI)  
Сценарій Лоренса Кездена та Джорджа Лукаса на основі оригінальної оповіді для екранізації Джорджа Лукаса.  
ВИВОРІТ ДОЛІ (США/1990) (REVERSAL OF FORTUNE)  
Сценарій Ніколаса Казана на основі нон-фікшен книги Алана Дершовіца.  
РИЗИКОВАННИЙ БІЗНЕС (США/1983) (RISKY BUSINESS)  
Сценарій Пола Брікмена.  
ТАМ, ДЕ ТЕЧЕ РІКА (США/1992) (A RIVER RUNS THROUGH IT)  
Сценарій Річарда Фріденберга на основі роману Нормана Маклейна.  
ДОРОГА НА МАРОККО (США/1942) (THE ROAD TO MOROCCO)  
Сценарій Френка Батлера та Дона Гартмана.  
СКАЖЕНИЙ МАКС 2: ВОЇН ДОРОГИ (Австралія/1981) (THE ROAD WARRIOR)  
Сценарій Террі Гейса, Джорджа Міллера та Брайана Ганнанта.  
РОБОТ-ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ (США/1987) (ROBOCOP)  
Сценарій Едварда Ноймаса та Майкла Майнера.  
РОККІ (США/1976) (ROCKY)  
Сценарій Сильвестра Сталлоне.  
РОДЖЕР І Я (США/1989) (ROGER & ME)  
Сценарій Майкла Мура.  
РОМІ І МІШЕЛЬ НА ЗУСТРІЧІ ВИПУСКНИКІВ (США/1997) (ROMY AND MICHELE'S HIGH SCHOOL REUNION)  
Сценарій Робін Шифф.  
РОЗА (США/1979) (THE ROSE)  
Сценарій Білла Кербі та Бо Голдмана на основі оповіді Білла Кербі.  
ДИТИНА РОЗМАРІ (США/1968) (ROSEMARY'S BABY)  
Сценарій Романа Поланскі на основі роману Айра Левіна.  
ПРАВЛЯЧИЙ КЛАС (США/1972) (THE RULING CLASS)  
Сценарій Пітера Барнса на основі п'єси Пітера Барнса.  
ФІЛЬМ, ЩО БІЖИТЬ, СКАЧЕ І СПОКІЙНО СТОІТЬ (США/1959) (THE RUNNING, JUMPING AND STANDING STILL FILM)  
“Вигадано” Пітером Селлерсом та Діком Лестером.  
БІГ НА МІСЦІ (США/1988) (RUNNING ON EMPTY)  
Сценарій Наомі Фонер.  
БЕЗЖАЛЬНІ ЛЮДИ (США/1986) (RUTHLESS PEOPLE)  
Сценарій Дейла Лонера.  
ЖЕРТВОПРИНЕСЕННЯ (Швеція/Франція/1986) (THE SACRIFICE)  
Сценарій Андрія Тарковського.  
САЛЬВАДОР (США/1986) (SALVADOR)  
Сценарій Олівера Стоуна та Річарда Бойла.  
ЛИХОМАНКА СУБОТНЬОГО ВЕЧОРА (США/1977) (SATURDAY NIGHT FEVER)  
Сценарій Нормана Векслера на основі частини журнальної статті “Племінні Обряди Нової Суботньої Ночі” (“Tribal Rites of the New Saturday Night”) Ніка Кона.  
ЧЕРВОНА ЛІТЕРА (США/1995) (THE SCARLET LETTER)  
Сценарій Дугласа Дей Стюарта на основі роману Натанієля Готорна.

АРОМАТ ЗЕЛЕНОЇ ПАПАЙЇ (Франція/В'єтнам/1993) (THE SCENT OF GREEN PAPAYA)  
Сценарій Тран Ан Гунга.  
СПИСОК ШИНДЛЕРА (США/1993) (SCHINDLER'S LIST)  
Сценарій Стівена Зейлліана на основі роману Томаса Кеналлі.  
СКОТТ З АНТАРКТИКИ (СК/1948) (SCOTT OF THE ANTARCTIC)  
Сценарій Айвора Монтегю, Волтера Міда та Мері Гейлі Белл.  
МОРЕ КОХАННЯ (США/1989) (SEA OF LOVE)  
Сценарій Річарда Прайса.  
СЕРПІКО (США/1973) (SERPICO)  
Сценарій Валдо Солта та Нормана Векслера на основі нон-фікшен книги Пітера Мааса.  
СІМ (США/1995) (SEVEN)  
Сценарій Ендрю Кевіна Вокера.  
СІМ САМУРАЇВ (Японія/1954) (THE SEVEN SAMURAI)  
Сценарій Шінобу Гашімото, Акіри Куросави та Гідео Огуні.  
СЬОМА ПЕЧАТКА (Швеція/1957) (THE SEVENTH SEAL)  
Сценарій Інґмара Бергмана.  
ДАВАЙТЕ ПОТАНЦЮЄМО? (Японія/1996) (SHALL WE DANCE)  
Сценарій Масаюкі Суо.  
РОЗКОЛОТЕ НЕБО (СК/Італія/1990) (THE SHELTERING SKY)  
Сценарій Марка Пеплоу та Бернардо Бертолуччі на основі роману Пола Бовлза.  
БЛИСК (Австралія/1996) (SHINE)  
Сценарій Жана Сарді на основі оповіді Скота Гікса.  
СЯЙВО (США/1980) (THE SHINING)  
Сценарій Даян Джонсон та Стенлі Кубрика на основі роману Стівена Кінґа.  
КОРАБЕЛЬ ДУРНІВ (США/1965) (SHIP OF FOOLS)  
Сценарій Ебі Мана на основі роману Кетрін Енн Портер.  
ПОСТРІЛ У ТЕМРЯВІ (СК/США/1964) (A SHOT IN THE DARK)  
Сценарій Блейка Едвардса та Вільяма Пітера Блетті на основі п'єси Гаррі Кернітца, на основі п'єси Маршела Ахарда.  
КОРОТКІ ІСТОРІЇ (США/1993) (SHORT CUTS)  
Сценарій Роберта Альтмана та Френка Баргайда на основі оповідей Реймонда Карвера.  
МОВЧАННЯ ЯГНЯТ (США/1991) (THE SILENCE OF THE LAMBS)  
Сценарій Теда Таллі на основі роману Томаса Гарріса.  
САМОТНЯ БІЛА ЖІНКА (США/1992) (SINGLE WHITE FEMALE)  
Сценарій Дона Руса на основі роману *Самотня Біла Жінка Шукає Те Ж Семе (SWF Seeks Same)* Джона Лутца.  
У ЛІЖКУ З ВОРОГОМ (США/1991) (SLEEPING WITH THE ENEMY)  
Сценарій Роналда Басса на основі роману Ненсі Прайс.  
НЕСПЛЯЧІ В СІСТЛІ (США/1993) (SLEEPLESS IN SEATTLE)  
Сценарій Нори Ефрон, Девіда С. Уарда та Джеффа Арча.  
ВИГОСТРЕНЕ ЛЕЗО (США/1996) (SLING BLADE)  
Сценарій Біллі Боба Торнтон.  
ЗМІІНА ЯМА (США/1948) (THE SNAKE PIT)  
Сценарій Френка Партоса та Міллена Бренда на основі роману Мері Джейн Уорд.  
БІЛОСНІЖКА І ТРИ НЕРОБИ (США/1961) (SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES)  
Сценарій Ноеля Ленґлі та Елвуда Уллмана.  
СОЛЯРИС (СССР/1972) (SOLARIS)  
Сценарій Андрея Тарковського та Фрідріха Горенштейна на основі роману Станіслава Лема.  
ХТОСЬ ТАМ НАГОРІ ЛЮБИТЬ МЕНЕ (США/1956) (SOMEBODY UP THERE LIKES ME)  
Сценарій Ернеста Леймана на основі автобіографії Роккі Граціано разом з Роулендом Барбером.  
ДЕСЬ У ЧАСІ (США/1980) (SOMEWHERE IN TIME)  
Сценарій Річарда Метісона на основі роману *Попросити Повернення в Часі (Bid Time Return)* Річарда Метісона.  
ЗВУКИ МУЗИКИ (США/1965) (THE SOUND OF MUSIC)  
Сценарій Ернеста Леймана на основі сценічного мюзиклу Річарда Роджерса та Оскара Гаммерстайна II.  
СПАРТАК (США/1960) (SPARTACUS)  
Сценарій Далтона Трамбо на основі роману Говарда Фаста.  
ШВИДКІСТЬ (США/1994) (SPEED)  
Сценарій Грема Йоста.  
ЗАЛИШСЯ ЗІ МНОЮ (США/1986) (STAND BY ME)  
Сценарій Рейнольда Гідеона та Брюса А. Еванса на основі новели *Тіло (The Body)* Стівена Кінґа.  
ЗІРКА 80 (США/1983) (STAR 80)

Сценарій Боба Фоссі частково на основі журнальної статті “Смерть Плеймейта” (“Death of a Playmate”) Терези Карпентер.

ЗОРЯНІ ВІЙНИ (США/1977) (STAR WARS)

Сценарій Джорджа Лукаса.

СТАЛЕВІ МАГНОЛІЇ (США/1989) (STEEL MAGNOLIAS)

Сценарій Роберта Гарлінга на основі п’єси Роберта Гарлінга.

ВИКРАДАЧ ДІТЕЙ (Італія/Франція/1992) (THE STOLEN CHILDREN)

Сценарій Сандро Петралї, Стефано Рулле та Джіанні Амеліо.

НАЩАДОК ЧИНГІСХАНА (СССР/1928) (STORM OVER ASIA)

Сценарій Осіпа Бріка.

ДОРОГА (Італія/1954) (LA STRADA)

Сценарій Федеріко Фелліні, Тулліо Пінеллі та Енніо Флаяно.

ДИВНІШЕ, НІЖ В РАЮ (США/1984) (STRANGER THAN PARADISE)

Сценарій Джима Джармуша.

МИ НЕЗНАЙОМІ, КОЛИ ЗУСТРІЧАЄМОСЯ (США/1960) (STRANGERS WHEN WE MEET)

Сценарій Евана Гантера на основі роману Евана Гантера.

СОЛОМ’ЯНІ ПСИ (США/1971) (STRAW DOGS)

Сценарій Девіда Зелага Гудмана та Сема Пекінпа на основі роману *Облога Ферми Тренчера* (*The Siege of Trencher’s Farm*) Гордона М. Вільямса.

ТРАМВАЙ “БАЖАННЯ” (США/1951) (A STREETCAR NAMED DESIRE)

Сценарій Теннессі Вільямса на основі адаптації Оскара Сола п’єси Теннессі Вільямса.

НАШИВКИ (США/1981) (STRIPES)

Сценарій Лена Блума, Дена Голдберга та Гарольда Реміса.

РАПТОВИЙ УДАР (США/1983) (SUDDEN IMPACT)

Сценарій Джозефа С. Стінсона.

МАНДРИ САЛЛІВАНА (США/1941) (SULLIVAN’S TRAVELS)

Сценарій Престона Стерджеса.

СХІД СОНЦЯ (США/1927) (SUNRISE)

Сценарій Карла Майєра на основі роману *Подорож в Тільзіт* (*The Journey to Tilsit*) Германа Судермана.

БУЛЬВАР САНСЕТ (США/1950) (SUNSET BOULEVARD)

Сценарій Чарльза Брекета, Біллі Вайлдера та Д. М. Маршмана-мол. на основі оповіді “Банка Фасолі” (“A Can of Beans”) Чарльза Брекета та Біллі Вайлдера.

СУПЕРМЕН (США/1978) (SUPERMAN)

Сценарій Маріо П’юзо, Девіда Ньюмана, Леслі Ньюман та Роберта Бентона.

СОЛОДКИЙ ЗАПАХ УСПІХУ (США/1957) (THE SWEET SMELL OF SUCCESS)

Сценарій Кліффорда Одетса та Ернеста Леймана на основі короткої оповіді “Розкажи Мені Про Це Завтра” (“Tell Me About It Tomorrow”) Ернеста Леймана.

ПЛАВЕЦЬ (США/1968) (THE SWIMMER)

Сценарій Елінора Перрі на основі короткої оповіді Джона Чівєра.

МЕЧ У КАМЕНІ (США/1963) (THE SWORD IN THE STONE)

Сценарій Білла Піта на основі роману *Король Минулого і Майбутнього* (*The Once and Future King*) Т. Г. Вайта.

СІБІЛ (США/1977) (SYBIL)

Сценарій Стюарта Штерна на основі книги Флори Рети Шрайбер.

ТАКСИСТ (США/1976) (TAXI DRIVER)

Сценарій Пола Шрейдера.

10 (США/1979) (10)

Сценарій Блейка Едвардса.

ОРЕНДАР (Франція/1976) (THE TENANT)

Сценарій Жерара Браха та Романа Поланські на основі роману Роланда Топора.

НІЖНЕ МИЛОСЕРДЯ (США/1983) (TENDER MERCIES)

Сценарій Гортона Фута.

ТЕРМІНАТОР (США/1984) (THE TERMINATOR)

Сценарій Джеймса Кемерона та Гейл Енн Герд.

МОВА НІЖНОСТІ (США/1983) (TERMS OF ENDEARMENT)

Сценарій Джеймса Л. Брукса на основі роману Ларі МакМертрі.

ЦЕЙ СМУТНИЙ ОБ’ЄКТ БАЖАННЯ (Франція/Іспанія/1977) (THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE)

Сценарій Луїса Бунюеля та Жан-Клода Карр’єра на основі роману *Жінка і Паяц* (*La Femme et le Pantin*) П’єра Луї.

ТЕЛЬМА І ЛУІЗА (США/1991) (THELMA & LOUISE)

Сценарій Келлі Хоупі.

ЗАГНАНИХ КОНЕЙ ПРИСТРІЛЮЮТЬ, ЧИ НЕ ТАК? (США/1969) (THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY?)

Сценарій Джеймса По та Роберта Томпсона на основі роману Гораса МакКоя.

ЦЕ Є SPINAL TAP (США/1984) (THIS IS SPINAL TAP)

Сценарій Крістофера Геста, Майкла МакКіна, Гаррі Ширера та Роба Райнера.

ТРИ ЖІНКИ (США/1977) (3 WOMEN)

Сценарій Роберта Олтмена.

КРІЗЬ ТЬМЯНЕ СКЛО (Швеція/1961) (THROUGH A GLASS DARKLY)

Сценарій Інгмара Бергмана.

ПЕТЛЯ (США/1984) (TIGHTROPE)

Сценарій Річарда Таггла.

ПОМЕРТИ ЗАРАДИ (США/1995) (TO DIE FOR)

Сценарій Бака Генрі на основі роману Джойс Мейнард.

ЖИТИ (Китай/1994) (TO LIVE)

Сценарій Юй Гуа та Лу Вей на основі роману *Життя (Lifetimes)* Юй Гуа.

ТУТСІ (США/1982) (TOOTSIE)

Сценарій Ларрі Гелбарта та Мері Сізгал.

ЦИЛІНДР (США/1935) (TOP HAT)

Сценарій Дуайта Тейлора та Аллана Скотта.

ЗГАДАТИ ВСЕ (США/1990) (TOTAL RECALL)

Сценарій Рональда Шусетта, Дена О'Беннона та Гарі Голдмана на основі оповіді Рональда Шусетта, Дена О'Беннона

та Джона Повілла, натхненні короткою оповіддю "З Глибин Пам'яті" ("We Can Remember It for You") Філіпа Діка.

ПОМІНЯТИСЯ МІСЦЯМИ (США/1983) (TRADING PLACES)

Сценарій Тімоті Гарріса та Гершела Уайнграда.

ТРАНС'ЄВРОПЕЙСЬКИЙ ЕКСПРЕС (Франція/1966) (TRANS-EUROPE EXPRESS)

Сценарій Алена Роб-Гріє.

СКАРБИ СІСРРА МАДРЕ (США/1948) (THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE)

Сценарій Джона Г'юстона на основі роману Б. Травена.

12 РОЗГНІВАНИХ ЧОЛОВІКІВ (США/1957) (TWELVE ANGRY MEN)

Сценарій Реджинальда Роуза на основі телеп'єси Реджинальда Роуза.

ДВАДЦЯТЬ БАКСІВ (США/1993) (TWENTY BUCKS)

Сценарій Леслі Богема та Ендре Богема.

КОСМІЧНА ОДІССЕЯ 2001 РОКУ (США/1968) (2001: A SPACE ODYSSEY)

Сценарій Стенлі Кубрика та Артура С. Кларка на основі короткої оповіді Артура С. Кларка.

УМБЕРТО Д. (Італія/1952) (UMBERTO D)

Сценарій Чезаре Дзаваттіні та Вікторіо Де Сіка.

НЕСТЕРПНА ЛЕГКІСТЬ БУТТЯ (США/1988) (THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING)

Сценарій Жан-Клода Карр'єра та Філіпа Кауфмана на основі роману Мілана Кундери.

НЕПРОЩЕННИЙ (США/1992) (UNFORGIVEN)

Сценарій Девіда Вебба Піплза.

НЕЗАКОННЕ ВТОРГНЕННЯ (США/1992) (UNLAWFUL ENTRY)

Сценарій Льюїса Коліка.

НЕОДРУЖЕНА ЖІНКА (США/1978) (AN UNMARRIED WOMAN)

Сценарій Пола Мазурські.

ЗВИЧАЙНІ ПІДОЗРЮВАНІ (США/1995) (THE USUAL SUSPECTS)

Сценарій Крістофера Маккворі.

ВЕРДИКТ (США/1982) (THE VERDICT)

Сценарій Девіда Мемита на основі роману Баррі Ріда.

ЗАПАМОРОЧЕННЯ (США/1958) (VERTIGO)

Сценарій Алека Коппела та Семюела Тейлора на основі роману *Зі Свіну Мертвих (D'Entre les Morts)* П'єра Буало та

Томаса Нарсежака.

ВІРІДІАНА (Іспанія/Мексика/1961) (VIRIDIANA)

Сценарій Луїса Бунюеля та Гуліо Алегандро на основі оповіді Луїса Бунюеля.

МАМИНІ СИНОЧКИ (Італія/Франція/1953) (I VITELLONI)

Сценарій Федеріко Фелліні, Енніо Флаяно та Тулліо Пінеллі.

ВІВА, САПАТА! (США/1952) (VIVA ZAPATA)

Сценарій Джона Стейнбека.

ВОЛЛ СТРІТ (США/1987) (WALL STREET)

Сценарій Стенлі Вайзера та Олівера Стоуна.

ВІЙНА ПОДРУЖЖЯ РОУЗ (США/1989) (THE WAR OF THE ROSES)

Сценарій Майкла Лісона на основі роману Уоррена Адлера.  
НЕБЕЗПЕЧНІ МАНДРИ (США/1978) (WATERSHIP DOWN)  
Сценарій Мартіна Розена на основі роману Річарда Адамса.  
СВІТ ВЕЙНА (США/1992) (WAYNE'S WORLD)  
Сценарій Майка Маєрса, Бонні Тернер та Террі Тернера.  
ВЕСІЛЛЯ (США/1978) (A WEDDING)  
Сценарій Джона Консідайна, Патриції Резник, Алана Ніколлса та Роберта Альтмана.  
ВІКЕНД (Франція/Італія/1967) (WEEKEND)  
Сценарій Жана-Люка Годарда.  
ДОБРОБУТ (США/1975) (WELFARE)  
Документальний фільм продюсера та режисера Фредеріка Вайсмана.  
КОЛИ ГАРРІ ЗУСТРІВ САЛЛІ (США/1989) (WHEN HARRY MET SALLY)  
Сценарій Нори Ефрон.  
ШЕПІТ ВНОЧІ (США/1992) (WHISPERS IN THE DARK)  
Сценарій Крістофера Кроу.  
БІЛИЙ ГАРТ (США/1949) (WHITE HEAT)  
Сценарій Івана Гофа та Бена Робертса на основі оповіді Вірджинії Келог.  
БІЛІ ЛЮДИ НЕ ВМІЮТЬ СТРИБАТИ (США/1992) (WHITE MEN CAN'T JUMP)  
Сценарій Рона Шелтона.  
ХТО ПІДСТАВИВ КРОЛИКА РОДЖЕРА (США/1988) (WHO FRAMED ROGER RABBIT)  
Сценарій Джефрі Прайса та Пітера С. Сімена на основі роману *Хто Цензурував Кролика Роджера? (Who Censored Roger Rabbit?)* Гері К. Вольфа.  
СУНИЧНА ГАЛЯВИНА (Швеція/1957) (WILD STRAWBERRIES)  
Сценарій Інгмара Бергмана.  
ПРИЧАСТЯ (Швеція/1962) (WINTER LIGHT)  
Сценарій Інгмара Бергмана.  
ІСТВИКСЬКІ ВІДЬМИ (США/1987) (THE WITCHES OF EASTWICK)  
Сценарій Майкла Крістофера на основі роману Джона Апдайка.  
СВІДОК (США/1985) (WITNESS)  
Сценарій Ерла В. Уоллеса та Вільяма Келлі на основі оповіді Ерла В. Уоллеса, Вільяма Келлі та Памели Уоллес.  
ЧАРІВНИК КРАЇНИ ОЗ (США/1939) (THE WIZARD OF OZ)  
Сценарій Ноеля Ленглі, Флоренс Раєрсони та Едгара Аллена Вулфа на основі роману *Чарівник Країни Оз (The Wonderful Wizard of Oz)* Л. Френка Баума.  
ЖОВТИЙ ПІДВОДНИЙ ЧОВЕН (США/1968) (THE YELLOW SUBMARINE)  
Сценарій Лі Міноффа, Ела Бродакса, Джека Мендельсона та Еріка Сігала на основі пісні Джона Леннона та Пола Маккартні.  
МОЛОДИЙ ФРАНКЕНШТЕЙН (США/1974) (YOUNG FRANKENSTEIN)  
Сценарій Джіна Уайлдера та Мела Брукса.  
МОЛОДИЙ МІСТЕР ЛІНКОЛЬН (США/1939) (YOUNG MISTER LINCOLN)  
Сценарій Ламара Тротті.  
ЗЕТ І ДВА НУЛІ (США/Нідерланди/1985) (A ZED AND TWO NOUGHTS)  
Сценарій Пітера Грінауєя.  
ЗЕЛІГ (США/1983) (ZELIG)  
Сценарій Вуді Аллена.  
НУЛЬ ЗА ПОВЕДІНКУ (Франція/1933) (ZERO DE CONDUITE)  
Сценарій Жана Віго.

Для детальнішої інформації щодо Роберта Маккі та його семінарів відвідайте [www.mckeestory.com](http://www.mckeestory.com).

**ARCЩ**

Київ · 2023

ISBN 978-617-95077-5-5 (epub)

Жодну з частин даного видання  
не можна копіювати або відтворювати в будь-якій формі  
без письмового дозволу видавництва

**Електронна версія створена за виданням:**

**Роберт Маккі**

М 12 Оповідь. Субстанція, Структура, Стиль та Принципи Письмової Екранізації. — Київ:

АРК.ЮЕЙ, 2021. — 520 с.

ISBN 978-617-95077-1-7

ISBN-10: 0-06-039168-5 (англ.)

Книга Роберта Маккі Оповідь розкриває тріумфальні методи людини, яку загально визнано головним вчителем письмової екранізації у світі. Колишній стипендіат Програми імені Фулбрайта, Маккі написав незліченну кількість сценаріїв для телебачення та кіно. Окрім викладання та письменництва, він працює консультантом для компаній продакшнів Tri-Star й Golden Harvest Films.

Уже більше сорока років учні Роберта Маккі забирають топ-нагороди Голлівуду. Його семінар зі Структури Оповіді вважається обов'язковим для всіх, хто прагне стати сценаристом й фільмарем, й регулярно проходить у заповнених ушент аудиторіях. Ця книга — це зброя для перемоги у війні з кліше у світі, де аудиторія все більше спрагла до оригінального.

На відміну від популярних підходів до письмової екранізації, Оповідь про форму, а не про формулу. Використовуючи приклади більше ніж сотні фільмів, Маккі ділиться філософією, яка допомагає ідентифікувати невловимі елементи, які відрізняють якісну оповідь від решти.

Ця книга йде далеко за межі механічних основ письмової екранізації. Оповідь підіймає письменництво від інтелектуальної вправи до емоційної, трансформуючи ремесло письмової екранізації у форму мистецтва. Запакувавши книгу прикладами з класики кіно як КАСАБЛАНКА чи КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ, Маккі експертно розтинає класичні сцени, крок за кроком у притаманній лише йому манері розкриває нам не лише як, але й чому вони працюють.

Ця переповнена інсайтами книга перетворилась на справжнє Євангеліє для письменників-сценаристів по всьому світу. Вона стане у пригоді кожному, хто хоче навчитись перетворювати чудові ідеї у чудові оповіді й чудові сценарії.

**УДК 82-2:791(02)=030.111**

Всі права застережено згідно з Міжнародною та Панамериканською конвенціями про авторські права. Оплачуючи необхідні збори, ви отримали невиключне, непередаване право доступу та читання тексту цієї книги. Жодна частина цього тексту не може бути відтворена, передана, завантажена, декомпільована, зворотно розроблена або збережена в будь-якій системі зберігання та пошуку інформації, в будь-якій формі чи будь-якими способами — чи електронними, чи механічними, відомими або такими, що будуть винайдені у майбутньому, без письмового дозволу HarperCollins або АРК.ЮЕЙ в Україні.

**Обкладинка** Марко Супрун

**Макет і верстка** Назар Матлак

**Головна редакторка** д-р Уляна Супрун



**Відповідальний редактор** Марко Супрун

**Редакторка** Вікторія Антоненко

**Переклад:** Вікторія Антоненко, Володимир Войтенко, Катерина Грецишин, Станіслав Грецишин, Олексій Дубров, Олександр Кір'яков, Олег Магдич, Ольга Мінченко, д-р Уляна Супрун

Перекладено за виданням: Robert McKee. *Story: Substance, Structure, Style And the Principles of Screenwriting* (New York, HarperCollins, 1997, ISBN-10: 0-06-039168-5)

© Robert McKee, 1997

© Видання українською, переклад, оформлення. ГО АРК.ЮЕЙ, 2021

Видано за угодою з ReganBooks, імпринту HarperCollins Publishers. Published by arrangement with ReganBooks, an imprint of HarperCollins Publishers.

Ваш унікальний ідентифікаційний код копії цієї книги:

c4ecf7a587df55fd43e7ed5bf8d77f6f5da897b1ecfa6b13846f9a731753bcd6