

Роман Бучко

ЯК НАПИСАТИ КІНОСЦЕНАРІЙ

Початок у номері 2, 3, 2007.

Кіножанри

Не всі погоджуються з поділом кіно на жанри. А вони, починаючи зі щойно придуманих, розвиваються й занепадають, потім знову відроджуються. Часто жанри змішуються, і немає чистих взірців – добрий фільм виходить за межі жанру, і найважливіше для сценариста – зрозуміти не засади жанру, а типову стратегію певних жанрів для досягнення ефекту. Завдання фільму – викликати емоційну реакцію глядача. Всі жанри в кіно, як і всі розповіді, походять із прагнень любові, відваги, пригоди, розуміння чи просто втечі від реальності. Це є не інтелектуальним прагненням, бо тоді воно було б філософським твором, а внутрішній невербалізований пошук порядку, пригод, почуттів. Жанри – це класифікація емоцій, яких прагнемо. “Термінатор” має елементи фільму відваги, страху, любові в однакових пропорціях, але домінувати має найбільш пов’язане з темою й катарсисом. Передусім маємо створити цілісний світ, байдуже, романс це чи фантастика. Кожен світ керується своїми правилами, бо інакше глядач не повірить. Якщо в ньому біль не існує, як у багатьох комедіях, глядач, побачивши страждання, переживе шок. Треба бути вірним засадам власного світу. Наступний елемент – це рівень вірогідності: не треба змінювати жанру, бо глядач втратить контакт із фільмом. Жанри, як правило, викликають почуття: відваги, страху, жаху, пізнавання, сміху, любові.

Відвагу задовольняють фільми дії – пригодницький вестерн, військовий, історичний, фантастичний. Відвага є однією з жаданих рис. Вважається, що страх перед смертю, поза вірою в Бога, є джерелом виникнення нових релігій, творів мистецтва, вибуху воєн. Творячи щось вічне, перемагаємо смерть і стаємо безсмертними, хоча б символічно. Небагато з нас є справді відважними. Ми боїмося болю й невідомого, яке чатує на всіх, вчимося, лікуємося, хочемо подолати смерть. У релігії віримо у вдосконалення й небо, єднання з близькими, реінкарнацію. Кіно відвідуємо також, щоб побачити переможену смерть. Фільми дії (пригодницькі) – найпопулярніший жанр, можливо, тому, що вони порушують питання відваги перед обличчям смерті. В таких фільмах антагоніст уособлює смерть, битва з ним видається неможливою, а протагоніст такий самий, як ми (може, трохи спритніший); він перемагає смерть, а ми разом із ним поринаємо в нове краще життя. Почуттєва ставка є великою: смерть прогнала, життя тріумфує. Головна лінія боротьби буває оздоблена побічною любовною лінією – вона застерігає героя, а в останні часи стає його союзником у боротьбі. В таких фільмах ставка більша за життя. За Й. Камбелом, герой вирушає в чужий світ, щоб там боротися з анта-

гоністом, здобути еліксир життя – найбільший скарб. У пригодницьких фільмах світ антагоніста – десь далеко на чужині, найчастіше в Азії, і там відбувається вирішальна битва. Індіана Джойнс і Джеймс Бонд потрапляють у закутки світу, де панує безправ’я. Протагоніст є часткою звичного світу, має свої страхи, недоліки, вади, як і ми (таким чином виникає перший внутрішній конфлікт), але разом із тим він має щось таке, що дає йому змогу протистояти злу, яке в якійсь сцені має бути показане. Протагоніст часто не хоче вступати в протистояння через силу антагоніста й небезпеку, не готовий до поєдинку, доки не з’являться мотиви, або у військових в силу обов’язку (Бонд мусить виконати наказ). Часом мотором дії є прагнення помсти, коли хтось близький гине від рук антагоніста, – це здебільшого вестерни чи боксерські фільми, де протагоніст знайомий із бойовим мистецтвом, має наставника, який гине, а антагоніст також воїн, але аморальний, вбиває когось близького, за що має бути покараний. Фільми свободи складніші. Тут ставкою стає звільнення цілого світу, якому загрожує антагоніст, протагоністом керує не лише особиста помста. Якщо герой програє, інші потраплять у неволю, він бореться за них, тому ми з ним ідентифікуємося. Антагоніст може бути анонімним або складним, іноді він – знайомий протагоніста чи його співробітник. Добрий антагоніст – постать багатовимірною, яка має свою логіку і слухність і прагне порядку в хаотичному світі. Хоча виклик і мотивація є логічними, протагоніст (і ми разом із ним) не знає, як перемогти антагоніста. Потрібен порадижник, колись це був ментор, тепер учитель, який готує героя до боротьби. Команда: коли до протагоніста залучаються друзі, особливо у військових фільмах, де обов’язок і захист товаришів мотивують учинки. Ментором у даному випадку може бути сержант, нижчий за рангом, але досвідчений. Той, хто на війні, в брутальному світі, марить про мир та сад і невдовзі гине, викликає симпатію. Антагоніст часто уособлює безособову воєнну машину. Аби перемогти, протагоніст мусить поступово набутися знань, мудрості, вмінь, віри в себе, щоб бути вірогідним і цікавим. Тренінг – обов’язковий елемент у фільмах боротьби. Антагоніст також готується, його дії щоразу жорстокіші: то вкраде дитину, то вб’є ментора, у вестернах ошукає в поєдинку, він має союзників, особливо, коли слабкий фізично, а також головного вбивцю. Часом другорядний персонаж удає союзника, а насправді діє на користь антагоніста. Врешті доля сприяє протагоністу, кохана й дитина втікають, ментор виживає, союзник рятує невинних, він виграє остаточний бій завдяки моральним якостям. Якщо є свідки, вони плачуть, кохана цілує героя.

Продовження у наступному номері.