

Роман Бучко

ЯК НАПИСАТИ КІНОСЦЕНАРІЙ

Основи, структура

Випускники найпрестижнішої кіношколи Лос-Анджелеського університету (UCLA) Р.Расін та В.Доунс¹ у своїй книжці підсумували весь нагромаджений досвід багатьох поколінь американських сценаристів. Сценарну майстерність у Каліфорнії викладали також українці – відомий режисер Едвард Дмитрик та Ігор Волянський: першого Батьківщина предків так і не спромоглася запросити в гості, і вже не зможе, а з другим ніхто в Україні правдоподібно не хоче заізнатися. В Голлівуді не дотримуються засади, що фільм має відобразити дійсність, хоча не виключають реалізму міжлюдських стосунків, але передусім пропагують так звані західні демократичні вартості та індивідуалізм. Сценарій не вважається літературним жанром, а лише планом фільму, який має приносити прибуток. Агенти, продюсери, режисери отримують щотижня до 30 сценаріїв, яких не в стані уважно прочитати, тому цю марудну справу доручають рецензентам, які самі колись пробували писати, тому є упередженими до початківців. А від них залежить вирок.

Перш за все *форма* сценарію має відповідати визначеному стандарту: титульна сторінка, поля, заголовки сцен, ремарки, навіть гарнітура. «Потреба писати походить від внутрішньої потреби впорядкування хаосу, тому треба писати серцем, почуттями, потрібна конкретика, треба з'ясувати, що є найважливішим», – так окреслив тему драматург Артур Міллер. Конкретика, почуття і пояснення, а не повчання, бо менторські сценарії прагнуть довести істину коштом героїв і фабули, – так виникає пропагандний твір, у якому персонажі виголошують погляди автора, є рупорами тих поглядів. Треба героям дозволити жити, щоб вони не були маріонетками, які репрезентують певну ідеологію чи філософію. Пізнання теми – це фундамент для багатого світу героїв. *Світ фільму* – це порок року, географія, середовище, історичний час, місце дії. Має бути певність, що ця історія могла трапитися в цьому світі. Зі зміною оточення зміняться фабула і герої, як це бачимо на прикладі Ромео та Джульєтти на тлі во-

рожнечі нью-йоркських гангів при збереженні шекспірівського тексту. *Герої* мають відповідати середовищу, в якому перебувають, – дім, робота, транспорт, смаки, стиль життя, освіта, темперамент. Має бути або гармонія героя з навколишнім світом, або він може бути чужим у чужому світі, та потреба рідного, комфортного світу має відчуватися в його прагненнях, і це є джерелом конфлікту та скелетом багатьох сценаріїв. Контраст є квінтесенцією мистецтва і загалом сприймання; він визначає добро і зло, передній план і тло, як світлотінь у Рембрандта чи Караваджо. Якщо сценарист виразно зазначить різницю між наміром та результатом, отримуємо іронію. Пікассо вдавався до виразних контурів і яскравих фарб, щоб підкреслити форму, уникаючи перспективи, а Далі реалістично малював нереальні візії. Контраст надає сцені атракційності та дозволяє краще окреслити героїв, тему, прискорити дію, визначити ціле оповідання. Ідеальний світ – це світ деталей, які впливають на персонажів, віддзеркалюють їхній характер, розповідь і тему. Коли є задум, світ, фабула, треба придумати героїв. *Фабула* – це герой в дії, його визначає акція, тому герой мусить мати мету і перешкоди, а цьому сприяє конфлікт і висока ставка (ризик). Драматична акція – це боротьба або з нашими страхами, безсиллям, або з іншими прагненнями та вчинками. Акція всупереч праву, авторитетам, чи непопулярним поглядам визначає характер, це і збройна боротьба, і поцілунок, бо є запланованими актами, з яких випливають наслідки.

Герої прагнуть *конфлікту*, тому ми прагнемо їх спостерігати, вони є метафорою і роблять те, про що ми маримо. Вони мають пасувати до світу, теми, мети і конфлікту, бути реальними, органічними, бо герой без функції є зайвим. Ще від греків герої діляться на *протагоністів* та *антагоністів*. Перший – центральний герой, з яким ми себе ототожнюємо, якому співчуваємо, – з'являється одразу, або ж попереджають про нього другорядні персонажі, він є пружиною конфлікту, не відразу ангажується в акцію, але поступово чогось прагне, бореться, мстить, переслідує мету, і глядач відчуває за

ним силу, щоби з ним ідентифікуватися, а зарозумілого, агресивного та самозакоханого він злегковажить. Емпатія буде, якщо герой має ясні, ймовірні і варті схвалення мотиви. Має бути також ризик більший, ніж в інших, та наслідок дій більший. Найчастіше це один протагоніст, іноді два (buddy movies), рідше кілька (ensemble movies), але хтось з них – основний. Антагоніст часто створює проблеми людям, але не хоче провокувати протагоніста, спочатку пасивного, доки той не наважиться стати головним мотором в боротьбі. Іноді протагоніст може бути антипатичним, але в ході акції здобуває симпатію глядача, який зрештою ідентифікує себе з героєм, що має боротися за інших, та інвестує емоції в успіх героя, що має боротися за інших. Якщо лише за себе, це занижка ставка, яку використовують лише в комедії, і глядач не ідентифікує себе, вважаючи себе кращим. Успіх чи поразка протагоніста збільшується залежно від вартості мети. Антагоніст ускладнює протагоністові шлях до мети. Це людина, звір, явище природи чи надприродне, або внутрішній конфлікт, чи хвороба протагоніста – алкоголізм, зневіра у власних силах. Антагоніст виглядає сильнішим від протагоніста і доводить неможливість компромісу. Недопрацьований чорний характер – нудний. Професор Моріарті складніший за Холмса, і мотиви його складніші. Сценарист має знати домінуючі риси антагоніста, біографію, почуття, мотиви його вчинків, часто протилежні сценаристові, тому важко його описати з раціональними мотиваціями, не вдаючись до шаблонних стереотипів. Другорядні персонажі підтримують головних героїв, вони потребують меншої уваги, їхні мотиви менш обґрунтовані, вони підкреслюють чи заперечують головну сюжетну лінію, але мають бути повноцінними, бо підтримують фікційний світ, прискорюють акцію і зникають, мають бути вірогідними з якоюсь характерною домінуючою рисою – манери, вигляд, мовна вада. Як у картині – головні герої на першому плані, другорядні на другому, епізодичні статисти служать тлом. Перші – складніші, другі – менш деталізовані, на решті розмита «масовка», яка не повинна відволікати увагу від героїв основних.

Ситуація – це персонаж у контексті. Герой має діяти, отже, бути в ситуації, де є висока ставка і кілька шляхів вибору та прийняття рішень. Чим важчий вибір, більша ставка, тим цікавіший герой. Важкий моральний, етичний, суспільний вибір красить героя. Безвольні, нерішучі персонажі можуть бути епізодичними, або трагічними, як у європейському кіно. Вони можуть контрастувати до головних героїв. Основою акції може бути герой, який вирішив діяти, а не лише реагувати на обставини. Більшість персонажів лише реагує на оточення. Сильний характер починає діяти, щоби цей світ змінити, а слабкий лише реагує на дії інших. Драматургія вважає ефективною таку дію, яка викликає протидію іншого героя. Причина і наслідок, збудник і реакція – основа кожної розповіді. Акція, що викликає акцію, а не реакцію, є квінтесенцією сюжету, та не викликає довіри, якщо нема ясної та особистої мотивації. Причина і наслідок, засіб і мета, як зерно і плід, неподільні, бо наслідок живе в причині, мета існує в засобах. Щоб зрозуміти героя, можна поставити ряд запитань, що складуть начерк персонажа: загальні (зацікавлення, манери,

звичай, смаки, політичні погляди, фахова кар'єра, освіта, фінансовий стан); зовнішні (здоров'я, одяг, вік, стать, вигляд, проблеми); суспільні (мораль, соціальний статус, родина, національність, релігійна приналежність); психологічні (надії, підозри, амбіції, розчарування, стриманість, манії, фобії, забобони, здібності, філософія, темперамент, дитинство). У кіно все відбувається в теперішньому часі, навіть ретроспекції. Якщо духи минулого переслідують героя, то це відбувається тут і зараз. Щоб герой чогось прагнув, має бракувати якогось елемента, пов'язаного з метою, і чим він більший, тим сильніша мотивація вчинків і рішучіші дії героя, (а не автора). Герой може зробити злий вчинок при позитивній мотивації (Медея). Хоча такі вчинки приносять чергові нещастя, бо лише вчинки, а не наміри, є важливими.

Арістотель вважав вадою героя недолік, помилку чи погану поведінку, особливо трагічних персонажів. Сценарій не розповідає про ідеальних людей, їхні погляди є суб'єктивними. Помилки походять від нестачі самопізнання, що є ключовим елементом кожної розповіді. Сценарист мусить знати цей недолік, слабкість, ваду, на протиположний сильним рисам протагоніста, і змусити його конфліктувати зі своїми недоліками, щоби не руйнувати надію на успіх, бо це трагічно. Якщо це кумедна нешкідлива вада, тоді маємо справу з комедійним недоліком. В антагоніста недолік є найсильнішою рисою характеру, яка стає причиною поразки. Внутрішній конфлікт постає з моральних рішень, нерішучості, сумнівів. Найцікавіше, коли два сильні позитивні прагнення протиставлені – кар'єра й материнство для жінки чи прагнення сім'ї поліцейського на небезпечній посаді. Крім внутрішнього конфлікту в героя має бути характерна риса чи домінуюча емоція – нервовість, смуток, агресія, гнів.

Усе в світі змінюється, і за дві години мають змінитися персонажі, які емоційно, духовно, інтелектуально дозрівають і тим самим несуть у собі частку правди про загальнолюдський досвід. Це є версія думок автора про подорож на життєвому шляху, але є персонажі, які ніколи не змінюються, – це каталітичні характери. Кривизна зміни майже завжди базується на конфлікті – конкуренція, війна, шлюб, розлучення. Треба завжди пам'ятати, якою є постать на початку і якою стане в кінці, де маємо збагнути, як і чому вона змінилася.

Каталітичні характери не змінюються, вони, як скеля. Це самотні герої, ковбої, Сталоне, Джеймс Бонд. Це як змова з глядачем, який ходить у кіно, щоб переконатися в їхній незмінності. Такі персонажі обов'язкові в телесеріалах, як певний контракт із глядачем. Побудова характеру – складний процес, і треба щось додати в нього від себе: всі ми мріємо про владу, помсту, спокусу, хоча приховуємо свої фантазії від себе. Але якусь крихту своїх думок варто додати до персонажа, а ще краще за порадою Станіславського іноді ставити себе на його місце, щоби він жив власним життям. Інша крайність – коли автор не описує героя, а пише щоденник. Треба також не забувати, щоби другорядний персонаж не ставав цікавішим за протагоніста. У Голлівуді є кастинг на типаж. Але є також навпаки – творення персонажа з певного актора, але треба уникати стереотипів, послушавши Фітцджеральда: «Почни від індивіда, і створиш тип, а почнеш від типа – не створиш нічого». Різниця між стерео-

типом, калькою, штампом і персонажем така ж, як між запозиченим героєм і змодельованим, тому треба уникати плагіату з інших фільмів. Є техніки, за допомогою яких сценаристи будують симпатію до героя, – діти, котики, песики, свідчать про сентиментальність. Турбота про них свідчить про альтруїзм, прихильність дитини, ушляхетнює героя. Хоча власники злих псів є недобрими, а коти характеризують лихих героїв. Метою має стати збудження почуття героя: щоб він плакав, співчував, боявся, тішився, сміявся. Отже, герої мають боротися, терпіти, програвати і перемагати у боротьбі за щастя.

Структура – це план шляху протагоніста, схема за якою персонажі, світ, вчинки, події, діалоги і тема допасовані і творять цілісність. Складання цих плинних елементів у логічну єдність – завдання сценариста. Арістотель у «Поетиці» визначив шість елементів трагедії: фабулу, характери, спосіб вислову, думки, сценографію та пісню. Усе це має бути в єдності, причинно-наслідкових зв'язках та відповідних пропорціях (величина й порядок), що складаються з початку, розвитку та закінчення. У Голлівуді є кілька шкіл побудови структури фільму, деякі базовані на аристотелівській схемі й складаються з 3, 4 і 7 актів або з програми 12-ти кроків², формули 22 пунктів, нумераційного методу. Деякі теорії оперті на класичній драмі, інші взуруються на міфології та психології. Дж. Полті наводив 36 ситуацій на підставі п'єс Карла Гоцці та їх варіантів³, а В.В.Кук пропонував конструювати задум за допомогою сотень елементів і можливих поворотів. Обидві теорії лягли в основу комп'ютерних програм з драматургії. Лайос Еґрі твердив, що фабула складається з місця, героя і конфлікту, і є наслідком, а не чинником інших елементів⁴. Джозеф Кембел на підставі міфологічних архетипів Карла Густава Юнга описав вічну конструкцію міфів різних народів⁵. Він доводить, що всі герої від греків, кенійців і китайців до голлівудських, використовують формулу з 12-ти етапів подорожі героя:

1. Звичайний світ: герой у своєму світі.
 2. Поклик пригоди: проблема чи виклик, які збурюють порядок світу героя.
 3. Опір героя: герой борониться, боїться пригоди.
 4. Мудрий старець: герой знайомиться з ментором, який допомагає герою зробити вибір і рушити в дорогу.
 5. Новий світ: герой залишає свій світ і шукає пригод.
 6. Випробування, союзники і вороги: герой виступає проти союзників ворога і власних слабкостей, зваживши на наслідки.
 7. Печера темряви: герой потрапляє у місце зла, у світ антагоніста.
 8. Терпіння: кульмінація. Герой перед поразкою, яка дає йому силу, щоб врешті-решт перемогти.
 9. Прийняття меча: герой отримує силу, яка разом із певним досвідом дозволяє йому перемогти ворога.
 10. Дорога додому: герой повертається у свій світ. Небезпека ще не минула, ворог із союзниками ще переслідують.
 11. Відродження: герой духовно чи фізично відроджується; наближається до межі свого світу.
 12. Повернення з еліксиром: герой повертається у свій світ зі скарбом, що його врятує і поверне порушену рівновагу.
- Голлівуд схопився за цих дванадцять кроків, зняли «Зо-

ряні війни» та інші пригодницькі фільми, але не для всіх жанрів цей варіант підходить. Частіше використовується формула трьох актів – експозиції, конфронтації та закінчення з двома зворотними пунктами між ними. А схема складається з елементів: події, загострення рішення протагоніста, конфліктів, перешкоди, ускладнень, сумнівів, прозріння, кульмінації та катарсису^{6,7}.

Є серед сценаристів прихильники номерної структури, за якою детальні моменти розміщено на відповідних сторінках (у стандартній формі запису сторінка відповідає хвилині фільму), перша перерва має настати через півгодини (30–35 сторінок), наступна на 85–95 стор., третя – на 115–125 стор. Багато зі сценаріїв, знятих за цією схемою, мали успіх, інші створювали штампи.

Приклад 115-сторінкового сценарію:

I Акт

1–11 стор. Складники. На цих сторінках – основні питання: світ розповіді, протагоніст, антагоніст, тема, мета протаганіста.

12 стор. Загострення – нова можливість, проблема протагоніста.

13–29 стор. Криза – загострення спокійного життя протагоніста.

30 стор. Каталізатор – подія, яка змушує протагоніста діяти, прийняти новий план, ставити нову мету.

II Акт

31–45 стор. Боротьба: спочатку новий план здійснюється, але ставка росте разом із реакцією антагоніста, стежка стрімкішає (пнеться вгору).

37 стор. Поворот – перший поворот акції.

45 стор. Точка без повороту – подія, що унеможлиблює повернення протагоніста на початок.

45–59 стор. Ставка зростає: ускладнення призводить до того, що мета стає майже недосяжною.

60–84 стор. Втрата надії – поважна перешкода. Протагоніст перестає діяти задля інших, чого здавалося прагнув. Усвідомлює справжні потреби.

85–89 стор. Хвилинні загрози: протагоніст нарешті бачить справжнє обличчя антагоніста, але, схоже, дії його неефективні, хоча він уже знає правду.

III Акт

90–95 стор. Другий поворот акції: до протагоніста повертаються сили, часто завдяки союзнику, і несподівано мета стає досяжною.

96–111 стор. Останній удар: конфлікт зростає, бо протагоніст тепер має силу і знання, завдяки яким може перемогти.

112 стор. Остання перешкода: герой досягає мети.

113–115 стор. Затішшя – катарсис, розв'язка і передчуття нового життя героя.

Деякі номерні формули містять точку акції або повороту акції на кожній п'ятнадцятій сторінці, інші – на кожній десятій. Усе зводиться до питання: чи всі фільми повинні наслідувати власне цей взірець, з тією ж кількістю сторінок? Чому цього не зробить комп'ютер? І такі програми з'явилися. Ось деякі з них: Plots Line Pro I Unlimited, базована на «Plotto» Вільямса Веленса Кука, Story Line Pro та Blockbuster, базовані на теорії Джона Тробі, що дотримується формули 22-х кроків, варіанту

формули трьох актів. Collaaborator, базована на шістьох елементах драми Арістотеля. Dramatica ґрунтується на теорії структури, відомої як story mind. Story Craft, базована на ідеях Арістотеля і Джозефа Кембела.

Теперішні комп'ютери успішно витворюють прості фабули (Vrutus), правдиві, вмотивовані причинно-наслідковими зв'язками, напевно, робитимуть ще кращі історії, та, як висловився Д.Мерлін Джонс, професор UNLV: «Комп'ютер не буде писати так добре, як людина, – йому жоден автобус вранці не зачинить двері перед носом».

Який із цих рецептів допоможе впорядкувати хаос на початку написання сценаріїв? Жоден. Наївна віра у перевірену модель призвела до того, що багато американських фільмів є передбачуваними і монотонними. Крім того, ніхто з відомих драматургів не писав теоретичних праць, а теоретики не писали знаменитих сценаріїв. Це різні професії, і немає універсальної єдиної теорії, яка б поєднала усі вимоги кіновидовища.

Конфлікт і структурні складові.

Шекспір не ділив п'єс на акти, пізніше це зробили видавці. Сто років тому п'єси мали 4 акти, потім 3, тепер 2 або 1 акт. Телесеріали мають антракт на рекламу, а фільми – не мають: тут усі сцени пов'язані, кожен план – це успіх чи перешкода для протагоніста, кожна сцена є точкою акції з подією і конфліктом. Конструкція сценарію – це передовсім мапа подорожі героя і схема, завдяки якій бачимо, як допасовуються усі окремі складники – проблема, світ та герої. Перший чинник, що впорядковує початковий хаос – це жанр, рівень і напруга конфліктів. Конфлікт – це квінтесенція кожного сценарію, кожної сцени, персонажа і хвилини. Сценарій – це розповідь про конфлікт. Починається вона, коли конфлікт перероджується, коли наростає аж до драматичної розв'язки і пізнішого очищення чи катарсису. «Ніхто не хоче дивитися фільм про село щасливих людей» (Річард Вальтер). Конфлікт – це ефект боротьби за владу, якої всі прагнуть (над ворогами, над життям, над призначенням). Якщо немає боротьби за владу, немає конфлікту, а немає конфлікту – немає історії, бо всі мають те, чого прагнуть, хіба що не хочуть за це боротися. Суть історії – це конфлікт і влада. Конфлікт – це квінтесенція існування Великого вибуху, народження зірок, виверження гірських порід, природного еволюційного відбору до складних міжнародних стосунків, вікових і статевих, міжрасових, міжрелігійних і міжкультурних. Конфлікт – це безладний котел творення і нищення, але водночас джерело порядку й рівноваги. Найвідоміша форма конфлікту – фізичне насильство, яким зловживають драматурги. Якщо нічого не відбувається, то порядна бійка, стрілянина чи автоперегони будять глядача від дрімоти. Маємо боротьбу, брутальність, акцію – перемагає мужніший і сильніший, і чим голосніше, тим краще. Але бездумної атракційної брутальності недостатньо для доброго фільму. Потрібно зважити на індивідуальність героїв і не забувати про глядача. Першим кроком у конструкції історії має бути усвідомлення динаміки конфлікту між героями у боротьбі за владу. Джерелом конфлікту є мета, перешкода і безкомпромісність – або перемога, або загибель. Статистика свідчить, що жінки сім разів повертаються до кривдників-чоловіків, перш

ніж наважитися на розлучення, отже вибирають компроміс, а це не надається до екрану: жінка-протагоніст у кіно мусить діяти, компроміс означає кінець конфлікту та історії. Якщо протагоніст готовий йти на компроміс у справедливій і слушній справі, – втратить симпатію глядача. Історія починається, коли немає місця для порозуміння, або антагоніст цього не дозволяє, або бажання протагоніста досягнути мети є сильним. Усе за формулою: (прагнення плюс перешкоди), перемножені на брак компромісу, дорівнює конфлікт. Прагнення і перешкоди можуть бути цікавими, але власне історія починається тоді, коли компроміс неможливий, хоча може бути у побічній лінії сюжету, яка контрастує з головною та іноді призводить до головного конфлікту.

Загальна тенденція поєднує конфлікт із деструкцією, хоча в дійсності він є канвою творення. У фільмі наслідком конфлікту має бути нове знання. Світ, зрушений з рівноваги, повертається до попереднього стану, але можна його краще зрозуміти; успіх і поразка є наслідком боротьби за владу: хворий бореться з хворобою, зерно проростає, уярмлені прагнуть справедливості, тиран душить опозицію та впроваджує диктатуру. Позитивним наслідком конфлікту є бажання покращити світ, негативним – коли нищиться добро. Боротьба за владу супроводжується моральним вибором між добром і злом. Спочатку втрачається рівновага, бо антагоніст отримує владу: якщо протагоніст його перемаже, ми задоволені, якщо ні – ми в розпачі. Але антагоніст не мусить бути злим, не завжди уособлює зло, наприклад, у любовних конфліктах закоханий є протаганістом, а той, хто ухиляється від любові, – антаганістом. Почуття – це драматична подія, отже, мусить бути конфлікт. Усілякі спортивні змагання мають конфлікт, а нагородження – ні, або, наприклад, поцілунків чи інше закінчення історії, де конфлікт розв'язано. Або похорон – всі зворушені, але немає мети, перешкод і браку компромісу. Емоції мають виникати з конфлікту, або його породжувати, доки розв'язка не поверне рівноваги. Отже, перший крок – створюємо персонажів і обставини, які спричинюють конфлікт. Сценарист диригує, тобто змінює конфлікт поміж протаганістом і антаганістом. Другий крок – систематизуємо варіанти конфліктів, щоби вони поступово посилювалися, бо наростання напруги конфліктів є запорукою доброго сценарію.

Протагоніст завжди стартує з гіршої позиції, має менше влади (Давид і Голіаф). Спочатку має здаватися слабшим за антаганіста, який має бути настільки потужним, що перемога над ним до самого кінця викликає сумнів, бо інакше історія буде нецікавою. Антаганіст має породжувати приховану небезпеку, а протаганіст мати потенцію, необхідну для перемоги противника. Світ і герої різняться від найвиразніше окресленої постаті до майже анонімної, які немов концентричні кола створюють суспільства різних рівнів. Особистість – це той, з ким ми ідентифікуємося, навіть у buddy movies є один головніший. Родина (дружина) – це група з кількох осіб, які ділять з протаганістом щоденне життя, це група підтримки, котра спочатку може засуджувати плани героя та конфліктувати з ним, але зрештою погодиться з його аргументами – іноді це ментори і прихильники. Спільнота – анонімніша група, але наближена до світу ге-

роя і на його боці. Суспільство – в світі розповіді, це анонімна, байдужа маса, де особистість зневажають, і владарюють корумповані порядки, з якими протагоністу доведеться боротися. Часто антагоніст і протагоніст походять із одного середовища, і є приватними ворогами, і сильніший антагоніст знаючи слабості протагоніста, є небезпечним. Найпростіше, коли прагнуть однакової мети, лише протагоніст відстоює добро. Є різні варіанти боротьби за владу, і чим їх більше й більше перешкод, які нарастають, тим виразнішою є боротьба, драматичнішим фінал, солодша перемога чи сумніша поразка. Варіанти конфліктів бувають зовнішні і внутрішні. Зовнішні спричинює антагоніст чи ситуація, внутрішні – недоліки протагоніста, дух чи дилема, тобто його власна проблема. Чотири типи зовнішніх конфліктів: 1) персонаж проти персонажа, обидва герої прагнуть одного, і кожен вважає, що саме він це здобуде, або один має щось, чого прагне інший. Глядач хоче перемоги протагоніста, тому інший має програти. У Голлівуді майже кожен протагоніст добрий, антагоніст злий, майже всі фільми про любов базуються на такому конфлікті; 2) персонаж проти «вони» – особистість кидає виклик анонімній потузі суспільства, перед якою всі відчувають безпорадність, вона наражається на конфлікт. Якщо протагоніст перемагає, – це свідчить, що індивід може щось змінити, якщо програє, – буде черговим свідченням, що однак не може змінити систему. Суспільство може уособлювати уряд, свій чи чужий, військо, потужну силу, що панує і нищить, але мусить мати конкретне обличчя, яке уособлює загрозу («Три дні Кондора», «Чекаючи на Годо»); 3) персонаж проти природи – географія чи катастрофа стоять на перешкоді протагоніста між пунктами А і В, вони

можуть бути потужними, анонімними і загрозливими, але цього замало, тому додаються персональні конфлікти в групі людей, які разом долають стихію. Заштампований варіант – загибель героя, який запровадив альпіністів небезпечним маршрутом; 4) персонаж проти долі – у греків позначений фатумом, приреченість, як у долі Едіпа. Людина кидає виклик богам і долі. У реалістичній драматургії, коли людина – коваль своєї долі, такий конфлікт рідко використовують, крім екранізації грецьких трагедій. Коли ж людина бореться з власними страхами й недоліками – це вже внутрішній конфлікт: персонаж проти «Я» – алкоголізм, психічні хвороби, моральні вагання. У кожному хорошому фільмі протагоніст долає власні страхи, щоб боротися з антагоністом, і ці внутрішні болісні рішення, помилки, побічні конфлікти позначені моралізаторським змістом. Вагання важко показати у фільмі, лише в театрі Гамлет може виголошувати довгі монологи. Внутрішній антагоніст – це боротьба з демонами, які мучать протагоніста і якого чекає вигреш або поразка.

Закінчення в наступному номері.

¹ R.U. Russin, W.M. Downs. «Screenplay, writing the picture». Silman – James Pres. 2003.

² Robert Mc Kee. «Story Substance, Structure, Style and the Principles of Screewriting». Regan Books.

³ G. Polti. «The Thirty Six Dramatik Situations». 1921.

⁴ L. Egge. «The Art of Dramatic Writing». 1940.

⁵ Joseph Campbell. «The Hero with a Thousand Faces». Princeton University Press.

⁶ Syd Field. «Screenplay: the Foundathion of Screenwriting» Deel.

⁷ Роман Бучко. Парадигма кіновидовищності по-американськи. – «Кіно-Театр», 2004, №4.

Дослідження про кіноосвіту в Україні

Багато хто вважає, що кіноосвіта в Україні почалася із заснуванням 1961 року кінофакультету в Київському інституті театрального мистецтва ім. І.К.Карпенка-Карого. Як і багато інших сторінок нашої історії, тут також є чимало білих плям. Роман Росляк на архівних матеріалах взявся цю царину дослідити і виявив, що кіноосвіта в Україні, починаючи з 20-х років, розвивалася досить активно. Втім, активності не бракувало ще з перших років існування кіно: виникали різні курси, як правило, приватні. Більше того, під час I світової війни захоплення студіями, школами, курсами, – як пише автор, – досягло нечуваних масштабів, що дало змогу кваліфікувати його як «епідемічне захворювання». Рятуючись від більшовицької націоналізації і терору, кінопромисловці емігрували на південь і осідали в Одесі (Д.Харитонов) та Ялті (О.Ханжонков), де до 1919 року випускали фільми, що теж потребувало фахівців. Р.Росляк не тільки називає численні курси, а й деталізує принципи їхньої діяльності.

Нагадаємо, що окремі дослідницькі матеріали кілька років тому автор друкував у нашому журналі, зокрема про О.Дранкова, про товариство «Українфільма» (1918-1919), про Державні курси кінематографії (1924), нарешті про Одеський кінотехнікум ВУФКУ, де готували кіноакторів і режисерів, а також лаборантів і операторів (1925), де був надзвичайно великий конкурс.

Через три роки відкривається Київський державний інститут кінематографії, де викладали провідні українські кінематографісти. Почав свою роботу і Київський кінотехнікум. Ясна річ, що інтенсивний розвиток кіноосвіти був зумовлений успіхами українського кіно (1923-1930), але з початком союзної централізації кінотехніки і репресій, кіно в Україні занепадає. Як зазначає автор: «активний вплив «Союзкіно» на кіноосвітній процес спричинив згорання важливих напрямків підготовки кадрів і руйнування системи навчальних закладів в Україні».

Про обсяг пошукової роботи автора засвідчує не тільки ретельно зібрані факти, які дають чітку картину кіноосвіти, а й бібліографія, що нараховує 623 позиції, серед яких третина – архівні матеріали.

Книжкою зацікавляться читачі, яким не байдужа історія України.



Роман Росляк.
Кіноосвіта в Україні (перша третина ХХ століття). К. – 2006.