

Dzięki uprzejmości autora, pana Piotra Wereśniaka oraz [miesięcznika "FILM"](#), mam przyjemność zaprosić wszystkich do lektury sieciowej wersji broszury "Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy". Ta sampatyczna i wielce pożyteczna książeczka została zamieszczona jako specjalny dodatek do numeru 5/2000 "FILMU".

Krótko o autorze: Piotr Wereśniak, urodzony w 1969 r., absolwent Wydziału Radia i Telewizji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach i Wydziału Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego.

Scenarzysta i reżyser. W 1992 roku zdobył nagrodę specjalną "Filmu" na ogólnopolskim konkursie na pomysł filmowy, zorganizowanym przez Agencję Scenariuszową. Autor paruset scenariuszy do filmów reklamowych, reklam radiowych i prasowych. W 1995 rok jego scenariusz "Zanim przyjdzie zima" zdobył główną nagrodę na ogólnopolskim konkursie "Nowy Scenariusz". Scenariusz ten pod tytułem "To ja, złodziej" zrealizowany został przez Jacka Bromskiego. Ma na swoim koncie reżyserię scenariusze do m.in. do filmów fabularnych i seriali: *KILER, ZŁOTOPOLSCY, NA DOBRE I NA ZŁE, M JAK MIŁOŚĆ, PAN TADEUSZ, ZAKOCHA NI*

STACJA

ZRÓBMY SOBIE WNUKA

AGENTKI

NIE KŁAM KOCHANIE

i innych. Informacje na podstawie danych z

[Bazy filmu polskiego](#)

"Alchemia scenariusza filmowego, czyli nieznośny ból dupy"

Dlaczego właśnie ja - czyli mądrała...



Co to jest "dobry scenariusz" - czyli niemożliwe...

Dobry scenariusz to taki, z którego powstał dobry film. Proste, ale nie do końca. Zależność jest taka: z dobrego scenariusza można zrobić film dobry albo film zły. Ze złego scenariusza nie można zrobić filmu dobrego. Niemożliwe. I niestety sprawdzone wielokrotnie.

Dobra... ale jak ocenić scenariusz, z którego nie zrobiono jeszcze filmu? Jak ocenić sam scenariusz? Metody są różne - ja polecam swoją. Po pierwsze, scenariusz trzeba przeczytać. Jak jest nudny - kosz. Jak nie zaśmialiśmy się ani razu - kosz. Jak nie zakochaliśmy się w żadnej z postaci - kosz. Jak nie zostaliśmy ani razu zaskoczeni - kosz. Jak mieliśmy wrażenie, że to wszystko gdzieś już było - kosz. Jak nie nauczyliśmy się czegoś ważnego i mądrego - kosz. Nie muszę dodawać, że podczas czytania kosz powinien być pod ręką. Miejsce złych scenariuszy jest w koszu na śmieci. Szkoda na nie prądu.

Moja metoda jest oczywiście skrajnie subiektywna, ale, jak wiadomo, nie ma obiektywnych sposobów na ocenę - przepraszam za wyrażenie - twórczości artystycznej. Obiektywnie można zmierzyć komuś czas na setkę (Einstein byłby pewnie innego zdania) - dzieła sztuki, niestety, zmierzyć się nie da.

No właśnie, a jak to właściwie jest z tą sztuką?

Artyści kontra Rzemieślnicy - czyli mordobicie permanentne...

Krew mnie zalewa, gdy ktoś mówi o sobie, że jest artystą. Nie mam pojęcia dlaczego. To reakcja zupełnie emocjonalna i irracjonalna. To chyba Herbert powiedział kiedyś, że artystą się nie jest, tylko się nim bywa. I to jest, jak sędzę, słuszna koncepcja.

Dlatego, jeśli chcesz pisać dla filmu i uważasz się za artystę, wywal tę broszurkę, podepcz ją i podpal, odetnij się od niej w swoim artystycznym manifeście, patrz w gwiazdy i pisz, pisz, pisz...

Niestety, pisanie scenariuszy to umiejętność w dużej mierze rzemieślnicza. Trzeba mieć warsztat, wiedzę, pasję, cierpliwość i natchnienie (tak - natchnienie na końcu). Jest to, niestety, tak jak z krzesłem - najlepiej się siedzi na krześle od dobrego stolarza. Spróbuj usiąść na krześle z awangardowej galerii, to doświadczysz tego, o czym mówię.

A dlaczego o tym mówię? Dlaczego zabieram głos w odwiecznym sporze między artystami i rzemieślnikami?

Otóż robię to w imię pokory. Pisanie dla filmu wymaga pokory. Pokory przed historią, którą chcemy opowiedzieć, pokory przed niezliczoną ilością sposobów opowiedzenia tej historii, pokory przed widzem, któremu każemy płacić za dwugodzinny pobyt w ciemnej sali i pokory przed Palcem Bożym, który albo nas dotknie i da nam natchnienie, albo nie.

Kino fabularne jest opowiadaniem historii. Czasami bywa sztuką, zazwyczaj bywa rozrywką. Najgorzej, gdy stara się być sztuką, a jest po prostu nudą. Wszędzie może być nudno, ale nie w kinie. Nuda w kinie to katastrofa.

I od tego właśnie jest scenarzysta-rzemieślnik - od tego, żeby nie było nudno.

Co to jest scenariusz - czyli definicja metaforyczna...

Scenariusz to film na papierze. Scena po scenie, dialog po dialogu - wszystko co ważne. "Na początku było Słowo..." - pisze ewangelista Jan. I ma rację - słowo zawsze jest pierwsze. Scenariusz jest na początku. Scenariusz inspiruje reżysera, operatora, aktorów. Scenariusz daje kopa producentom do szukania kasy. Krótko mówiąc - scenariusz jest najważniejszy.

Można by go porównać do projektu architektonicznego. Scenariusz to projekt architektoniczny filmu. Wiadomo, jakie są fundamenty, jaki jest kształt, jaki jest dach. Inaczej projektuje się dom jednorodzinny, inaczej biurowiec - inaczej pisze się kameralny dramat psychologiczny, inaczej epicką opowieść o wojnie.

Na podstawie scenariusza, tak jak na podstawie projektu architektonicznego, można całość ogarnąć, poznać, wstępnie skosztować, a przede wszystkim można zdecydować, czy się nam podoba, czy nie. Można zdecydować, czy warto inwestować kasę, czy nie.

Scenariusz nie jest dziełem samodzielny - to zawsze półprodukt, projekt, plan. Tak samo jak projekt architektoniczny jest planem domu, tak scenariusz jest planem filmu. Dziełem końcowym i nadrzędnym jest film.

Metafora architektoniczna jest bardzo dobra jeszcze z kilku innych powodów. Dobry architekt musi być trochę inżynierem, trochę artystą - zupełnie jak scenarzysta, który musi być trochę precyzyjnym rzemieślnikiem a trochę natchnionym twórcą.

Jest jeszcze jedna cecha wspólna scenariusza i projektu architektonicznego - struktura. Zarówno jedno, jak i drugie jest (musi być!) strukturą.

Co to jest struktura - czyli niekonieczny aparacik pojęciowy...

Struktura to całość złożona z szeregu elementów. Żadnego z tych elementów nie można zmienić, nie zmieniając jednocześnie całości. Każde przestawienie jakiegoś elementu powoduje zmianę całości. Każda zmiana jakościowa elementu zmienia całość. Przykład. Dom jest

strukturą. Nie można zamienić parteru z poddaszem. Nie można w miejsce okien wstawić drzwi. Dach zawsze musi być na górze, a fundamenty na dole. Nie można zbudować domu bez drzwi. Dom jest strukturą.

Scenariusz jest strukturą. Zmiana jednej sceny, jednej postaci, jednego dialogu powoduje zmianę wymowy całości. Kargul nie może być Pawlakiem. Pawlak nie może być kobietą. To znaczy, oczywiście może, ale to już zupełnie inny film. Przystawienie jednego, najmniejszego nawet kłocuszka powoduje, że robi nam się inny film. Gdyby dziewczynka z LEONA ZAWODOWCA miała 4 lata więcej, byłby to zupełnie inny film.

No dobra. I co z tego?

Otóż to, że jeśli ze scenariusza można wyjąć jakąś scenę bez straty dla całości - należy ją wyrzucić. Jeżeli można wyjąć jakiś dialog albo postać, nie zmieniając wymowy filmu, to znaczy, że ten dialog czy ta postać są po prostu niepotrzebne i należy je wywalić.

Dobry scenariusz powinien stanowić zwartą strukturę nie do ruszenia. Z dobrego scenariusza nie można wyjąć ani jednej literki, bo inaczej całość się zawali. Bardzo trudno jest napisać taki scenariusz, ale, niestety, muszę przyznać, że jest to możliwe - widziałem takie filmy - wy też je widzieliście.

Z czego tak naprawdę składa się scenariusz - czyli po kolei...

Nie da się ukryć, że powoli i nieuchronnie przechodzimy od ogólnego pitolenia do szczegółowej wiedzy tajemnej. Bardzo to lubię.

Pytanie jest proste. Z czego składa się scenariusz? "No... scenariusz zasadniczo składa się z kartek... literek... ze scen się składa... z dialogów z...". Bzdura. Scenariusz nie składa się z tego, co widać oczami. Scenariusz składa się z tego, co widać w wyobraźni. Scenariusz składa się z obrazów.

Jeśli chcesz opowiedzieć historię, opowiadaj najpierw obrazem, potem dźwiękiem, nastrojem, a na samym końcu, jak wszystko inne zawiedzie - słowem. Słowo w kinie jest zawsze najslabsze. Zawsze.

Doświadczenie:

Zamknij oczy. Przypomnij sobie trzy swoje ulubione filmy. Już? Już. Prawda, że łatwo. Teraz przypomnij sobie trzy ulubione sceny z tych filmów. "No problemo". Pstryk i masz je przed oczami. A teraz powiedz trzy ulubione kwestie z tych trzech ulubionych filmów. No i dupa.

Robiłem to doświadczenie parę razy na zaprzyjaźnionych króliczkach i za każdym razem ciężko było przywołać z otchłani pamięci ulubiony dialog. Za każdym razem trwało to znacznie dłużej niż przypomnienie sobie ulubionego obrazu. Wniosek?

Scenariusz nie składa się ze słów. Scenariusz składa się z obrazów. Im szybciej to zakumasz, tym lepiej dla twojego scenariusza.

Pomysł - czyli natchnienie...

To musi przyjść albo z góry, albo z dołu - w zależności od tego, która strona mocy jest ci bliższa - jasna czy ciemna. Wpadanie na pomysł jest sprawą nadprzyrodzoną i nie ma na to recepty. Jedno jest pewne - czasami dotyka nas Palec Boży i przeżywamy te krótkie chwile natchnienia, kiedy widzimy wszystko jasno i klarownie. Rodzą się wtedy rzeczy niebywale, oryginalne i niezwykle. Rodzi się pomysł. Trzeba ten pomysł jak najszybciej zapamiętać, zapisać, wykluć sobie siną farbą na piersi - od tego może zależeć życie. Pomysł to zazwyczaj przecucie zawarte w jednym zdaniu. Pamiętam, jak parę lat temu siedziałem na balkonie we Wrocławiu, paliłem papierosa i pomyślałem: "A co by było, gdyby policja się pomyliła i aresztowała jakiegoś nieudacznika, biorąc go za największą gwiazdę wśród płatnych morderców?". Tak narodził się KILER. Do głowy mi wtedy nie przyszło, że wymyśliłem film, na który pójdzie ponad 2 mln widzów i który zostanie kupiony przez wielką amerykańską wytwórnię za 600 tys. dolarów.

Tak właśnie rodzą się pomysły - krótkie, jednozdaniowe, zdawkowe. Zazwyczaj ich największą wartością jest oryginalność i potencjalność. Weźmy taki pomysł: "Dwóch facetów zostaje zamrożonych -budzą się po kilkudziesięciu latach i stwierdzają, że na świecie w wyniku wojny nuklearnej zostały same kobiety - są jedynymi facetami - konkurencji praktycznie żadnej...". Genialne, prawda?

Albo jeszcze jeden:";Rzeczywistość, która nas otacza, nie jest rzeczywistością, tylko światem wirtualnym generowanym w naszych mózgach przez maszyny, które zawładnęły światem - nie wszyscy jednak ulegają iluzji i zniewoleniu - istnieje głęboko zakonspirowany ruch oporu przeciwko inteligentnym maszynom...". Pomysł bardzo prosty - można by na jego podstawie wymyślić kilka świetnych historii. To pomysł z gatunku tych wartych 100 min docłów.

Jaki zatem powinien być dobry pomysł?

Dobry pomysł musi być oryginalny. Dobry pomysł musi dotyczyć najważniejszej sprawy w życiu bohaterów tego pomysłu. Dobry pomysł musi rodzić konflikty dramaturgiczne - to znaczy takie, w których obie strony mają rację. Dobry pomysł musi w sobie zawierać potencjalnie wiele sposobów rozwinięcia go w większą opowieść.

Wyobraźmy sobie, na ile sposobów można opowiedzieć pomysł filmu MATRIX. Wyobraźmy sobie, ile potencjalnych wydarzeń można zmieścić w świecie kobiet, w którym pojawia się nagle dwóch facetów z przeszłości. Film SEKSMISJA to tylko jedna z dróg eksploatacji tego pomysłu. Równie dobrze, zamiast komedii, może to być np. melodramat, thriller - wszystko, co chcesz.

Ale jak zatem wyglądają złe pomysły? Po pierwsze, złe pomysły są zawsze nieoryginalne. Po drugie, złe pomysły są miałkie, małe i nieistotne - czasami nadają się na opowiadanko, na dowcip, na anegdotkę - na film są za małe. Nie można ich rozwinąć w atrakcyjną półtoragodzinną opowieść.

Ale co zrobić, jeśli nie masz dobrego pomysłu, jeśli Palec Boży zabłądzi i nie ma zamiaru cię dotknąć? Idź do archiwum - sądowego. Amerykanie kręcą setki takich filmów. W archiwach sądowych leżą tysiące prawie gotowych scenariuszy. Czekają tam na ciebie. Czekają na swego

odkrywcę.

Nie masz pomysłu - kup wszystkie gazety w kiosku, przeczytaj -na pewno coś znajdziesz. Jak nie dzisiaj, to jutro. Nie szukaj rewelacji - szukaj maleńkiego ziarenka. Z takich ziarenek wyrastają najpiękniejsze historie. Nie szukaj historii skończonych i gotowych. Szukaj historii potencjalnie rozwojowych, niejednoznacznych, wielowymiarowych. Szukaj sprzeczności i paradoksów, szukaj sporów, w których rację mają obie strony, szukaj rzeczy dziwnych niecodziennych i oryginalnych. To wszystko są ziarenka, z których może wykiełkować scenariusz. Trzeba je tylko znaleźć i pielęgnować.

Jeśli wszystko zawiedzie i dalej nie masz pomysłu na scenariusz - wyjdź z domu. Łaż po ulicach. Przyglądaj się ludziom. Obserwuj ich. Długo. Uważnie. Trać czas. Zaglądaj wszędzie, gdzie można wejść. Do knajp, do sklepów, do kościołów, wszędzie. Obserwuj. Patrz w twarze ludzi. Każdy ma swoją historię, każdy ma swoje marzenia, swoje plany, swoich przyjaciół i wrogów, każdy ma swoje sekrety. Każdy jest prawie gotowym scenariuszem. Obserwuj i staraj się lubić tych, których obserwujesz.

Temat - czyli jedno zdanie warte milion...

Temat to jedno zdanie mówiące, o czym jest film.

O czym na przykład jest film TITANIC? O "Titanicu"? Nie. O katastrofie morskiej? Nie. Gdyby James Cameron zrobił film o katastrofie "Titanica", poszłoby na niego znacznie mniej ludzi. Film na pewno nie byłby takim wydarzeniem. O czym zatem jest TITANIC? Dlaczego poszły na niego miliony ludzi na całym świecie? Otóż dlatego, że Cameron wpadł na genialny pomysł i zrobił film o miłości. Tematem TITANICA jest miłość biednego chłopaka płynącego najtańszą klasą i dziewczyny płynącej klasą najdroższą.

W przypadku TITANICA zachodzi piękna sprzeczność między tematem a pomysłem. Kino kocha takie sprzeczności.

Pomysł jest taki: "Trzeba zrobić film o katastrofie »Titanica«, w której zginęło setki ludzi, o katastrofie, z którą odeszła cała epoka..."

Temat jest taki: "Na statku rodzi się niemożliwa miłość - brytyjska szlachcianka i amerykański chłopak nie wiadomo skąd - dla nich miłość jest najważniejsza..."

Czujecie sprzeczność - przerażająca katastrofa - młodzięcza miłość - życie - śmierć. Nie można było lepiej tego wykombinować.

Podobnie jest w SZEREGOWCU RYANIE Spielberga. Pomysł jest taki, żeby pokazać lądowanie aliantów w Normandii. Operację wojskową, w której zginęły tysiące żołnierzy. Tematem jest ratowanie jednego szeregowca - jedno konkretne ludzkie istnienie. Widzicie sprzeczność? Na naszych oczach giną tysiące, a film jest o jednym chłopaku, którego należy uratować od śmierci. Giną tysiące, a Spielberg mówi: "Ryan musi przeżyć". Nie dlatego, że jest kimś wyjątkowym - dlatego że jest, człowiekiem, a życie ludzkie jest najważniejsze.

Podobnie jest w MATRIKSIE. Podobna sprzeczność. Oto temat MATRIKSA: "Prawda prowadzi do wolności". Jeden chłopak ma wybawić wszystkich z niewoli inteligentnych maszyn. Niemożliwe, sprzeczne, niedorzeczne... W świecie, w którym kontrolowane jest wszystko, on poznaje prawdę, poznaje siebie i zaczyna walkę o wolność z przeciwnikiem, z którym, jak się wydaje, nie można wygrać.

Doświadczenie:

Dobre filmy często mają temat zbudowany następująco: "COŚ -prowadzi do - CZEGOŚ". Przypomnijcie sobie kilka waszych ulubionych filmów...

MATRIX - "Prawda prowadzi do wolności". TITANIC - "Miłość prowadzi do wolności".

PRZEMINĘŁO Z WIATREM - "Pycha prowadzi do samotności". SIEDEM - "Gniew prowadzi do zła". FILADELFIA - "Prawda prowadzi do sprawiedliwości". MILCZENIE OWIEC - "Zło prowadzi do samopoznania". BEZ PRZEBACZENIA - "Zemsta prowadzi do zła".

Temat waszego scenariusza też powinien się zmieścić w zdaniu "COŚ - prowadzi do - CZEGOŚ". Jeśli się nie mieści, może to oznaczać, że napisaliście scenariusz o niczym. Bardzo, bardzo, bardzo rzadko się zdarza, że scenariusz o niczym jest dobry.

Zapytacie: "Jaka jest różnica między pomysłem a tematem?". Bardzo prosta. Pomysł to odpowiedź na pytanie, co i jak opowiadamy. Temat to odpowiedź na pytanie, o czym tak naprawdę jest nasza opowieść i dlaczego w ogóle warto ją opowiadać.

Postacie - czyli podstawa...

Każda fabuła składa się z co najmniej jednej postaci. Innego wyjścia nie ma. Fabuła bez postaci nie jest fabułą. Postacie są ważne, bo to poprzez nie opowiadamy historię. Postacie są ważne, bo to głównie na nie będzie patrzył widz w kinie. Żeby nie wiem, jaka była scenografia, żeby nie wiem, jakie były plenery, rekwizyty, wybuchy, efekty, montaż, muzyka i co tam jeszcze można w filmie upchnąć - zawsze widz będzie chciał spojrzeć bohaterom w oczy. Twarz ludzka zawsze jest dla widza najciekawsza. A ze wszystkich twarzy w filmie najciekawsza jest twarz głównego bohatera.

Główny bohater - czyli hiroł...

Nie ma tu miejsca na zajęcie się szczegółową analizą roli, miejsca i struktury postaci pierwszoplanowych, drugoplanowych, epizodycznych itd. Zajmę się więc głównym bohaterem. Wszystkie inne postacie w filmie powinny być zbudowane według podobnych recept co główny bohater, z tym że oczywiście nie powinny być "główne".

Widz musi pokochać głównego bohatera od pierwszego wejrzenia, od pierwszej sceny. Jeśli nie pokocha, to wyjdzie z kina z głębokim przekonaniem, że go olano. I będzie miał racje - widz

prawie zawsze ma rację.

Widz musi się identyfikować z głównym bohaterem. Musi na dwie godziny stać się nim. Musi myśleć jak on, podejmować decyzje, musi wybierać. Widz musi się bać o głównego bohatera, musi się z nim cieszyć i z nim płakać. A w końcu musi się zmienić wraz z głównym bohaterem. Musi zrozumieć to, co rozumiał główny bohater w wyniku wydarzeń całego filmu.

Nieźle, co? Tylko jak, kurde, zrobić, żeby tak było? Oto jest pytanie.

Po pierwsze, główny bohater musi być człowiekiem z krwi i kości. Musi mieć swoją przeszłość, wspomnienia, dzieciństwo, musi mieć swoją teraźniejszość, coś co robi najlepiej, coś co lubi, coś czego nie-nawidzi. Musi mieć przyjaciół i wrogów, musi mieć swoje przyzwyczajenia, pragnienia, marzenia.

Wymyślanie głównego bohatera to wymyślanie nowego, całego, spójnego człowieka. Człowieka fascynującego i specjalnego - główny bohater, jak mawiają pragmatyczni Amerykanie, musi być bigger than life. Czyli mówiąc bardziej po naszemu musi być niezwykły.

Główny bohater musi mieć jakąś cechę wyróżniającą go z tłumu.

William Munny z BEZ PRZEBACZENIA nie jest zwykłym farmerem małorolnym walczącym ze świniami w zagródce. To były rewolwerowiec. Należy dodać - rewolwerowiec niezwykły - otóż jest szybki i celny tylko po pijaku. Na trzeźwo nie wie, po której stronie nosi rewolwer.

Bohater grana w TITANICU przez Leonarda DiCaprio nie jest zwykłym amerykańskim everyboyem. To artysta - maluje, szkicuje, wraca właśnie z Paryża, mekki artystycznej bohemy.

Sundance Kid z filmu BUTCH CASSIDY I SUNDANCE KID nie jest tylko roześmianym i beztroskim amerykańskim blondynem z buzią Roberta Redforda. To król rewolwerowców - najszybszy rewolwerowiec wszech czasów, na sam dźwięk jego imienia sikają w spodnie

najodważniejsi.

Przypomnijcie sobie scenę z CZTERECH PANCERNYCH (odcinek ZAŁOGA) kiedy to porucznik Olgierd Jarosz kompletuje załogę czołgu "Rudy". Każdy z załogantów ma jakąś umiejętność specjalną - Olgierd zna się na chmurach (wiedza), Grigorij wbija czołgiem gwoździe w drzewo (precyzja), Gustlik te gwoździe wyciąga (siła), a Janek Kos? Janek, jak się okazuje, świetnie strzela i... ma psa. A jakże! W załodze żadnego czołgu nie ma psa, a w "Rudym" jest. I tak właśnie się konstruuje głównych bohaterów zawsze - muszą mieć w sobie coś niezwykłego i fascynującego. Za to właśnie kocha ich widz.

Główny bohater musi czegoś chcieć. Najlepiej, jeśli chce czegoś, o co musi walczyć w filmie. Niech cały czas stają mu na drodze przeszkody, niech to, czego chce, wciąż mu umyka, niech osiągnięcie tego będzie niemożliwe. Cały czas niech będzie zmuszony do dokonywania trudnych wyborów. Jeśli oglądaliście MATRIKSA, wiecie, o czym mówię. Jeśli nie oglądaliście - zobaczcie.

Główny bohater musi mieć coś (kogoś!), co jest dla niego najważniejsze. Jeśli oglądaliście FATALNE ZAURCZENIE, to wiecie, co jest najważniejsze dla postaci granej przez Michaela Douglasa.

Główny bohater musi działać. Jeśli oglądaliście WEJŚCIE SMOKA, to wiecie, o czym mówię. Jeśli oglądaliście serię OBCEGO, nie macie najmniejszych wątpliwości. Bohater musi działać. Nie gadać, nie myśleć, nie knuć, nie leżeć i pachnieć - tylko działać.

"Podróż" bohatera - czyli odtąd do tamtąd...

Główny bohater musi się zmieniać. Musi być inny na początku i na końcu filmu. Musi coś zrozumieć, musi się czegoś nauczyć - a widz razem z nim.

Zobaczcie, jak zmieniają się bohaterowie w filmach Kieślowskiego. W NIEBIESKIM,

CZERWONYM, BIAŁYM. Zobaczcie, jak innym facetem jest Maciek Chelmicki na początku POPIOŁU I DIAMENTU niż ten, który w końcowej scenie ginie trafiony serią z karabinu. Przypomnijcie sobie LEONA ZAWODOWCA. Leon na początku niewiele się różni od swojej roślinki - jest nikim - chłodną, nieludzką maszyną do zadawania śmierci. Kim jest na końcu filmu? Jest świetnym facetem, który dzięki pewnej dziewczynce zrozumiał czym są uczucia.

Główny bohater musi przebyć drogę odtąd do tamtąd - musi się zmienić. I musi nas - widzów zabrać w swoją podróż. Zobaczmy, w jaką podróż zabiera nas LEON. Jeśli nie widzieliście tego filmu, to nie chce mi się z wami gadać...

Przyjrzyjmy się postaci Leona - wysoki, mało mówi, nie umie czytać, trochę jakby półdebil. Czy jest w nim coś niezwykłego? Niestety tak - to zawodowy morderca - absolutny mistrz w swoim niełatwym fachu. Widzimy to już na początku filmu.

Czego chce Leon na początku filmu? Chce spokojnie wykonywać swój zawód. Chce być "niewidzialny", nie chce się wyróżniać, nie chce się rzucać w oczy. Chce być anonimowy. Chce być mordercą.

Na czym najbardziej mu zależy - na swojej roślince, szklance mleka i... anonimowości oczywiście.

Nagle jego świat wywraca się do góry nogami - spotyka nastolatkę. Rodzi się między nimi coś jakby uczucie - dla bezpieczeństwa (dziewczynka jest nieletnia) nazwijmy to przyjaźnią.

Leon zaczyna podejmować niełatwe decyzje: czy pozwolić dziewczynce zostać? Pozwala. Czy zacząć ją uczyć morderczego fachu? Zaczyna. DLACZEGO??? Przecież to zupełnie na przekór temu, czego do tej pory od życia chciał. Dlaczego? (kino kocha takie konflikty interesów).

Otóż dlatego, że nagle Leon polubił dziewczynkę. Do tej pory jego kontakty z drugim człowiekiem kończyły się zazwyczaj śmiercią tego człowieka. Teraz Leon nagle odkrył, że na kimś mu zależy. Zawodowy morderca odkrył miłość (nie mam najmniejszych wątpliwości, że to film o miłości).

Pod koniec Leon jest już innym człowiekiem (a my razem z nim). Odkrył miłość, jest ktoś, na kim mu zależy, jest ktoś, kogo kocha.

Zawodowy morderca odkrył miłość i dzięki temu stał się człowiekiem - oto podróż głównego bohatera w filmie Bessona. Wspaniałe.

Podobnych przykładów jest dokładnie tyle samo, ile dobrych filmów. W dobrym filmie główny bohater zawsze ewoluje, zawsze dokonuje wyborów sprzecznych z samym sobą, zawsze jest w konflikcie ze swoimi przeciwnikami, zawsze musi działać, zawsze ma dylemat, zawsze musi pokonać szereg przeszkód, zawsze musi być w coś (kogoś!) mocno zaangażowany emocjonalnie.

Emocje!!! To podstawowy budulec, z którego buduje się głównego bohatera. Pan Bóg stworzył człowieka z gliny. Scenarzysta buduje swojego głównego bohatera z emocji.

Cel i zadanie - czyli o co mu, kurcze, chodzi...

Pamiętacie, ileż to razy, oglądając zły film, zastanawialiście się, o co chodzi głównemu bohaterowi. Czego, gościu, się tak miota? O co tu, kurcze, chodzi? Takich pytań nigdy nie ma, jeśli film jest dobry. Nigdy. Wiecie dlaczego? Bo w dobrym filmie główny bohater (pozostali zresztą też) ma swój cel, do którego konsekwentnie dąży i ma do wykonania swoje zadania, które albo go zbliżają do celu, albo nie.

Pamiętacie detektywa Millsa z filmu SIEDEM? Nawet mi nie mówcie, że nie widzieliście tego filmu... To lektura obowiązkowa - zresztą wszystkie filmy Davida Finchera są obowiązkowe.

Detektyw Mills (wraz ze swoim partnerem granym przez cudownego Morgana Freemana) ma bardzo prosty cel - znaleźć maniaka zabójcę mordującego według klucza: "siedem grzechów głównych". To jest jego cel. By go osiągnąć musi uporać się z poszczególnymi zadaniami - czyli kolejnymi zabójstwami maniaka. Musi przeanalizować poszczególne zbrodnie,

znaleźć elementy wspólne, podobne ślady, poszlaki, musi ułożyć tę układankę - bez tego nie dojdzie do celu. Widz oczywiście podąża za detektywem Millsem - zadanie po zadaniu - wprost do celu. Pytanie "O co gościowi chodzi?" jest w tym filmie niemożliwe - to po prostu widać.

Zostańmy przy Fincherze - gościu wie, jak robić kinko. Repley budzi się z hibernacji na planecie więziennej. Dookoła sami ześwirowani zwyrodnialcy zesłani tu na dożywocie. Szybko okazuje się, że w kapsule ratunkowej wraz z Repley był OBCY. Fuck!

Cel Repley jest prosty - zabić OBCEGO, nim on zabije wszystkich wkoło i zniszczy ludzkość. Zadanie? Po pierwsze, przekonać więźniów-zwyrodnialców, że zagrożenie jest realne, po drugie, przygotować zespołową taktykę walki z OBCYM, po trzecie, wykonać plan razem z więźniami. Nie muszę chyba dodawać jak wiele przeszkód i niebezpieczeństw spotyka Repley na drodze do celu - pamiętacie scenę przepuszczania OBCEGO przez kolejne śluzy w korytarzach planety więziennej? Tego się nie zapomina...

Weźmy innego świetnego reżysera - Clint Eastwood. Jaki jest cel Williama Munny z jednego z najlepszych westernów w historii kina -BEZ PRZEBACZENIA? Cel jest prosty - Munny potrzebuje kasy. Jakie musi wykonać zadanie, by osiągnąć cel? Musi zabić. I tu jest problem, tu jest wewnętrzny konflikt bohatera. Munny już dawno przestał zabijać, teraz chce być dobry, ma dzieci, dom, nie chce być mordercą. Potrzebuje jednak kasy, a zabójstwo jest jedynym szybkim sposobem na jej zdobycie. Czujecie, jak to sprytnie wymyślone - żeby móc być uczciwym, Munny potrzebuje kasy, żeby zdobyć kasę, musi zabić - czyli zapomnieć o uczciwości. To właśnie jest kino.

Podobnie jest w MILCZENIU OWIEC. Widziałem ten film ze dwadzieścia razy i mogę go oglądać bez końca. Ciarice Starling jest młodą agentką FBI. Jej celem jest walka ze złem, ściganie złoczyńców i zamykanie ich do więzienia. Teraz musi znaleźć Buffalo Billa - kompletnie walniętego seryjnego zabójcę, który upodobał sobie obdzieranie kobiet ze skóry. Żeby tego dokonać, musi się zaprzyjaźnić z innym świrem -doktorem Hannibalem Lecterem - seryjnym zabójcą, który zjadał swoje ofiary, popijając wybornym Chianti. Widzicie tę jakże piękną sprzeczność między celem a zadaniem głównej bohaterki. Żeby złapać jednego maniaka, musi się zaprzyjaźnić z innym maniakiem, bo tylko on może jej pomóc w znalezieniu Buffalo Billa. Nie muszę dodawać, że młodej, ambitnej i pełnej pogardy dla zła agentce FBI nie jest łatwo zaprzyjaźnić się z dr. Hannibalem Lecterem. Ale cóż... tak właśnie się konstruuje głównych bohaterów w dobrych filmach.

Główny bohater musi działać, musi mieć swój cel i kolejne zadania do wykonania. Jeśli zadania są sprzeczne z celem i z tym, kim jest bohater - tym lepiej dla widza. Im więcej kłód rzucimy pod nogi głównemu bohaterowi w drodze do celu - tym lepiej dla widza. Im więcej główny bohater będzie musiał dokonać trudnych wyborów - tym lepiej dla widza. A widzowi musi być w kinie dobrze. Przychodzi, płaci za coś, czego nie widział, siedzi dwie godziny w ciemnej sali - , trzeba o niego dbać, trzeba go dopieszczać. On tu jest najważniejszy.

Jeśli jesteście innego zdania, to nie rozumiecie kina.

Struktura narracyjna - czyli nawijanie.

Nie ma dobrej historii bez dobrych konfliktów. Konflikt leży u podstaw każdej opowieści dramatycznej. Bez konfliktu nie ma dramaturgii i jest po prostu nudno. W scenariuszu wszystko powinno być zbudowane na zasadzie konfliktu. Konflikt powinien być w każdym dialogu, w każdej scenie, w każdej postaci, w każdej sytuacji. Konflikty muszą się zazębiać i potęgować. Jeśli chcemy coś opowiedzieć dobrze - opowiadajmy poprzez konflikt.

Weźmy pierwszy z brzegu dobry film - MISSISIPI W OGNIU. Dwóch agentów FBI - Willem Defoe i Gene Hackman - przyjeżdża do małego miasteczka gdzieś na amerykańskim południowym zadupiu i zaczynają walkę z Ku-Klux-Klanem. Konflikt goni konflikt i z każdą sceną ilość i ranga konfliktów się powiększa - konflikt między dwoma agentami o metody śledcze, konflikt z miejscową policją, którą denerwują mądrale z FBI, konflikt agentów z czarną społecznością miasteczka, która nie lubi Białych, konflikt agentów FBI z miejscowym Ku-Klux-Klanem, konflikt Ku-Klux-Klanu z Czarnymi, konflikt Ku-Klux-Klanu z Białymi, konflikt Czarnych z Białymi, konflikt "ciemnego" Południa z "oświeconą" Północą itd., itd.

W tym filmie mamy do czynienia z modelowym niemal przykładem gradacji konfliktów - od tych najmniejszych, personalnych, międzyludzkich aż do dużych, społecznych, globalnych. To jedna z podstawowych amerykańskich recept na dobry film - jeśli w scenariuszu konflikty personalne twoich bohaterów zazębiają się z ważnymi konfliktami społecznymi, jest prawie pewne, że film zainteresuje widza.

Innym doskonałym przykładem gradacji konfliktów jest CZŁOWIEK Z ŻELAZA Wajdy. Tutaj również prywatne konflikty bohaterów bardzo mocno splatają się z globalnym, społecznym i politycznym konfliktem - totalitarna władza kontra społeczeństwo marzące o wolności. Podobnie jest w filmie EUROPA, EUROPA Agnieszki Holland - główny bohater wciąż stara się jakoś przeżyć koszmar wojny i wciąż popada w konflikty - konflikty często tak samo absurdalne jak sytuacja, w której się znalazł.

Konflikt jest dobry na wszystko. Tak samo dobrze sprawdza się przy opowiadaniu dramatu, jak i przy komedii. Pamiętajcie SAMYCH SWOICH. Odwieczny konflikt Karguli i Pawlaków jest tu motorem całego filmu - całej serii filmów. Konflikt ten rodzi całą masę pomniejszych konfliktów, z których składa się ten film.

Nie ma lepszego sposobu opowiadania niż przez konflikt - we wszystkim, co widać na kinowym ekranie, powinien być jakiś konflikt - choćby najmniejszy. Każda strona bez konfliktu w waszym scenariuszu to strona stracona.

Konstrukcja trzyaktowa - czyli Arystoteles...

Pamiętacie waszą polonistkę w szkole, która tłumacząc, jak napisać wypracowanie, wrzeszczała: "Wszystko musi mieć początek, rozwinięcie i zakończenie, kiedy to w końcu, głąby, pojmiecie!!!".

Niestety, miała rację. Wymyślił to Arystoteles bardzo dawno temu i prawda ta jest aktualna i obowiązująca do dzisiaj. Wszystko musi mieć początek, rozwinięcie i zakończenie!

W filmie początek nazywa się Pierwszym Aktem albo po prostu Ekspozycją. Potem następuje pierwszy ważny punkt zwrotny, po którym mamy Drugi Akt albo Konfrontację. Po Drugim Akcie następuje główny punkt zwrotny filmu i Zakończenie, czyli Finał.

Nie wierzycie? Już widzę te delikatne uśmiešky politowania błakające się w kąciakach waszych ust. -Jak to?! Ten cwaniaczek chce zamknąć całe bogactwo dzieła filmowego, jego wielowymiarowość, rozedrganie, fascynującą wieloznaczność w sztywne ramy jakiejś

teoretycznej, wydumanej trzyaktowej budowy??? Przecież to bzdura!

Niestety - na szczęście nie jest to bzdura. Wielu już mądrali usiłowało odesłać trzyaktową strukturę filmu do lamusa, ale żadnemu to się nie udało. Byli tacy, co wymyślali, że aktów powinno być dziewięć, sześć, pięć - wszystko to pic-na-wodę-fotomontaż. W każdym dobrym filmie są trzy akty, czy się to komuś podoba, czy nie. Wszystko musi mieć początek, rozwinięcie i zakończenie! Tak już jesteśmy skonstruowani.

Pragmatyczni Amerykanie w swojej trzyaktowej matematyce idą dalej. Mówią krótko - Ekspozycja to pierwsze 10-20 stron scenariusza, następne 60 stron to Konfrontacja, ostatnie 10-20 stron to Finał. Koniec, kropka - 95 proc. amerykańskich scenariuszy ma od 100 do 120 stron i bardzo wyraźną trzyaktową strukturę. Można się z tym zgadzać lub nie, ale trzeba o tym wiedzieć.

Od trzyaktowej teorii przejdźmy do trzyaktowej praktyki.

Pamiętacie BLISKIE SPOTKANIA TRZECIEGO STOPNIA? Każdy pamięta. Zgrabna i zwarta ekspozycja trwa krótko i kończy się spotkaniem głównego bohatera (gra go Richard Dreyfuss) z UFO. To jest pierwszy duży punkt zwrotny. Spotkanie głównego bohatera z UFO uruchamia akcję filmu. Drugi akt to uparte poszukiwania tajemniczego kształtu - kiedy wreszcie główny bohater znajduje Diabelską Górę (to ona była tym kształtem) uświadamia sobie, że ma to być miejsce kontaktu. Jedzie tam. Spotkanie z wielkim statkiem UFO u podnóża Diabelskiej Góry to drugi punkt zwrotny. Wszystko, co dzieje się potem, to finał filmu. Klasyczna trzyaktowa budowa - podobnie jest we wszystkich dobrych filmach.

Wróćmy do LEONA ZAWODOWCA - Ekspozycja kończy się spotkaniem dziewczynki i Jeana Reno - to pierwszy punkt zwrotny. Drugi Akt kończy się śmiercią Leona - to drugi punkt zwrotny - po nim zaczyna się Finał. Klasyczny przypadek trzyaktowej budowy.

A jak tam z MATRIKSEM? Pierwszy punkt zwrotny to spotkanie Neo z Morfeuszem. Drugim punktem kończącym Drugi Akt jest oczywiście... zmartwychwstanie Neo. Potem następuje Finał.

Głupie pytanie: "Czy zatem w filmie powinny być tylko dwa punkty zwrotne?". Oczywiście, że nie! Im więcej punktów zwrotnych, tym lepiej. Ale dwa są zawsze najważniejsze - uruchamiający akcję i kończący ją. Amerykanie nazywają je czasem "małą katastrofą" i "wielką katastrofą" - nie zawsze muszą to być prawdziwe katastrofy, ale zawsze muszą to być wydarzenia kluczowe dla przebiegu akcji.

Popatrzmy, jakie "katastrofy" są w BEZ PRZEBACZENIA. Pierwsza katastrofa to moment, w którym William Munny decyduje się przyjąć zlecenie zamordowania dwóch niesfornych klientów burdelu w Big Whiskey. To ważna decyzja - Munny dawno już skończył z zabijaniem. Druga katastrofa to moment, kiedy Munny dowiaduje się o zamordowaniu przez szeryfa swojego przyjaciela (gra go fantastyczny jak zwykle Morgan Freeman). Munny postanawia się zemścić. Wypija butelkę burbona i wjeżdża w deszczową noc do miasteczka Big Whiskey. Później następuje to, co tygrysy lubią najbardziej - masakra...

Pamiętacie PSY Pasikowskiego? Klasyczna trzyaktowa budowa - jak w każdym dobrym filmie. Pokażna Ekspozycja kończy się masakrą w motelu - to uruchamia intrygę kryminalną - to jest pierwszy punkt zwrotny. Drugi punkt zwrotny to moment, kiedy Franc Maurer dowiaduje się, "dla kogo teraz miauczy jego kobieta". Niestety, miauczy dla Ola - najbliższego kumpla Franca. Od tego momentu zaczyna się krwawy finał filmu.

Podsumujmy:

Ekspozycja - wprowadzamy widza w świat filmu, budujemy konwencję, wprowadzamy widza w nastrój i - co najważniejsze - wprowadzamy i przedstawiamy głównego bohatera. Widz musi go polubić.

Pierwszy punkt zwrotny - uruchamiamy akcję, stawiamy przed głównym bohaterem zadanie do wykonania, wyznaczamy (albo zmieniamy) mu cel.

Akt drugi albo Konfrontacja. Jak sama nazwa mówi - konfrontujemy głównego bohatera ze

wszystkim i wszystkimi, z którymi się da. W drugim akcie główny bohater musi walczyć o swoje, musi działać. musi do czegoś dążyć.

Drugi punkt zwrotny - tutaj kończą się zmagania głównego bohatera, tutaj następuje najważniejsze przewartościowanie filmu i zaczyna się trzeci akt - nowy, niewielki filmik zwany także... i Finał albo Zakończenie - tutaj główny bohater kończy swą "podróż", tutaj dowiaduje się czegoś ważnego o sobie i o świecie, tutaj następuje wybrzmienie filmu, tu kończą się wszystkie wątki, tu puentują się losy poszczególnych postaci... potem są już tylko napisy końcowe i muzyka.

Nie tylko film musi mieć początek, rozwinięcie i zakończenie. Musi je mieć każda sekwencja w filmie, każda scena, każda postać, każde ujęcie.

Nieoczekiwane punkty zwrotne - czyli zmyły, zmyły, zmyły...

Stara hollywoodzka zasada mówi: "Jeśli piszesz historię o marzeniach, które się spełniają, szybko zmień ją w historię o koszmarze, który nigdy się nie kończy - najlepiej zmień to kilka razy w tym samym filmie...".

Widzowie kochają zmyły. Po to się głównie przychodzi do kina. Jeśli w filmie można łatwo przewidzieć, co będzie dalej, to jest to film "słabiuutki".

Pamiętacie GRĘ POZORÓW i scenę, kiedy główny bohater odkrywa, że dziewczyna Foresta Whitakera to facet? To był szok dla świata!

Pamiętacie PODEJRZANYCH i sposób, w jaki Kevin Spacey wyrolował wszystkich łącznie ze zdumioną publicznością? To było coś!

Pamiętacie ŻĄDŁO i przekręt, jaki wymyślili Paul Newman i Robert Redford? Majstersztyk.

Pamiętacie MILCZENIE OWIEC i ucieczkę Lectera karetką? Karetka leci na sygnale. Ciężko ranny policjant zdejmuje sobie skórę z twarzy i okazuje się, że to Hannibal Lecter... Świat zamarł w bezruchu. Albo z tego samego filmu sekwencja montowana równolegle - uzbrojony oddział FBI podchodzi dom ześwirowanego Buffalo Billa - w tym samym czasie agentka Starling rozmawia z jakimś facetem o jednej z ofiar. Szybko okazuje się, że prawdziwym Buffalo Billem jest ten, z którym rozmawia Ciarice Starling - jej kumple z FBI się pomylili. Starling zostaje sam na sam z walniętym seryjnym zabójcą - bez wsparcia, bez szans... po chwili gaśnie światło... w kinie było tak cicho, że słycać było, jak ludzie przestali mrugać oczami.

Pamiętacie SEKSMISJĘ, jak się okazało, że zatruta promieniowaniem ziemia to pic na wodę? Pamiętacie Najjaśniejszą Królową kobiecego społeczeństwa, która okazała się Wiesławem Michnikowskim? To był czad!

Przy okazji mówienia o zmyłach nieprzyzwoicie byłoby nie wspomnieć o PULP FICTION. Ten film to jedna wielka zmyła - cały jest zbudowany ze zmył. Za to właśnie świat pokochał ten film. Tak samo zresztą jak FARGO - uwielbiam ten film.

Widzowie kochają zmyły. Gra z widzem to jeden z najszlachetniejszych i najtrudniejszych sposobów opowiadania fabuły. Mylcie tropy, odwracajcie kota ogonem, wymyślajcie nawet najbardziej skomplikowane i wariackie zmyły - widzowie was za to ozłocą. Kochają to. Jeśli się boicie, że zmyła może być myląca, zbyt skomplikowana, dezorientująca - spoko. Jeśli jest dobrze opowiedziana i trzyma się kupy - widz ją doceni. Przez dwie godziny w ciemnej sali nie ma nic innego do roboty, jak chłonać wasz film.

Widz jest mądry, dużo mądrzejszy od wszystkich reżyserów, scenarzystów, aktorów i krytyków razem wziętych. I dużo lepiej zna się na filmach - widział ich tysiące. Odbiera je intuicyjnie i bardzo trudno wcisnąć mu kit. Trzeba widza kochać, szanować, grać z nim i... zmylać. Kino kocha zmyły.

Wątki - czyli plecenie...

Film fabularny może mieć od jednego do bardzo wielu wątków. Zazwyczaj musi być jeden wątek główny - i ten musi być związany z losami głównego bohatera.

Jest odstępstwo od tej reguły - otóż są filmy wielowątkowe albo precyzyjniej nowelowe. Najczęściej mają kilku głównych bohaterów i kilka równoważnych wątków. Mistrzem gatunku jest Altman i jego KANSAS CITY. Podobnie skonstruowany jest PRET-A-PORTE i NA SKRÓTY. Przykładem doskonale zrobionego kina opartego na kilku równoważnych wątkach jest WIELKI KANION Kasdana. Ale tego typu opowiadanie to wyższa szkoła jazdy. Najpierw trzeba umieć opowiadać normalnie. Zajmijmy się zatem konstrukcją klasyczną - z jednym głównym bohaterem i jednym wątkiem głównym.

Zawsze najważniejszy jest wątek głównego bohatera. Wątki pozostałe powinny być mniejsze i zawsze w jakiś sposób muszą służyć wątkowi głównemu. Jeśli nie służą wątkowi głównemu i nie zdobią w znaczący i sensowny sposób filmu, trzeba je wywalić - zresztą i tak wypadłyby na montażu.

Dygresje i dłuższe wycieczki w te rejony, gdzie nie ma głównego bohatera, są bardzo niebezpieczne - moja prywatna rada - nie pakujcie się w nie. Widziałem już w życiu kilka filmów, w których główny bohater zniknął na dłużej z ekranu - bardzo rzadko ma to jakikolwiek sens, bardzo rzadko się to udaje.

Każda opowieść, każdy wątek dramaturgiczny ma swoją wewnętrzną logikę, której trzeba dać się ponieść i której nie można bezkarnie zburzyć. Wszystko w scenariuszu musi mieć swoją przyczynę, skutek i prawdopodobieństwo w ramach przyjętej konwencji. Powtórzę to jeszcze raz - opracujcie to sobie w ramki i powieście, gdzie się da

Wszystko w scenariuszu musi mieć swoją przyczynę, skutek i prawdopodobieństwo w ramach przyjętej konwencji.

Nie może być wydarzeń, które mają miejsce tylko dlatego, że scenarzysta tak chce. Chcenie scenarzysty to grubo za mało, by coś się mogło w filmie wydarzyć. Do tego, by coś się mogło wydarzyć, potrzebny jest powód dramaturgiczny. Można to porównać do tkaniny - wszystko w filmie musi się ładnie spletać. Każda nitka, która jest słabo spleciona z resztą, albo nam

odpadnie, albo spruje całość. Każda dobra opowieść jest solidnym i nierozrywalnym łańcuchem przyczyn i skutków - wystarczy wyjąć jedno ogniwo i wszystko się rwie.

Opowiadajcie "po bożemu" - z jednym wątkiem głównym i paroma wątkami pobocznymi ściśle związanymi z wątkiem głównym. Jak już opanujecie tę metodę, wtedy można bawić się w awangardę i eksperymenty. Kiedyś do Picassa przyszedł młody malarz i powiedział, że chciałby nauczyć się tak malować jak mistrz. Picasso na próbę kazał mu namalować konia. Ale konia takiego, jaki jest - nie konia ku-bistycznego - bo żeby mieć prawo się brać za kubizm, trzeba najpierw umieć namalować konia "po bożemu" - czyli takim, jaki koń jest. Tak samo jest z filmem i każdą inną działalnością nietaśmową.

Od przodu czy od tyłu - czyli nie to, o czym myślicie...

Każdą historię można opowiedzieć na milion różnych sposobów. Zadaniem scenarzysty jest, po pierwsze, wymyślić historię - po drugie wybrać najlepszy sposób na jej opowiedzenie.

Można opowiadać od przodu, od tyłu, od środka, skokami - jak tylko się da. Jedno jest najważniejsze - sposób i kierunek prowadzenia narracji zawsze musi być adekwatny do tego, co opowiadamy. Krótko mówiąc - jeśli opowiadasz od tyłu i stosujesz retrospekcję, zawsze musisz wiedzieć po co i dlaczego.

Oto jeden z najlepszych filmów w historii kina (w mojej opinii oczywiście) - DAWNO TEMU W AMERYCE Sergio Leone. Wynalazca i mistrz spaghetti-westernów zrobił u schyłku życia arcydzieło. Dodajmy - całe oparte na retrospekcjach, retrospekcjach w retrospekcjach itd.

Oto historia, którą opowiada Sergio (po kolei i w dużym skrócie, rzecz jasna): Noodles (Robert De Niro) razem z kumplem zakładają uliczną bandę. Mają po kilkanaście lat - są jeszcze dziećmi. Po jakimś czasie opanowują dzielnicę Nowego Jorku, w której mieszkają. Gdy są dorośli, ich gang trzęsie całym miastem - organizują napady, szmuglują wódkę, żyją jak królowie. W końcu wspólnik i przyjaciel głównego bohatera zaczyna przesadzać (tę postać gra James Woods), wydaje mu się, że może wszystko, wydaje mu się, że jest bezkarny. Postanawia napaść na Bank Rezerw Federalnych. To najlepiej strzeżony bank na świecie - Noodles wie o tym. Wie, że napad na ten bank to pewna śmierć. Postanawia uratować szalonego kumpla od śmierci. Postanawia postać go do więzienia, postanawia go wsypać, woli mieć kumpla w

więzieniu niż na cmentarzu. Noodles daje cynk policji, gdzie może złapać Jamesa Woodsa na gorącym uczynku. Plan jednak nie udaje się i cała sprawa kończy się przerażającą masakrą, w której giną wszyscy. Tylko Robertowi De Niro udaje się uratować. Wyjeżdża z miasta na długie trzydzieści lat - przekonany, że zabił przyjaciela. Wraca po trzydziestu latach do Nowego Jorku i zaczyna szukać śladów tego, co się wtedy stało. Okazuje się, że jego przyjaciel żyje, ale teraz jest już zupełnie innym człowiekiem.

Ufni Musiałem to opowiedzieć, bo to mój ukochany film. Jest to, jak widać, całkiem niezła historia kryminalna. Gdyby ją opowiedzieć po kolei od początku do końca, wyszedłby z tego kolejny dobry kryminał, jakich znamy setki z kina. Sergio Leone jednak nie opowiedział tego po kolei - i na tym polega wielkość tego filmu.

Film zaczyna się od tego, jak stary Robert De Niro przyjeżdża do Nowego Jorku po trzydziestu latach spędzonych gdzieś na zadupiu. Przyjeżdża, żeby dowiedzieć się, co tak naprawdę stało się tej nocy kiedy wydał przyjaciela policji. Wszystko opowiadane jest ogromnymi wielopiętrowymi retrospekcjami. Cóż to dało?

Otóż zamiast kolejnego zgrabnego kryminału otrzymaliśmy wspaniałą balladę gangsterską o starych dobrych czasach, o przyjaciołach z dzieciństwa, o pierwszych miłościach, o stawianiu się mężczyzną, o męskiej przyjaźni, o odwadze i strachu. Film zmienił się z kryminału w piękną refleksję nad młodością, starością, przemijaniem. To film o sile wspomnień i ogromnej roli, jaką odgrywają w naszym życiu. To film o starym człowieku szukającym okruchów dawnych, pięknych dni - to film pełen nostalgii, pełen nastroju, pełen czaru, a przede wszystkim pełen emocji. Wszystko dzięki mistrzowsko użytym retrospekcjom.

Jeśli kiedykolwiek zechcesz użyć retrospekcji - obejrzyj najpierw kilka razy DAWNO TEMU W AMERYCE.

Dialogi - czyli frachy...

Prosta zasada-jeśli nie masz innego wyjścia, żeby coś opowiedzieć - użyj dialogu. Ale pamiętaj - dialog zawsze jest ostatecznością. Pamiętajcie WALKĘ O OGIEŃ - zero dialogu, a film

światny. Pamiętajcie oszczędność dialogową w ODYSEI KOSMICZNEJ Kubricka? Pamiętajcie LŚNIENIE? (A w ogóle oglądajcie Kubricka, bo to geniusz.)

Początkujący scenarzyści zawsze używają za dużo dialogu, ich scenariusze są zawsze przegadane. Zawsze wydaje im się, że dialog jest dobry na wszystko. Nieprawda! Czasami milczenie w scenie mówi więcej niż jakikolwiek dialog. Tym bardziej że dialogiem trzeba umieć się posługiwać - a nie każdy to umie.

Dialog jest jak muzyka - albo się go słyszy, albo nie. Albo ma się ucho do dialogów, albo nie. Dialog ma swój rytm, swoją melodię i swoją harmonię - jak w muzyce. I jak w muzyce trzeba go komponować.

Dialog może mieć różne funkcje w filmie - definiuje postać, charakteryzuje ją (pamiętacie Kargula w SAMYCH SWOICH); wzrusza, uprawdopodobnia, śmieszy (przypomnijcie sobie SEKSMISJĘ), wreszcie informuje. Jedna uwaga - jeśli funkcją danego dialogu jest wyłącznie podanie jakiejś informacji widzowi, należy z tego dialogu zrezygnować. Dialogi czysto informacyjne to błąd - są nudne i do filmu się nie nadają.

Weźmy taki przykład - chcemy powiedzieć widzowi, że nasz bohater nie lubi piwa. To ważny rys tej postaci. Najłatwiej i najnudniej byłoby napisać dialog: "Nie... dziękuję, wiesz - nie lubię piwa. Nigdy za nim nie przepadałem". Okropne. Nudne. Fatalne. Do dupy. Chociaż trzeba stwierdzić, że informacja została widzowi podana.

Znacznie jednak lepiej byłoby zbudować sytuację, z której jasno i bez słów wynika, że nasz bohater nie lubi piwa. Oto taka hipotetyczna sytuacja: nasz bohater poznał superpannę; ona wprost przepada za piwem - zupełnie nie zrozumiałaby kogoś, kto nie lubi piwa. Umawiają się na randkę, ona zamawia piwo, pije ze smakiem, a nasz bohater przez cały czas z obrzydzeniem patrzy na pełen kufel. Wykorzystując te rzadkie momenty, kiedy panna nie patrzy, nasz bohater z miną niewiniątka wylewa piwo pod stolik - po chwili panna zauważa dziwną plamę i patrzy podejrzliwie na swojego adoratora itd., itd. Oczywiście jest to sytuacja wymyślona na poczekaniu - ma jednak pokazać jedno - dialogi czysto informacyjne są nudne - sytuacja zawsze jest lepsza.

Dialog musi być zróżnicowany - inaczej mówi Pawlak, inaczej Kargul, inaczej szabrownik,

którego gra Witold Pyrkosz. Dialog jest ważnym elementem budującym postać - sposób mówienia, rytm, dykcja, artykulacja, "stałe fragmenty gry" (pamiętacie dozorcę Popiołka z serialu DOM i jego "... koniec świata..."? Pamiętacie Nikodema Dyzmę i jego sposób mówienia?).

Dialogi zawsze budujemy na zasadzie konfliktu - dialog to zawsze szermierka, walka. Niektórzy mówią, że dialog powinien być jak odbijanie piłeczki pingpongowej. Ja powiem więcej - to powinno być, jakby postacie rzuciły się rozżarzonym węglem, który parzy w ręce. Zawsze ktoś musi być przeciw komuś, zawsze musi być jakaś zadra, jakaś sprawa, jakiś spór. Jeśli postacie tylko tak sobie pitolą dla zabicia czasu, to jest to dialog niewart kręcenia i szkoda na niego taśmy (prądu oczywiście też).

Przyjrzyjcie się temu, co robi Quentin Tarantino - na pierwszy rzut niewprawnego oka jego filmy są przegadane. Nic podobnego. Dialog w PULP FICTION to absolutny majstersztyk. Znajdźcie mi choć jedną. linijkę niepotrzebnego dialogu, to odszczekam wszystko, co tu napisałem, nago z Pałacu Kultury. Nawet jak postacie gadają o dupie Maryni, to jest to tak atrakcyjne i tak błyskotliwe, że można by tego słuchać dziesiątki razy. Pamiętacie, jak dwóch oprychów idzie na robotę i rozmawia o masażu stóp; pamiętacie pitolenie Johna Travolty i Uhmy Thurman w knajpie; pamiętacie scenę otwierającą jak dwa niewiniątka płci nietejsamej rozmawiają o niczym, a potem najspokojniej wyjmują spluwy i zaczynają obrabiać fastfoodową knajpę... Nie ma nic trudniejszego niż sensowny i atrakcyjny dialog o niczym.

A teraz odwrotnie. Podobno kino wymyślili bracia Lumiere - nic bardziej błędnego. Kino wymyślił Charlie Chaplin. Bracia Lumiere dali mu tylko narzędzie, technologię. Wszystkie największe filmy Chaplina są nieme. Zero dialogu! Zero! Pamiętacie BRZDAÇA, pamiętacie GORAĆZKĘ ŻŁOTA? Zresztą co wam będę tu przypominał - Chaplin jest tym dla kina, kim był Szekspir dla teatru. Większość swoich filmów zrobił bez dialogu - te filmy to dowód na to, że dialog nie jest w kinie najważniejszy.

Jeśli już musicie użyć dialogu - wsłuchujcie się w ulicę. Słuchajcie, co mówią ludzie, uważajcie, jak to mówią i dlaczego. Dialog jest jak muzyka i trzeba się długo wsłuchiwać w tę muzykę, by w końcu umieć samemu ją komponować.

Konwencja - czyli nie wiadomo co...

Jedno jest absolutnie pewne - jeśli już raz wprowadzisz jakąś konwencję do swojej historii, musisz być konsekwentny. Zmiany konwencji w filmie najczęściej się nie udają. A jak już się udają, to tylko geniuszom. Dopóki więc nie masz niezbitych dowodów na to, że jesteś geniuszem - nie zmieniaj konwencji raz wprowadzonej.

Wróćmy do BEZ PRZEBACZENIA - jest to western, nie ma co do tego wątpliwości - tak samo jak RIO BRAVO. Dziki Zachód jest jednak całkiem inny w obu tych filmach - rządzą nim inne prawa. To właściwie dwa przeciwstawne sobie światy.

Konwencja to definicja świata, w którym rozgrywają się wydarzenia naszego filmu. Konwencja to również definicja sposobu, w jaki zamierzamy o tym świecie opowiadać.

W zależności, jaką sobie stworzymy konwencję - na tyle będziemy sobie mogli w filmie pozwolić. Jedna konwencja pozwala na to, by główny bohater bił się przez pięć minut ze swoim wrogiem na skrzydłach pędzącego odrzutowca - w innej konwencji byłoby to zupełnie kretyńskie. Są konwencje, w których samochód głównego bohatera może rozwinąć skrzydła i odlecieć, uciekając przed pościgiem - są konwencje, w których byłoby to całkowicie idiotyczne.

Rola konwencji szczególnie widoczna jest w komediach. Porównajcie na przykład filmy spod znaku Monty Pythona i komedie Louisa de Funesa. I to jest śmieszne, i to - i to jest komedią, i to. Co innego jednak śmieszy w ŻYWCIE BRIANA, a co innego w ŻANDARMIE NA EMERYTURZE. Porównajmy kolejne komedie - co mają wspólnego MIŁOŚĆ I ŚMIERĆ Woody Allena i SPOKOJNIE, TO TYLKO AWARIA Abrahamsa i Zuckerów- niewiele. A przecież to przedstawiciele tego samego gatunku. Można powiedzieć, że różni je typ humoru - racja. Ale typ humoru jest tylko konsekwencją przyjętej konwencji - czyli praw rządzących światem pokazanym w filmie. Nie muszę chyba dodawać, że prawa rządzące światem filmowym nie muszą być dokładnie takie same jak prawa rządzące światem realnym.

Miejscem na ustalenie i zdefiniowanie konwencji w filmie jest Ekspozycja. Jeśli zrobimy to zbyt późno - film nam się zawali. Konwencja powinna być spójna, konsekwentna i adekwatna do tego, co i po co opowiadamy.

PRAKTYKA

□ Technika - czyli wszystko to, co zniesie papier...

Teraz już będzie znacznie krócej - bo teraz zajmiemy się samymi konkretami. Do tej pory mówiliśmy o sztuce - teraz czas na technikę. Na pozór wydaje się, że pisanie scenariusza zaczyna się od pustej kartki (albo pustego monitora). Nic z tego. Scenariusz pisze się w głowie. Samo przelanie go na papier jest czynnością czysto manualną.

O jednym jednak pamiętajcie, jeśli chcecie pisać dla filmu. Pisanie to przede wszystkim ból dupy. Scenarzysta siedzi sam w domu i pracuje. Sam. Wszystko, co ma do zrobienia, musi zrobić sam, siedząc tygodniami przed komputerem.

Jeśli nie lubisz samotności - daj sobie spokój. Jeśli nie potrafisz wyłączyć się z życia na parę miesięcy - daj sobie spokój. Jeśli łatwo zrażasz się krytyką - daj sobie spokój. Jeśli chcesz być sławny - zostań piosenkarką.

Jak pracować - czyli co najsamprzód i co potem...

Najpierw oczywiście myślenie - ale nie za długo. Zaraz potem trzeba pisać. Pamiętajcie - jeśli czegoś nie zapiszesz, to tego nie ma. Nie istnieje. Jest tylko to, co zapisane.

Ja zawsze zaczynam od drabinki. Drabinka to jedna kartka, na której piszę, co się po kolei dzieje. Są to krótkie, lakoniczne, jednozdaniowe opisy. Ważne, żeby zmieściło się na jednej kartce - w każdej chwili muszę objąć wzrokiem całą historię. Krótko mówiąc - zaczynam od struktury.

Oczywiście technik pracy w początkowej fazie jest tyle, ile piszących. Niektórzy pracują na fiskach, inni na dużej tablicy i pisakach ścieralnych - ja pracuję na drabince pisanej ołówkiem na pojedynczej kartce.

A przy okazji zasada - jeśli scenarzysta dotyka czymś papieru, to tylko ołówkiem. Wiecie dlaczego - bo to zawsze można wymazać bez śladu i napisać coś innego.

Synopsis - czyli piguła...

Synopsisu, czyli streszczonek, pisać nie trzeba, ale czasem warto. Jest to jedna strona maszynopisu z opisanym filmem. O czym jest. Co się dzieje. Dlaczego chcesz go opowiedzieć. Jeśli chcesz być scenarzystą, pisz synopsisy - przynajmniej na początku. Pomogą ci ogarnąć pomysł i temat filmu. Inną korzyścią z synopsisów jest to, że lubią je czytać producenci - może dlatego, że to tylko jedna strona.

Treatment - czyli 10 stron, które wstrząsną światem...

Góra piętnaście stron - najlepiej dziesięć. W treatmentcie musi być cała akcja. Najlepiej scena po scenie. Jedno, najwyżej kilka prostych zdań o każdej scenie. To właściwie powinna być taka rozwinięta drabinka. Prosta sugestywna i obrazowa - cała akcja filmu.

Niektórzy radzą pisać tzw. nowele. Czyli coś w rodzaju literackiego opowiadania o tym, co dzieje się w filmie. Odradzam. Literatura nie ma nic wspólnego z kinem - im mniej literatury w kinie, tym lepiej dla literatury i lepiej dla kina.

Ważne - treatment jest rzeczą sprzedawalną. Na tym etapie można już historię sprzedać, można nią zainteresować producenta. Dlatego trzeba pisać jasno, na temat, bez literackiego zadęcia - producenci na ogół nie mają czasu na czytanie pseudoliterackich bzdur.

Scenariusz - czyli jak to wszystko złożyć do kupy...

Jeśli wszystko jest już wymyślone, masz strukturę, masz historię, masz pomysł, masz temat,

masz postacie - można zacząć pisać scenariusz. Ja przynajmniej tak robię - pisanie scenariusza zawsze zostawiam sobie na koniec - jak już wszystko (prawie) mam wymyślone. Można oczywiście zaczynać od pisania, ale ja nie jestem aż taki dobry - łatwo się zgubić, zapomnieć o czymś ważnym. To zbyt ryzykowne.

Tekst scenariusza składa się z dialogów - o nich już pisałem - i z didaskaliów - czyli opisów, co widać na ekranie.

Język - czyli co ma zrozumieć trzylatek...

Pisz didaskalia tak, jak byś pisał do trzylatka. Proste zdania pojedyncze. Niewielki zasób słów. Lakonicznie, oszczędnie, obrazowo. Żadnej literatury, żadnych metafor, żadnych kunsztownych porównań i popisów krasomówczych. "Prostota!" - jak mawiał Hannibal Lecter, cytując Marka Aureliusza.

Wiecie, po czym poznaje się słabego (albo początkującego) scenarzystę? Po tym:

"Helena siedzi w fotelu. Myśli w jej głowie wirują, kłębią się i mieniają jak kolorowe, szumiące krynoliny na balu ostatniej nocy. Spogląda na bukiet przywędłych lilii w alabastrowym wazoniku. »Czy to się działo naprawdę? Czy rzeczywiście książę dał mi te kwiaty?« - myśli Helena. Oszołomiona gęstym, zawiesistym i zmysłowym zapachem lilii Helena wstaje z fotela. Nieobecny, zadumany krokiem podchodzi do okna. Świat za nim wydaje się inny. Zawsze już będzie inny. Helena patrzy na ten świat swoimi wielkimi, orzechowymi oczyma i czuje, jak delikatna, pełna słońca mgiełka świtu otula jej jasne ramiona. Najwspanialszy ranek w jej życiu właśnie ją wita..."

Dobry scenarzysta napisałby to tak:

"Helena siedzi w fotelu. Patrzy na lilie. Wstaje. Podchodzi do okna. Świt".

I koniec. Niczego więcej kamera nie zarejestruje. Na ekranie będzie widać tylko to.

Piszcie w didaskaliach tylko to, co widać na szmacie. Nic więcej. Piszcie językiem raportów policyjnych: "Wstał, wyszedł, wszedł, usiadł, popatrzył...". Cały swój literacki kunszt i wszystkie swoje literackie ambicje poświęćcie dialogom. To w filmie zostanie i będzie na niego pracowało.

W miarę możliwości nie opisujemy montażu, ruchów kamer, sposobu filmowania, muzyki i tego typu rzeczy - to powinno się znaleźć w scenopisie, który jest sprawą reżysera i operatora.
Zdanie:

"Kamera wolno panoramuje po pokoju" nie powinno się znaleźć w scenariuszu dobrego scenarzysty, chyba że na ekranie ma być widać jakąś kamerę. Inscenizację zostawmy reżyserowi, światło i kamerę operatorowi, interpretację zostawmy aktorom. Scenarzystę obchodzi film, a nie technologia jego kręcenia.

Format - czyli to, na co nikt nie zwraca uwagi, a szkoda...

Amerykański przemysł filmowy - jak każdy przemysł - ustanowił cały szereg norm i prawideł pracy nad filmem. Jeśli się robi kilka setek filmów rocznie, takie normy znacznie upraszczają pracę. To zupełnie tak samo jak z rysunkiem technicznym w fabryce samochodów - jak chcemy ulepszyć sprzęt, to nie możemy narysować go akwarelami na papierze czerpanym. To musi być rysunek techniczny - znormalizowany, spójny, komunikatywny, łatwy do odczytania dla każdego technika.

U nas, w Polsce, nie ma przemysłu filmowego - jest rękodzieło artystyczne. Nie są konieczne ścisłe normy, jak się produkuje do trzydziestu filmów rocznie. Będę się jednak upierał przy tym, że warto formatować scenariusz tak, jak to robią Amerykanie. Jest wtedy czytelniejszy, bardziej przejrzysty i łatwiejszy w opracowaniu w okresie przygotowawczym filmu (czyli przed zdjęciami).

No to po kolei:

Papier: format A4, drukujemy tylko na jednej stronie, każda strona musi mieć numer.

Marginesy: z lewej 3-3,5 centymetrów, z prawej 1,5-2 centymetrów. Strony muszą być łatwo zszywalne i łatwo oprawialne - nie żałujcie miejsca na lewy margines.

Czcionka: Amerykanie mówią krótko - Courier wielkości 12 pkt. Wygląd strony scenariusza powinien być podobny jak dwie krople wody do klasycznego, staromodnego maszynopisu. Żadnych ozdóbek, żadnych fikuśnych czcionek, żadnych obrazków. Ma być prosto, zgrzebnie i skromnie. Liczy się tylko treść tego, co jest napisane - formy ma nie być widać. Jak ktoś lubi kaligrafować, to niech pisze laurki.

Oto parę scen początkowych z mojego scenariusza pod tytułem

STACJA:

Z rozjaśnienia:

PLENER. DROGA PRZEZ POLE. NOC.

Bardzo wczesny ranek. Ciemno. Zima. Samotna droga przez pola. Na horyzoncie góry w porannej zorzy

Przy drodze stoi postać. Tupie, macha rękami, rozgrzewa się. Czeka na coś.

To BANAN — ma jakieś dwadzieścia lat — ubrany jest ciepło, modnie, ale niedrogo. Na uszach słuchawki

W kadr powoli wjeżdża furmanka — koń ciągnie wolno, noga za nogą, z nozdrzy buchają chmury pary. I

Po chwili z lewej strony wjeżdża stary, rozklekotany volkswagen golf. Zatrzymuje się przy BANANIE. Za

DYMECKI

Długo czekasz?

BANAN

•••

Wsiada do samochodu. Cały się trzęsie — szczęka zębami.

WNĘTRZE. SAMOCHÓD. NOC.

Samochód wolno rusza.

DYMECKI

Bliźniaczki się przeziębily, musiałem jeszcze skoczyć do apteki.

BANAN

Razem się przeziębily?

DYMECKI

No. Bliźniaczki wszystko robią razem.

BANAN

Ale zimno... ja pierdzielę... chyba mi oczy zamrzły...

(BANAN mruga oczami, próbując je rozmrozić)

DYMECKI

Zapowiadają co najmniej miesiąc zimy.

BANAN

Co?

DYMECKI

Wczoraj mówili.

BANAN

No to dupa bladziutka...

DYMECKI

Wziąłem drugie słoneczko z garażu. Zobaczymy, czy działa. Samochód oddala się w stronę gór.

[pojawia się tytuł filmu: "STACJA"]

PLENER. STACJA BENZYNOWA. DZIEŃ.

Mała stacja benzynowa — trzy dystrybutory, budka, za budką krzaki. Wokół stacji pusto. Kawalek za

DYMECKI

Weź tam to słoneczko z bagażnika.

BANAN otwiera bagażnik i wyciąga zdezelowane, stare słoneczko. Obydwaj wchodzi do budki.

WNĘTRZE. BUDKA. DZIEŃ.

Wnętrze budki jest niewielkie i skromne. Jest stół, dwa krzesła, stara, rozlatująca się kozetka, półki z ole

DYMECKI podnosi szklankę za tkwiącą w herbacie łyżkę.

DYMECKI

To twoja, ja zawsze dopijam. Potrzymaj przy garnku, to ci rozmarznie.

DYMECKI stawia garnek ze śniegiem na małej grzałce elektrycznej . BANAN włącza oba słoneczka — t

DYMECKI

Co, grzeje?

BANAN

Chyba nie.

No i tak to mniej więcej powinno wyglądać.

Nagłówek sceny zawsze wielkimi literami: wnętrze albo plener -obiekt, czyli gdzie - noc albo dzień. Numer sceny niekonieczny.

Didaskalia zajmują całą szerokość między marginesami.

Imię postaci mówiącej dialog zawsze mocno wcięte - prawie na środku strony - powiedzmy 6 cm od lewego marginesu. Dialog pod spodem również wcięty - 3 cm od lewego i 3 cm od prawego marginesu.

Imiona postaci, odgłosy i wszystko, co niespodziewane i ważne, piszemy wielkimi literami.

Norma amerykańska jest oczywiście znacznie bardziej precyzyjna - oni podają wszystkie parametry strony z dokładnością do dziesiątych części cala. Jeśli was to interesuje - poszukajcie w Internecie. Tam jest wszystko o pisaniu scenariuszy.

Jak miałem okazję być w kilku wielkich studiach hollywoodzkich, widziałem tam wielkie kosze na śmieci. Otóż jeśli dostają scenariusz, który odbiega swoim wyglądem od standardowego formatu - natychmiast wyrzucają go do kosza. Ich tok myślenia jest prosty - jeśli scenarzysta nie zna podstaw swojego rzemiosła, to niemożliwe jest, żeby napisał dobry scenariusz. Szkoda więc czasu (i prądu) na jego czytanie.

Komputer - czyli najlepszy przyjaciel scenarzysty...

Można pisać wszystkim - gęsim piórem na byczej skórze, ołówkiem, rylcem po glinianej tabliczce - wszystkim. Ale najlepszym urządzeniem do pisania scenariuszy filmowych jest komputer. Napisałem pierwszy swój scenariusz na maszynie i była to prawdziwa męka.

Komputer ma tę wielką zaletę, że w każdej chwili można wszystko zmienić. Nie trzeba nic przepisywać na czysto, nie trzeba nic poprawiać korektorem, zaklejać, kombinować. Mówi się, że papier zniesie wszystko. Ja mówię, że komputer zniesie o wiele, wiele więcej.

Do pisania na komputerze potrzebny jest jakiś edytor tekstu. Są specjalne edytory tekstu wyłącznie dla scenarzystów - same formatują, liczą sceny, pamiętają imiona poszczególnych postaci. Jeśli masz pieniądze - kup. Ja używam normalnego edytora. Stworzyłem sobie tylko szablon specjalnie do pisania scenariuszy, i to mi wystarczy.

Komputer może również służyć do dokumentacji. Jedno słowo warte milion innych słów - INTERNET. Tam jest wszystko. Trzeba tylko umieć szukać. Ostatnio znalazłem wielką bazę danych wszystkich najślynniejszych seryjnych zabójców. Z całego świata. Są zdjęcia, szczegółowe opisy zbrodni. Wszystko. Jeśli więc czegoś szukasz - na pewno znajdziesz to w Internecie. Trzeba tylko nauczyć się szukać.

Pisanie - czyli faza przedostatnia - niezbyt ważna, ale konieczna...

Sprawa jest prosta - dobra muzyczka, przydymione światełko, coś miłego do picia, klawiaturka, monitorki i jedziemy. Najważniejsze oczywiście jest krzesło (lepiej fotel), na którym przyjdzie wam spędzić następane parę tygodni. Pamiętajcie - w tej robocie najgorszy jest ból dupy.

Piszę zazwyczaj ciurkiem, po kolei, wypełniam drabinkę. Pamiętajcie, że we wszystkim, co piszecie, powinna być jakaś atrakcja dla widza. W każdej scenie, W każdej postaci, w każdym dialogu. Szanujcie swojego widza i starajcie się mu uatrakcyjnić pobyt w kinie. No, chyba że piszecie do szuflady albo na zakręcone, artystyczne festiwale.

Generalnie rzecz biorąc, w dobrym scenariuszu nie powinno być scen przekraczających swą objętością 3 stron. Powinno być natomiast sporo kilkulinijkowych scen z jedną, dwoma kwestiami dialogu.

Jedna strona poprawnie sformatowanego scenariusza to jedna minuta akcji na ekranie. Scenariusz pełnometrażowej fabuły powinien zatem mieć od 100 do 120 stron. Raczej nie mniej - raczej nie więcej.

Poprawianie - czyli faza ostatnia - najważniejsza

W końcu przyszła ta chwila. Napisaliście "KONIEC" pod ostatnią sceną waszego scenariusza. W końcu macie to z głowy. W końcu możecie wstać z fotela. Nic bardziej błędnego. Ktoś mądry powiedział kiedyś, że scenariusza się nie pisze - scenariusz się poprawia. Święte słowa!

W Stanach 63. wersja scenariusza nikogo nie dziwi. Nikogo nie dziwią tam astronomiczne sumy płacone anonimowym script doctorom za poprawianie czyjzegoś scenariusza. Nikogo nie dziwią rozbudowane zespoły redakcyjne pracujące nad jednym scenariuszem. U nas to oczywiście niemożliwe. Scenarzyści tak bardzo są zakochani w każdym napisanym przez siebie słowie, że są gotowi za nie zginąć. Błąd. Błąd! Błąąąą!!!

Napisaliście scenariusz. OK. Odłóżcie go na dwa tygodnie. Nie zaglądale do niego. Zajmijcie się czymś zupełnie innym. Wyjedźcie na wakacje. Nie pali się. Po dwóch tygodniach przeczytajcie wasz scenariusz - i co? Dalej się wam podoba? Niemożliwe.

Pisarze - starsi kuzyni scenarzystów - mają taką mądrą zasadę:

"Tylko **grafomanom** podoba się to, co napisali. Tylko grafomani zachwycają się bezkrytycznie własnym tekstem". Zastanówcie się nad tym, kiedy kategorycznie będziecie odmawiać poprawienia swojego scenariusza.

Opinie - czyli to, co się zbiera w przerwach między poprawianiem...

Po napisaniu pierwszej wersji scenariusza zazwyczaj zaczynam fazę testów. Pokazuję scenariusz kilku zaufanym osobom. Różnym osobom - filmowcom i laikom, młodym i starym, kobietom i facetom. Potem zadaję im pytania. Dużo pytań. Sprawdzam, czy to, co zamierzyłem, co uknułem w scenariuszu, zostało właściwie odebrane przez innych. Polecam wam tę metodę - wiele się można o swoim tekście nauczyć. Warto tak robić po każdej kolejnej wersji tekstu.

Sprzedawanie - czyli coś, z czym nie ma problemu, jak się ma

dobry tekst...

Dobry scenariusz sprzedaje się sam. Wystarczy tylko, żeby się ktoś o nim dowiedział. W Polsce jest tak mało dobrych scenariuszy i dobrych scenarzystów, że popyt na dobry tekst o setki tysięcy procent przewyższa podaż.

Jeśli napisałeś dobry scenariusz - możesz być spokojny - czeka cię świetlana przyszłość. Jestem tego absolutnie, całkowicie, bezwarunkowo pewien.

Nie musisz mieć żadnych układów, żadnych znajomości, żadnych pleców - nic z tych rzeczy - te czasy już mijają. Wystarczy, żeby tylko twój dobry scenariusz znalazł się w zasięgu wężu któregoś z producentów produkujących w Polsce filmy. Kupią z pocałowaniem ręki. Jest tylko jeden warunek - scenariusz musi być dobry i musi być atrakcyjny dla widza. Producenci wyczują go na kilometr. Na tym polega ich praca.

Źródła - czyli skąd to wszystko zwałem...

Pamiętam, jak na początku lat 90. postanowiłem pisać scenariusze. W polskim kinie panowała wtedy taka bryndza i taka żenada, że ludzie wyli w kinach z nudów na polskich filmach (zresztą często, niestety, dalej wyją). Postanowiłem napisać coś lepszego. Zabrałem się do tego metodycznie. Pomyślałem sobie, że jak się chce zrobić krzesło. to najpierw trzeba się czegoś dowiedzieć o rzemiośle stolarskim.

Poszedłem do Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej w Ząbkowicach Śląskich (moim rodzinnym miasteczku) i wypożyczyłem wszystko, co w jakikolwiek sposób traktowało o robieniu filmów. Scenariusze Antonioniego, Bergmana, Machulskiego, Kieślowskiego i Piesiewicza.

Przeczytałem genialną broszurkę Wajdy "Powtórka z całości" - gorąco to wam polecam. Potem w szkole filmowej przeczytałem klasyczny już podręcznik scenariopisarstwa Syda Fielda. Na świecie są setki poradników dla scenarzystów - u nas jest jeden - "Niedoskonałe Odbicie" Macieja Karpińskiego. Gorąco to wam polecam. Przeczytajcie wszystko, co się da o rzemiośle scenariopisarskim. Bo rzemiosło to podstawa. Podstawa!

Wielkim, nieprzebranym źródłem informacji o scenariopisarstwie jest Internet. Jest tam wszystko - teoretyczne eseje, dobre rady fachowców zza Wielkiej Wody, poradniki "krok-po-kroku" - wszystko. Trzeba oczywiście znać angielski - ale ten język zawsze trzeba znać.

Na początek sprawdźcie <http://www.wordplayer.com/> - sporo tu świetnych esejów o pisaniu scenariuszy. Podobnych adresów jest setki. Wystarczy wejść do wyszukiwarki Yahoo! (<http://www.yahoo.com/>) i w okienku wpisać słowo "scriptwriting" albo "screenwriting" jak kto woli - otrzymacie dziesiątki przydatnych adresów.

Czytajcie scenariusze dobrych filmów. Zajrzyjcie do Drew's Scrip-t-O-Rama (<http://www.script-o-rama.com/>) to największy magazyn świetnych, amerykańskich scenariuszy on-line. Są tu oryginalne scenariusze wielu dobrych filmów amerykańskich - wszystko do ściągnięcia za darmo. Ściągacie, drukujecie i patrzycie, jak to wszystko powinno być zbudowane.

Oglądajcie dobre filmy. Oglądajcie poszczególne filmy dziesiątki razy. Zatrzymujcie, cofajcie, analizujcie - w dobrych filmach wszystko widać jak na dłoni - cały warsztat, cały geniusz scenarzysty, wszystko.

Chodźcie do kina i wsłuchujcie się w reakcje publiczności. Nie patrzcie na ekran tylko na widownię. Z czego się śmieją, na czym płaczą, dlaczego wychodzą. To wszystko się wam przyda, jak będziecie wymyślali atrakcje dla swoich widzów.

Koniec - czyli the end...

Pamiętam, jak niedawno, po zdjęciach do mojego debiutanckiego filmu pt. ZAKOCHANI, spotkałem się z Michałem Lorencem, by zaproponować mu zrobienie muzyki. Od dawna jestem beznadziejnie zakochany w jego muzyce - chodziliśmy po Ogrodzie Botanicznym w Alejach Ujazdowskich i gadaliśmy o filmie. Powiedział mi wtedy mądre słowo - alchemia.

Film to czary - to alchemia. Nie ma żadnej recepty, żadnego niezawodnego przepisu. Możesz dodać wszystkie niezbędne składniki, zamieszać i wyjdzie z tego nudny gniot. Nikt nie wie, jak zrobić1 piękny film. Albo Najwyższy da ci łaskę natchnienia, albo nie - to już zależy od Niego.

Jedno jest pewne - musisz być uczciwy, musisz mieć w sobie pokorę, szacunek do tego, co robisz, i szacunek do widza, któremu chcesz coś opowiedzieć. Musisz się starać - niczego w pracy scenarzysty nie można zaniedbać, niczego nie można olać i odpuścić. Jeśli olejesz swoją pracę - Najwyższy oleje ciebie. Film nie wyjdzie.

Nie mam właściwie żadnego prawa, żeby tutaj nauczać. Nie mam prawa, żeby mówić wam, jak robić filmy. Nie dostałem Oscara, nie jestem wielkim filmowcem, nie jestem autorytetem. Wszystko to napisałem wyłącznie po to, by was przekonać, że trzeba kochać to, co się robi, nie odpuszczać, nie kombinować, że "jakoś to będzie". Nie będzie! Wszystko trzeba wypracować w pocie czoła i bólu dupy. Trzeba wiedzieć co i wiedzieć jak. Trzeba mieć odpowiedź na każde podchwytliwe pytanie zadane waszemu scenariuszowi.

I na koniec - nie mówcie o widzu "szary", nie mówcie o nim "tłumok", "buc" czy jak tam jeszcze. Widz jest jedynym powodem istnienia kina, reżyserów, scenarzystów, aktorów i całej tej zwariowanej menażerii.

Bycie scenarzystą to fantastyczne przeżycie -jest się na samym początku długiej drogi powstawania alchemii zwanej filmem. To ciężka praca, trzeba ją znać. Scenarzystę musi boleć dupa po to, żeby dupa nie bolała widza zamkniętego przez dwie godziny w ciemnej sali.

I takich pięknych filmów wam życzę. Życzę wam, żeby widz na waszych filmach zapomniał o całym świecie, żeby zapomniał o niewygodnym kinowym fotelu, o deszczu na zewnątrz, o zimnym autobusie, którym wróci do domu, o popcornie, który sobie kupił. Żeby wyszedł z kina w chłodny wieczorny mrok i spojrzał na świat innymi oczyma - zmienił się, przeżył coś niezwykłego na waszym filmie. Już nigdy nie będzie taki sam. Kino to czary, to alchemia - wspaniała alchemia.

Niech Moc będzie z wami...

Ściemnienie.