

VSEBINA

Uvod	13
1. Kaj je scenarij?	27
2. Téma	43
3. Ustvarjanje lika	55
4. Gradnja lika	71
5. Zgodba in lik	85
6. Konci in začetki	99
7. Zasnova zgodbe	115
8. Posebna dogodka	137
9. Točki zapleta	151
10. Prizor	169
11. Sekvenca	191
12. Gradnja linije zgodbe	205
13. Scenaristična forma	221
14. Pisanje scenarija	245

15. Priredba	263
16. O sodelovanju	279
17. Potem ko je napisano	291
18. Osebna zabeležka	305
Indeks	309

Bralcu

Moja naloga je ...
pripraviti te do tega,
da zaslišiš, občutiš,
predvsem pa – sprevidiš.
To je vse, in edino, kar je.

– Joseph Conrad

UVOD

»Knjiga pravi, da smo preteklost pustili za sabo, toda preteklost morda ni zapustila nas.«

– *Magnolija*, Paul Thomas Anderson

Ko sem leta 1979 napisal knjigo *Scenarij: Osnove scenarističnega pisanja*, je bilo na trgu izjemno malo knjig o veščini in umetnosti pisanja scenarijev. Najbolj priljubljena je bila *The Art Of Dramatic Writing (Umetnost dramskega pisanja)*, ki je prvič izšla leta 1940, napisal pa jo je Lagos Egri. Čeprav ni obravnavala scenaristike, temveč pisanje gledaliških iger, so bila načela v njej predstavljena jasno in natančno. V tistem času še ni bilo prave razlike med pisanjem za oder in pisanjem za filmsko platno.

Knjiga *Scenarij* je te stvari spremenila. Prikazala je načela dramske strukture ter na njih začela graditi temelje scenarističnega pisanja. To je bila obenem prva knjiga, ki je za obrtno ponazoritev filmskega pisanja uporabila znane in popularne filme tedanjega časa. Kot vsi dobro vemo, je pisanje scenarijev obrt, ki se občasno vzdigne tudi na raven umetnosti.

Ko je bila knjiga prvič objavljena, je v hipu postala prodajna uspešnica oziroma »takojšnja senzacija«, kot jo je označil moj založnik. V prvih mesecih je imela več ponatisov in postala je vroča tema v pogovorih in razpravah. Videti je bilo, kot da je njen meteorski uspeh presenetil čisto vse.

Toda mene ni. Ko sem v 1970-tih letih poučeval in predaval scenaristično pisanje na Sherwood Oaks Experimental College v Hollywoodu, sem videl, da sila različni ljudje hrepenijo po tem, da bi pisali filmske scenarije. Skozi moj tečaj scenaristike je šlo

na stotine slušateljev in kmalu je bilo jasno, da ima sleherni od njih zgodbo, ki jo hoče povedati. Le tega niso vedeli, kako naj se s tem spoprimejo.

Od tistega zgodnjepomladnega dne leta 1979, ko je *Scenarij* prvič prišel na police knjigarn, je pisanje za filmsko platno doživelo neverjeten razvoj. Danes je zanimanje za scenaristiko in za ustvarjanje filmov sestavni del naše kulture, ki ga ne moremo več prezreti. Če stopite v katerokoli knjigarno, najdete polne police knjig o vseh mogočih vidikih filmskega posla. In v resnici sta najbolj priljubljena srednješolska predmeta v Združenih državah ravno poslovanje (*business*) in film. Ob dramatičnem vzponu računalniške tehnologije in digitalnih grafičnih podob, ob vse večjem vplivu MTV, resničnostnih šovov, Xboxa, PlayStationa, brezžične internetne tehnologije ter ob neznanskem porastu filmskih festivalov doma in v tujini pa lahko ugotovimo, da se nahajamo sredi nove filmske revolucije. Filmi se snemajo s pomočjo mobilnih telefonov, prek elektronske pošte jih pošiljamo prijateljem in si jih predvajamo na televiziji. Nedvomno smo naredili velik korak naprej v tem, kako stvari *gledamo*.

Poglejte si le epsko avanturo *Gospodar prstanov* (vse tri dele), portret sodobne družine, kot jo ilustrira *Lepota po ameriško*, čustveni in vizualni vtis, ki ga pusti *Seabiscuit*, ali filmske priredbe romanov, kot so *Bournova premoč*, *Hladni vrh*, *Memento*, *Rushmore*, *Magnolija*, *Veličastni Tenenbaumi* in *Večno sonce brezmadežnega uma*, ter jih primerjajte s filmi iz 1970-tih in 1980-tih let. Videli boste spremembe, ki jih narekuje ta revolucija: podobe so hitre, informacije so posredovane naglo in na vizualen način, tišina se pojavlja s pretiranim poudarkom, hkrati pa so posebni učinki in glasba močno izpostavljeni. Koncept časa je pogosto prikazan subjektivno in nelinearno ter na vse bolj romanesken način. A čeprav so se orodja in tehnike pripovedovanja zgodb razvili ter prilagodili tehnologiji današnje dobe, se umetnost pripovedovanja zgodb ni v ničemer spremenila.

Filmi so kombinacija umetnosti in znanosti; tehnološka revolucija je dejansko spremenila način, kako filme *gledamo*, in

posledično je, zaradi nuje, spremenila tudi način, kako jih *piše*. Toda ne glede na to, kakšne spremembe uvedemo v tehnično izvedbo, osnovna narava scenarija ostaja takšna, kot je vedno bila: scenarij je *zgodba, povedana s slikami, z dialogom ter opisom dogajanja, in postavljena v okvir dramske strukture*. To je njegova narava: scenarij je umetnost vizualnega pripovedništva.

Pri večini scenaristike gre za ustvarjalni proces, ki se ga je mogoče naučiti. Ko pripoveduješ zgodbo, moraš *vzpostaviti like*, predstaviti *dramsko premiso* (o čem govori zgodba) in *dramsko situacijo* (okoliščine dogajanja), ustvariti moraš *ovire, s katerimi se bodo tvoji liki soočali* ter jih premagovali, na koncu pa moraš zgodbo *razrešiti*. Saj veste: fant sreča dekle, fant osvoji dekle, fant izgubi dekle. Za vse zgodbe od Aristotela pa do vseh konstelacij civilizacij so značilna enaka dramska načela.

V filmu *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* mora Frodo odnesti prstan k njegovem izvoru, v Goro pogube, kjer bo uničen. To je dramski motiv. Kako Frodo dospe do gore in kako izvrši svojo nalogo, pa je zgodba. *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* v enem zamahu zasnuje like, situacijo in pripoved; istočasno vzpostavi Froda in Šajersko, pa tudi bratovščino, ki se odpravi h Gori Pogube naproti svoji misiji. Drugi del, *Gospodar prstanov: Stolpa*, dramatizira ovire, s katerimi se na poti k uničenju prstana soočajo Frodo, Samo in družčina. Spoprijemajo se z nenehnimi ovirami, ki jim preprečujejo nadaljevanje poti. Hkrati se morajo Aragorn in ostali soočati z različnimi izzivi, če želijo premagati orke pri Helmovem breznu. V tretjem delu, *Gospodar prstanov: Kraljeva vrnitev*, je zgodba razrešena: Frodo in Samo dospeta do Gore Pogube, kjer pred njunimi očmi prstan in Golum padeta v ognjene zublje in sta uničena. Aragorna razglasijo za kralja, hobiti pa se vrnejo na Šajersko, kjer živijo do konca svojih dni.

Zasnova, soočanje z ovirami, razrešitev.

Iz tega je sestavljena drama. To sem spoznal, ko sem kot fantič sedel v temni kinodvorani s pokovko v roki ter občudoval podobe, ki so se kakor svetlobna reka prelivale čez orjaško platno.

Ker sem bil rojen v Los Angelesu (moj ded je sem prišel leta 1907 iz Poljske), sem bil ves čas odraščanja obkrožen s filmsko

industrijo. Pri desetih letih sem kot član šerifove deške skupine nastopil v filmu Franka Capre *Zvezna država*, kjer sta imela glavni vlogi Spencer Tracy in Katharine Hepburn, to doživetje pa mi je bolj kot po čem drugem ostalo v spominu zaradi tega, ker me je Van Johnson učil igrati damo.

Ob nedeljskih popoldnevih smo s prijatelji smuknili v bližnjo kinodvorano in gledali nadaljevanja *Flasha Gordona* in *Bucka Rogersa*. Nato je v najstniških letih kino postal strast, razvedrilo, pobeg in dobra téma pogovorov, pa tudi kraj za ljubezen in zabavo. Občasno so se zgodili nepozabni trenutki, denimo med gledanjem Humphreyja Bogarta in Lauren Bacall v *Imeti ali ne*, ali ob norem plesu Walterja Hustona, ko je odkril zlato v *Zakladu Sierra Madre*, ali ob Brandovem opotekanju po brvi ob koncu filma *Na pristaniški obali*.

Obiskoval sem srednjo šolo v Hollywoodu in bil povabljen, da se pridružim Atencem, enemu od številnih klubov, katerih člani smo se družili še po končanem pouku. Kmalu po maturi je Frank Mazzola, eden mojih najboljših prijateljev in član Atencev, spoznal Jamesa Deana in začel veliko časa preživljati z njim. Frank je Deanu pokazal, kaj je tedaj pomenil »klub« (po današnjih merilih bi temu verjetno rekli tolpa). Pri *Uporniku brez razloga* sta režiser Nicholas Ray in James Dean izbrala Franka za svetovalca o tolpah in mu v filmu dala vlogo Cruncha. Atenci smo postali zgled za njihov klub/tolpo. Dean nas je občasno poiskal, ko smo ob sobotah zvečer postopali po hollywoodskem bulvarju in izzivali težave. O nas so govorili kot o trdih fantih, ki se pred ničemer ne uklonijo, najsi je šlo za lumparijo ali za pretep. Stalno smo rinili v probleme.

Dean je rad prisluhnil našim avanturam in vedno vrtal za podrobnostmi. Če smo zagrešili hudo traparijo, je dosledno želel vedeti, kako se je vse skupaj začelo, kaj smo razmišljali, kaj smo ob tem občutili. Značilna vprašanja igralcev.

Šele potem, ko je *Upornik brez razloga* prišel v kino in povzročil vihar, sem se začel zavedati, kako pomembno smo prispevali k temu filmu. Toda ironija takratnega Deanovega druženja z našo

skupino me je spreletela šele po njegovi smrti; ko je postal ikona naše generacije, sem počasi začel razumeti vrednost našega doprinosa.

Prav Mazzola je bil tisti, ki me je prepričal, naj se grem učiti igre, kar je povsem spremenilo moje življenje; to je bil eden tistih trenutkov, ki so vplivali na niz ostalih in me pripeljali na pot, po kateri še vedno hodim. Moja družina – tete in strici (starša sta umrla nekaj let pred tem) – je želela, da bi imel »resen poklic«, kar je pomenilo zdravnik ali pravnik ali zobozdravnik. Za polovični čas sem bil zaposlen v bolnišnici Mount Sinai Hospital. Dramatičnost in dinamičnost urgentne ordinacije sta mi bila po godu, razmišljal sem o tem, da bi postal zdravnik. Vpisal sem se na kalifornijsko univerzo, spakiral svoje stvari in se odpeljal na Berkeley. Bil je avgusta 1959.

V začetku šestdesetih je bil Berkeley vrelišče upora in nemira; vsepovsod napisi, slogani, letaki. Castrove uporniške sile so ravno vrgle z oblasti Batisto, zato je povsod pisalo »Cuba libre!«, »Čas je za revolucijo!«, »Svoboda govora!«, »Odpokličite rezerviste!«, »Enake pravice za vse!«, »Socializem za vse, vsi za socializem!«. Telegraph Avenue, glavna cesta, ki je peljala do kampusa, je bila ves čas polna barvitih napisov, sloganov in tiskovin. Protesti so se odvijali skoraj vsak dan, in če si se ustavil in jim malo prisluhnil, so te FBI-jevi agenti v civilu takoj fotografirali. Bilo je smešno.

Ni dolgo trajalo in že sem se znašel sredi dejavnosti, s katerimi smo se odzivali na žgoča vprašanja tistega trenutka. Tako kot na številne druge so tudi name vplivali in me navdihovali beatniki, Kerouac, Ginsberg in Gregory Corso, ki so kot pesniki/svetniki tlakovali pot upora in revolucije. Navdahnjen z njihovimi glasovi in življenji sem tudi sam želel jahati na valovih sprememb. Kaj kmalu je kamp eksplodiral v politično blaznost, ki sta jo sprožila Mario Savio ter Gibanje za svobodo govora.

V drugem semestru na Berkeleyju sem šel na avdicijo in dobil naslovno vlogo v ekspresionistični drami *Woyzeck*, ki jo je napisal nemški pisatelj Georg Büchner. Med igranjem te vloge sem srečal velikega francoskega režiserja Jeana Renoirja.

Odnos z Renoirjem je dokončno spremenil moje življenje. Spoznal sem, da se v življenju samo dvakrat ali trikrat zgodi nekaj, kar popolnoma spremeni našo smer. Nekoga srečamo, nekam gremo ali naredimo neko stvar, ki je nismo naredili nikoli prej, ti trenutki pa so le možnosti, ki nas naposled vodijo tja, kamor nam je namenjeno, da gremo, in k temu, kar nam je namenjeno, da naredimo iz svojega življenja.

Ljudje mi pravijo, da sem imel izjemno srečo, ker sem lahko delal z Renoirjem, in da je šlo za slučaj, za srečno naključje, ko se človek znajde na pravem mestu ob pravem času. To drži. Toda z leti sem spredvidel, da sreči in naključjem ne gre preveč verjeti; prepričan sem, da se vse zgodi z razlogom. Nečesa novega se lahko naučimo iz vsakega trenutka, iz vsakega doživetja, ki nas doleti v kratkem času na tem planetu. Res ni pomembno, ali temu rečemo usoda, naključje ali kako drugače.

Šel sem na avdicijo za Renoirjevo gledališko igro *Carola* in izbrali so me za vlogo Campana, odrskega direktorja pariškega gledališča v poslednjih dneh nacistične okupacije med drugo svetovno vojno. Skoraj eno leto sem sedel ob Renoirjevih nogah, opazoval in se učil o filmih, ki nam jih je kazal. Nenehno je komentiral filmsko dogajanje, vneto izražal visoko artikulirana mnenja o tistem, kar je videl in pisal, bodisi kot umetnik bodisi kot človek in filantrop. Bil je vse to. Njegova prisotnost je bila navdih, velika življenjska lekcija, radost, privilegij, pa tudi velika izkušnja učenja. Čeprav so bili filmi vedno pomemben del mojega življenja, sem svojo pozornost šele v času, ki sem ga preživel ob Renoirju, zares usmeril k filmu, podobno kot se roža obrne k soncu. Nenadoma sem filme videl v povsem drugi luči – kot obliko umetnosti, ki jo je treba proučevati in se je učiti ter v zgodbi in podobah iskati človeški izraz in razumevanje življenja. Vse od tedaj me je ljubezen do filmov hranila in negovala.

»*Qu'est-ce que le cinéma?*« je bilo vprašanje, ki ga je Renoir zastavil vsakič, ko nam je pokazal katerega od svojih filmov. »Kaj je film?« Govoril je, da so filmi več kot samo utripajoče podobe na platnu: »To je umetniška oblika, večja od življenja.« Kaj torej lahko povem o Jeanu Renoirju? Bil je človek kot kdorkoli drug, tisto,

kar ga je, vsaj kot sem ga sam spoznal, razlikovalo od drugih, pa je bilo njegovo veliko srce; bil je odprtega duha, prijateljske narave, izjemno inteligenčen, moder in bister, zato se je zdelo, kot da se je dotaknil življenja vsakogar, s komer je prišel v stik. Kot sin velikega impresionističnega slikarja Pierra-Augusta Renoirja je bil tudi Jean izjemno vizualno nadarjen. Učil me je o filmu in bil moj mentor v umetnosti vizualnega pripovedništva, omogočil mi je pogled od znotraj. Pokazal mi je vrata, jih odprl in mi dovolil, da sem še sam vstopil. Nazaj se nisem več ozrl.

Renoir je sovražil klišeje. O tem, kako uresničiti neko zamisel, je rad citiral očeta: »Če slikaš list na drevesu, ne da bi za to uporabil model,« nam je govoril v duhu velikega impresionističnega slikarja, »ti bo domišljija dala na voljo samo peščico listov. Na drugi strani ti jih narava na enem samem drevesu ponuja milijone. Niti dva lista nista povsem enaka. Umetnik, ki slika samo tisto, kar je v njegovi glavi, se bo hitro začel ponavljati.« Če pogledate Renoirjeve slike, boste razumeli, o čem je govoril. Niti dva lista, niti dve cvetici, niti dva človeka nista nikoli naslikana na enak način. Enako je s filmi njegovega sina: *Velika iluzija*, *Pravilo igre* (filma, ki veljata za njegova največja), *Zlata kočija*, *Kosilo na travi* in številni drugi. Renoir mi je govoril, da »slika s svetlobo«, tako kot je njegov oče slikal z oljnimi barvami. Jean Renoir je bil umetnik, ki je odkril film na enak način, kot je njegov oče »odkril« impresionizem. »Umetnost,« je govoril, »bi morala gledalcu omogočiti, da se spoji z ustvarjalcem.«

Sedenje v kinodvorani in opazovanje migetajočih podob, ki utripajo na platnu, ni drugega kot opazovanje širokega spektra človeških izkušenj, najsi gre za uvodno sekvenco v *Gospodarju prstanov: Bratovščini prstana* ali za *Veličastne Tenenbaume*; ali za vse od prvih posnetkov *Mosta na reki Kwai* do zgoščene človeške preteklosti v Kubrickovem filmu *2001: Odiseja v vesolju*, kjer se lesena palica prelije v vesoljsko plovilo. Tisočletja pretečejo, celotna evolucija človeka pa se strne v poezijo dveh filmskih prizorov – to je trenutek čarobnosti in čudenja, skrivnosti in občudovanja. Takšna je moč filma.

V zadnjih desetletjih sem med potovanji in predavanji o veščini in umetnosti scenarističnega pisanja opazoval, kako se tudi slog pisanja spreminja v vse bolj vizualno smer. Kot sem že omenil, v sodobni scenarij počasi pronicajo določene tehnike iz romanopisja, na primer tok zavesti ali označevanje poglavij. (*Ubila bom Billa I in II, Ure do večnosti, Veličastni Tenenbaumi, Lepota po ameriško, Bournova premoč, Mandžurski kandidat in Hladni vrh* so le nekaj takšnih primerov.) Jasno je, da računalniška generacija, ki je odraščala ob interaktivni programski opremi, digitalnem pripovedovanju zgodb ter ob aplikacijah za hitro montažo vidi stvari bolj vizualno in se je zato sposobna izraziti na bolj kinematičen način.

Toda če pod vse to potegnemo črto, se načela scenaristike prav nič ne spreminjajo; ta ostajajo enaka, ne glede na to, v katerem času, kraju ali obdobju živimo. Veliki filmi so brezčasni – utelešajo in zajemajo čas svojega nastanka; človeška stvarnost je danes enaka kot nekdaj.

Knjigo *Scenarij* sem začel pisati z namenom, da bi raziskal veščino scenarističnega pisanja in podal osnove dramske strukture. Ko se lotite pisanja scenarija, morate upoštevati dva vidika. Prvi je priprava, ki je potrebna za pisanje: raziskava, čas za premislek, delo na likih in vzpostavitev strukturne dinamike. Drugi vidik je izvedba, torej pisanje samo, premislek o tem, kako bo vse skupaj videti, ter snovanje dialogov. *Najtežja stvar pri pisanju je vedeti, o čem naj pišeš.* To je veljalo, ko sem se prvič lotil pisanja te knjige, in še vedno je tako.

To ni knjiga o »kako narediti ...«; nikogar ne morem naučiti, *kako napisati scenarij.* Ljudje se umetnosti scenaristike naučijo sami. Jaz lahko samo pokažem, *kaj* morajo narediti, če hočejo napisati uspešen scenarij. Zato tej knjigi rečem *knjiga, kaj narediti*; to pomeni, da v primeru, če imaš idejo za scenarij, pa ne veš, kaj narediti ali kako se tega lotiti, ti jaz lahko to pokažem.

Kot pisec-producent za producentsko podjetje David L. Wolper Productions, kot svobodni scenarist in kot vodja oddelka za zgodbe v podjetju Cinemobile Systems sem vrsto let pisal in prebiral scenarije. Samo pri Cinemobilu sem v dobrih dveh letih

prebral in v sinopsise strnil več kot dva tisoč scenarijev, od teh pa sem jih samo štirideset predal našim finančnim partnerjem v obravnavo za možno filmsko produkcijo.

Zakaj tako malo? Ker 99 scenarijev od stotih enostavno ni bilo dovolj dobrih, da bi bili vanje pripravljene vložiti milijone dolarjev. Ali drugače, samo eden od stotih scenarijev, ki sem jih prebral, je bil dovolj dober, da bi prišel v poštev za filmsko produkcijo. In naša služba pri Cinemobilu je bila ustvarjanje filmov. V enem samem letu smo bili vpleteni v produkcijo 119 celovečercov, med njimi filmov, kot so *Boter*, *Jeremiah Johnson*, *Odrešitev*, *Alice ne živi več tukaj* in *Ameriški grafiti*.

V zgodnjih 1970-tih letih je Cinemobile ponujal mobilno te-rensko enoto, ki je povsem spremenila proces filmske produkcije. Filmarjem ni bilo več treba vpreči celotne karavane vozil, da bi opremo, tehnično ekipo in igralce pripeljali na snemalno lokacijo. Cinemobile je bil pravzaprav velik Greyhoundov avtobus na osemkolesni pogon, opremo smo zložili v prostor za prtljago, vse ljudi pripeljali na vrh gore, tam posneli tri do osem strani scenarija dnevno in se vrnili domov. Fouad Said, moj šef in ustanovitelj Cinemobila, je bil tako uspešen, da je začel producirati lastne filme. V nekaj tednih je zbral več milijonov dolarjev, za vsak primer pa še nekaj milijonov obratnega kapitala, in na lepem so mu vsi začeli pošiljati scenarije. Prejeli smo na tisoče scenarijev, ki so jih pošiljali igralci in režiserji, studii in producenti, znani in neznani.

Takrat sem dobil priložnost, da sem bral prispele scenarije in jih ovrednotil glede na stroške, kakovost in predračun. Stalno so me opominjali, da je moje delo »poiskati pravi material« za tri finančne partnerje: United Artists Theatre Group, Hemdale Film Distribution Company s sedežem v Londonu in Taft Broadcasting Company, ki je bilo starševsko podjetje Cinemobila.

Začel sem brati scenarije. Kot scenarist sem si vzel nujni od-mor, ki sem ga potreboval po sedmih letih svobodnega pisanja (napisal sem devet scenarijev, od tega sta bila dva posneta, štirje so bili pod vprašajem, s tremi pa se ni zgodilo čisto nič), in delo

pri Cinemobilu mi je dalo povsem nov pogled na pisanje scenarijev. Vzel sem ga kot veliko priložnost, kot strašanski izziv in kot dinamično izkušnjo učenja.

Spraševal sem se, v čem so bili scenariji, ki sem jih priporočil, boljši od ostalih. Sprva nisem imel pravih odgovorov, toda teh vprašanj nisem opustil oziroma niso popustila.

Zjutraj, ko sem prišel na delo, me je na mizi čakal nov kup scenarijev. Ne glede na to, kaj sem naredil – kako hitro sem bral ali koliko scenarijev sem preletel, prelistal in obrnil –, sem se na koncu vedno zaletel v golo dejstvo: kup je bil stalno enak. Spoznal sem, da se skozenj ne bom nikoli uspel prebiti.

Branje scenarija je edinstveno doživetje. Ni enako branju romana, dramskega teksta ali članka v dnevnem časopisju. Ko sem se prvič lotil branja, sem besede prebiral počasi, vsrkaval vizualne opise, detajle v zvezi z liki in dramatične situacije. Vendar se mi to ni obneslo. Zdelo se mi je, da me prehitro zmotijo piščeve besede ali stil pisanja. Ugotovil sem, da se večina scenarijev, ki se dobro berejo – to pomeni, da imajo lepe stavke, da so stilizirani in podobni proznim tekstom z lepimi dialogi –, običajno ne obnese dobro. Čeprav gre v njih vse kot po medu, je splošni občutek, kot da bereš kratko zgodbo ali dobro napisan članek iz revij *Vanity Fair* ali *Esquire*. A to še ne naredi dobrega scenarija.

Na začetku sem si zadal, da bom vsak dan napisal obnove oziroma povzetke treh scenarijev. Ugotovil sem, da brez težav lahko preberem dva scenarija na dan, pri tretjem pa se je zdelo, kot da se besede, liki in dogodki stapljajo v nekakšno zdrizasto gmoto, v kateri se stalno pojavljata FBI in CIA, pa divji ropi bank, umori, avtomobilski pregoni, mokri poljubi in še malo gole kože za lokalni kolorit. Ob dveh, treh popoldne, po obilnem kosilu in morda kozarcu vina preveč, se je bilo težko še naprej posvečati pripetljajem in detajlom likov in zgodb. Po nekaj mesecih službe sem po navadi zaprl vrata pisarne, stegnil noge na mizo, izklopil telefone, se s scenarijem na prsih zleknil na stol in zadremal.

Zanesljivo sem prebral več kot sto scenarijev, preden sem spoznal, da v resnici ne vem, kaj počnem. Kaj sem sploh iskal?

Zakaj je scenarij dober ali slab? Lahko sem povedal, ali mi je všeč ali ne, toda kateri elementi resnično prispevajo k temu, da je nek scenarij dober? Imeti je moral več kot le niz bistrih idej in pametnih dialogov, ki naj bi se povezali z lepimi slikami. Je bil ključen zaplet, liki ali vizualni prostor, kjer naj bi se zgodba odvijala? Me je prepričal vizualni čut pisanja, bistrournost dialogov? Če glede tega nisem znal odgovoriti samemu sebi, kako naj bi potem odgovarjal na vprašanja, ki so mi jih nenehno postavljali agenti, pisci, producenti in režiserji? Kaj pravzaprav iščem? Šele takrat se mi je posvetilo pravo vprašanje: »Kako berem scenarij?« Vedel sem, kako ga napisati, ko sem šel v kino, sem zelo jasno vedel, kaj mi je bilo pri filmu všeč in kaj ne, toda kako naj to prenesem v branje scenarija?

Bolj ko sem razmišljal o tem, bolj mi je postajalo jasno. Kot sem kmalu ugotovil, sem vedno iskal stil, ki je izstopal s surovo energijo, kot jo najdemo v scenarijih za filme *Kitajska četrt*, *Taksist*, *Boter* in *Ameriški grafiti*. Ko je kup scenarijev na moji pisalni mizi postajal vse bolj zajeten, sem se počutil podobno kot Jay Gatsby na koncu klasičnega romana F. Scott Fitzgeralda *Veliki Gatsby*. Na zadnjih straneh se pripovedovalec Nick spominja, kako je Gatsby stal in zrl v podobo zelene svetlobe nad vodo ter se ob tem vračal k nekdanji neuslišani ljubezni. Gatsby je bil mož, ki je verjel v preteklost, mož, ki je verjel, da bo z dovolj nakopičenega denarja in moči lahko zavrtel čas nazaj in ga poustvaril. Prav ta sen ga je kot mladeniča spodbudil, da se je prebil v višji družbeni sloj, da je iskal ljubezen in bogastvo, pričakovanja in želje iz preteklosti, za katere je upal, da bodo postale prihodnost.

Zelena svetloba.

Veliko sem razmišljal o Gatsbyju in zeleni svetlobi, ko sem se prebijal skozi gomile scenarijev in iskal »dobro branje« – tisti poseben, edinstven scenarij, ki bi se lahko spopadel s studii, z izvršnimi producenti, zvezdami, s finančnimi čarodeji ter z egi in bi nazadnje pristal na gigantskem platnu zatemnjene dvorane.

Prav tedaj sem dobil priložnost, da bi učil scenaristično pisanje na Sherwood Oaks Experimental College v Hollywoodu. V

1970-ih je bila to poklicna filmska šola, na kateri so predavali izključno profesionalci. Paul Newman, Dustin Hoffman in Lucille Ball so vodili igralske seminarje, Tony Bill je vodil seminar za producente, Martin Scorsese, Robert Altman in Alan Pakula so vodili seminarje o režiji, John Alonzo in Vilmos Zsigmond, dva izmed največjih direktorjev fotografije na svetu, pa sta imela učne ure filmske fotografije. Na to šolo so se prišli učiti svoje obrti producenti, filmski menedžerji, snemalci, montažerji, pisci, režiserji in uredniki scenarijev. To je bila edinstvena filmska šola v državi.

Nikoli prej nisem poučeval scenarističnega pisanja, zato sem snov črpal iz osebne izkušnje s pisanjem in branjem.

Kaj je dober scenarij? To sem se ves čas spraševal. In počasi začel prihajati do odgovorov. Ko bereš dober scenarij, je njegova kakovost očitna od prve strani, od prve besede dalje. Sam slog, kako stojijo besede na strani, način vzpostavitve zgodbe, prikaz dramske situacije, zasnova glavnega lika, osnovna premisa ali problem, ki ga scenarij obravnava – vse to najdemo že na prvih straneh scenarijev. *Kitajska četrt*, *Pet lahkih komadov*, *Boter*, *Francoska zveza*, *Hollywoodski frizer* in *Vsi predsednikovi možje* so odlični primeri.

Scenarij je, kot sem kmalu spoznal, zgodba, povedana s slikami. Je kot *glavni stavek*: ima svojo témo – ta po navadi zadeva neko osebo ali več oseb, ki na nekem kraju ali krajih počne/jo svojo »stvar«. Oseba je glavni lik, to, da počne svojo stvar, pa je dogajanje. Na tako dojeti podlagi sem videl, da ima vsak dober scenarij nekaj temeljnih zasnovnih komponent, značilnih za scenaristično formo.

Te sestavine se dramatično razvijejo v okviru strukture, ki ima zanesljivo začetek, srednji del in zaključek, ni pa nujno, da v tem vrstnem redu. Ko sem ponovno preučil štirideset scenarijev, ki smo jih posredovali našim finančnim partnerjem – vključno s filmi *Boter*, *Ameriški grafiti*, *Veter in lev*, *Alice ne živi več tukaj* ter drugimi –, sem ugotovil, da prav vsi vsebujejo enake zasnovne komponente, ne glede na to, kako so bili filmsko realizirani.

Začel sem torej predavati o konceptualnem pristopu k pisanju scenarijev. Če nekdo, ki si želi pisati, ve, kaj je to scenarij, *kako*

scenarij izgleda, sem razmišljal, mu bodo tovrstne smernice v pomoč, saj mu lahko pomagajo iziti iz goščave.

Tak pristop poučujem že več kot petindvajset let. Gre za učinkovit in celovit pristop k pisanju scenarijev in umetnosti vizualnega pripovedništva. To gradivo je osvojilo že na tisoče slušateljev po vsem svetu. Načela, podana v tej knjigi, je filmska industrija vzela za svoja. Danes ni prav nič nenavadno, če največji filmski studii in produkcijske hiše v pogodbah določajo, da morajo predloženi scenariji imeti strukturo treh dejanj, da ne smejo biti daljši od dveh ur in osmih minut oziroma da ne smejo presežati sto osemindvajset strani (seveda obstajajo tudi izjeme).

Kar nekaj mojih učencev je doseglo lepe uspehe: Anna Hamilton Phelan je *Masko* napisala v moji delavnici in nadaljevala z *Gorilami v megli*; Laura Esquivel je napisala *Kot voda za čokolado*; Carmen Culver je soavtorica *Pesmi ptic trnovk*; Janus Cercone je napisala *Na poti vere*; Linda Elstad je za film *Ločitvene vojne* dobila prestižno nagrado Humanitas. To gradivo so na začetku svojih poti osvojili tudi nekateri slavni filmski ustvarjalci, kot James Cameron (*Terminator* in *Terminator 2: Sodni dan*, *Titanik*, *Avatar*), Ted Tally (*Ko jagenjčki obmolknejo*, *Porotnica*), Alfonso in Carlos Cuarón (*Jaz pa tebi mamó*, *Harry Potter in jetnik iz Azkabana*), Ken Nolan (*Sestreljeni črni jastreb*), David O. Russell (*Trije kralji*, *Odbetki*) in Tina Fey (*Zlobna dekleta*).

Knjiga *Scenarij* je bila doslej skoraj štiridesetkrat ponatisnjena, večkrat posodobljena ter prevedena v dvaindvajset jezikov, medtem ko se je na črnem trgu najprej pojavila v Iranu, potem na Kitajskem in nazadnje še v Rusiji.

Ko sem začel razmišljati o prenovljeni izdaji, sem hitro ugotovil, da sem na začetku pretežno pisal o filmih iz 1970-ih let, zato sem hotel uporabiti novejša primere filmov, ki so bliže današnjemu gledalcu. Ko pa sem pobrskal po knjigi in videl primere, ki sem jih uporabil v prvi verziji, mi je postalo jasno, da je večina teh filmov pristala med ameriškimi klasikami; to so filmi, kot *Kitajska četrt*, *Harold in Maude*, *TV-mreža*, *Trije Kondorjevi dnevi* in drugi. Ti filmi še vedno »držijo vodo«, tako z vidika

razvedrila kakor poučnosti. V večini primerov so danes enako veljavni kot tedaj, ko so nastali. Čeprav se na trenutke zdijo nekoliko staromodni, pa so prepričljivo ujeli trenutek tistega časa – časa nemira, družbenega prevrata in nasilja, ki je odseval protivojna nagnjenja, navzoča tudi danes. Iraška nočna mora je zelo podobna nočni mori Vietnama. S časovne distance lahko vidim, da so načela scenarističnega pisanja, ki sem jih izrisal na začetku 1980-ih let, danes enaka in enako pomembna kot so bila takrat. Spremenil se je samo način izražanja.

Ta knjiga je primerna za vsakogar. Za romanopisce, pisce dram, urednike revij in časopisov, gospodinje, poslovneže, zdravnike, igralce, filmske montažerje, poslovne direktorje, tajnice, oglaševalce, univerzitetne profesorje – vsem je že prinesla koristi.

Njen namen je, da bi se bralec lahko usedel in napisal scenarij s pozicije izbire, zaupanja in gotovosti, da ve, kaj počne. Kot sem že povedal, *je najtežja stvar pri pisanju vedeti, o čem pisati*. Ko boste to knjigo prebrali do konca, boste natanko vedeli, *kaj* morate narediti, da boste napisali korekten, profesionalen scenarij. Če ga boste potem tudi zares napisali, pa je odvisno od vas.

Nadarjenost je božji dar; imaš jo ali pa je nimaš. Pisanje pa je osebna odgovornost; ali se tega lotiš ali pa se ne.

1. KAJ JE SCENARIJ?

»Recimo, da sediš v pisarni ... Čedna strojepiska, ki si jo že videl, stopi v prostor, gledaš jo ... Sname si rokavice, odpre torbico in jo strese na mizo ... Iz nje pade dvakrat po deset centov, kovanec za en cent in škatlica z vžigalicami. Kovanec za en cent pusti na mizi, kovanca za deset centov pospravi nazaj v torbico, svoje črne rokavice pa odloži na peč ... V tistem trenutku zazvoni telefon. Dekle dvigne slušalko in se oglasi, nato posluša in v telefon reče: 'Nikoli v življenju nisem imela črnih rokavic.' Odloži slušalko ... Ti se ozreš naokrog in v pisarni zagledaš moškega, ki opazuje vsako njeno potezo.«

»Nadaljuj,« je rekel Boxley z nasmehom. »Kaj je bilo potem?«

»Ne vem,« je odvrnil Stahr. »Samo slike sestavljam.«

– *Poslednji tajkun*, F. Scott Fitzgerald

F Scott Fitzgerald je pil veliko preveč, bil globoko zadolžen in se utapljal v dušecem vodnjaku obupa, ko se je poleti 1937 preselil v Hollywood. Upal je na povsem nov osebni začetek, ko naj bi začel pisati za film. Avtor romanov *Veliki Gatsby*, *Nežna je noč*, *Tostran raja* in nedokončanega *Poslednjega tajkuna*, morda celo največji ameriški romanopisec je, kot je povedal eden njegovih prijateljev, iskal odrešitev.

V dveh letih, ki jih je preživel v Hollywoodu, je pisanje scenarijev vzel »silno resno«, kot navaja eden od poznavalcev Fitzgeraldovega dela: »Prav boleče je bilo gledati, koliko truda je vlagal v to.« Fitzgerald je k vsakem scenariju pristopil tako, kot da piše nov roman, zato je pogosto zasnoval dolge predzgodbe za vsakega od likov, preden si je drznil napisati eno samo besedico dialoga.

Ne glede na priprave, ki jih je vložil v sleherni projekt, ga je obsedalo iskanje odgovora na vprašanje: *Kaj naredi scenarij dober?* Billy Wilder je nekoč primerjal Fitzgeralda s slavnim kiparjem, ki so ga najeli, da bi popravil vodovod. »Enostavno ne zna povezati pip, da bi voda normalno tekla.«

V svojih hollywoodskih letih je vedno iskal »ravnotežje« med izgovorjenimi besedami in videnimi podobami. V tem času je bil kot scenarist omenjen samo enkrat, za priredbo romana Ericha M. Remarqua *Trije tovariši* (igrala sta Robert Taylor in Margaret Sullavan), vendar je Joseph L. Mankiewicz scenarij na koncu predelal. Predeloval je tudi scenarije za več filmov in preživel obupen teden ob *V vrtincu* (prepovedali so mu uporabiti katerokoli besedo, ki se ni pojavila v romanu Margaret Mitchell), toda po *Treh tovariših* so vsi njegovi projekti doživeli klavrno usodo. Scenarij za Joan Crawford z naslovom *Nezvestoba* je ostal nedokončan, preklicali so ga zaradi tematike prešuštva. Fitzgerald je umrl leta 1941, med delom na zadnjem, nedokončanem romanu *Poslednji tajkun*.

Umrli je prepričan v svoj poraz.

Pot F. Scotta Fitzgeralda me je od nekdaj zanimala. Najbolj me je osupnilo, da je stalno iskal *odgovor* na vprašanje, kaj naredi scenarij dober. Zapletena življenjska situacija – žena Zelda je zaradi duševnih težav pristala v bolnišnici, zaradi posebnega življenjskega sloga je bil zelo zadolžen in preveč je pil – je le poglobljala njegovo negotovost glede lastne scenaristične veščine. In da ne bo pomote: pisanje scenarijev je večšina, večšina, ki se je lahko naučimo. Čeprav se je silno trudil, bil discipliniran in odgovoren, mu ni uspelo priti do rezultatov, ki jih je tako obupno pričakoval.

Zakaj?

Mislil, da ne obstaja en sam odgovor. Toda ob branju njegovih del in pisem iz takratnega obdobja postane očitno, da nikoli ni bil povsem prepričan v to, *kaj* sploh je scenarij; stalno se je spraševal, ali vse »počne prav«, ali bi moral slediti kakšnim posebnim pravilom, da bi lahko napisal uspešen scenarij.

Ko sem študiral na Berkeleyju, sem za neko nalogo pri predmetu angleščine prebral prvo in tudi drugo izdajo njegovega

romana *Nežna je noč*. To je zgodba o psihiatru, ki se poroči z eno od svojih pacientk, ta pa, ko si počasi opomore, izsesa vso njegovo življenjsko energijo, dokler mož ni povsem izmučen. Zadnjo knjigo, ki jo je Fitzgerald dokončal, so imeli za tehnično površno, bila pa je tudi komercialno neuspešna.

V prvi izdaji je prvi del romana napisan z gledišča Rosemary Hoyt, mlade igralkke, ki pripoveduje, kako je prišla v stik z ljudmi okrog Dicka in Nicole Diver. Rosemary na obali v Cap d'Antibes na francoski rivieri opazuje zakonca Diver, kako uživata na peščeni obali. V njenih očeh sta idealen par. Bogata, lepa in pametna že na prvi pogled poosebljata tisto, kar bi vsak privoščil samemu sebi. Drugi del romana pa prikazuje dejansko življenje Dicka in Nicole in zdaj spoznamo, da je bilo vse, kar smo videli skozi Rosemaryjine oči, le podoba, ki sta jo kazala svetu; njuna resnična zveza ni bila takšna. Diverjeva se namreč spopadeta s težkimi problemi, ki jima izsesavajo čustveno in duhovno moč ter ju nazadnje uničijo.

Prodaja romana *Nežna je noč* je bila ob izidu prve verzije zelo slaba in Fitzgerald je mislil, da zato, ker je verjetno preveč pil in s tem škodil svoji ustvarjalni viziji. Zaradi hollywoodske izkušnje pa je začel tudi verjeti, da glavnih likov v romanu ni predstavil dovolj zgodaj. »Velika napaka je,« je pisal Maxwellu Perkinsu, uredniku svojega romana, »da sem *resnični* začetek, ki govori o mladem psihiatru v Švici, vtaknil nekam na sredino knjige.« Odločil se je, da bo v drugi izdaji zamenjal prvi in drugi del knjige in bo roman raje začel z Dickom Diverjem med vojno v Švici, prek tega pa pojasnil, kako sta se Diverjeva zblížala in se poročila. V prvem delu se je torej osredotočil na glavni lik, na Dicka Diverja. A tudi to se ni obneslo in Fitzgerald je bil potolčen. Vrsto let je bila knjiga finančno neuspešna, vse dokler avtorjeva genialnost ni dočakala priznanja.

Najbolj me osuplja tisto, česar Fitzgerald *ni videl* – namreč tega, da je bil prvi del, v katerem je Rosemary opazovala zakonca Diver, bolj filmski kot pa literaren. Prikazati glavna lika tako kot ju vidijo drugi, to je zelo filmski pristop. V prvi verziji romana nam je Fitzgerald *pokazal*, kako je ta idealen par videti od zunaj,

kako je bogat in lep in mu na prvi pogled nič ne manjka. Seveda se to, kakšni smo videti za zunanji svet, močno razlikuje od tega, kdo smo za zaprtimi vrati. Sam imam občutek, da je bila prav Fitzgeraldova negotovost glede scenaristične veščine kriva, da je spremenil zelo dober prvi del romana.

F. Scott Fitzgerald je bil umetnik, razpet med dva svetova, med pisateljsko genialnost in dvomom, da bo zmožel takšno genialnost izraziti tudi v formi scenarija.

Scenaristika je svojstvena veščina, svojstvena umetnost. Tekom let sem prebral na tisoče in tisoče scenarijev. Zmeraj me zanima nekaj specifičnih stvari. Kako je scenarij videti na papirju? Ali ima veliko beline, so odstavki preveč stisnjeni, preobsežni, je dialog predolg? Ali pa je obratno: so opisi prizorov preveč jedrnat, dialogi borni? To najprej pogledam, preden preberem eno samo besedo. Verjetno bi bili presenečeni, če bi vedeli, koliko odločitev sprejmejo v Hollywoodu samo na podlagi tega, kako je videti stran scenarija; takoj je mogoče razbrati, ali jo je napisal profesionallec ali nekdo, ki si to šele želi postati.

Vsi pišejo scenarije, od natakara v vašem priljubljenem baru ali restavraciji do šoferja limuzine, zdravnika, odvetnika ali strežnika, ki v lokalni kafeteriji pripravlja kavo z belo čokolado. Lani je krovna scenaristična organizacija Writers Guild of America v svoje registre na vzhodu in zahodu ZDA vpisala petinsedemdeset tisoč scenarijev, do realizacije pa jih je prišlo le štiristo ali petsto.

Zakaj je nek scenarij boljši od drugega? Jasno je, da obstaja veliko odgovorov, vsak scenarij je namreč edinstven. Toda če imate namen usesti se in pol leta posvetiti pisanju scenarija, je smiselno prej vedeti, *kaj je scenarij, v čem poseben.*

Kaj je scenarij? Je to vodnik, oris filma? Načrt, diagram? Ali pa gre za niz sličic, prizorov in sekvenc, ki jih, kakor bisere na ogrlici, povezujejo dialogi ter opisi? Je scenarij pokrajina sanj?

Če kaj, potem scenarij zanesljivo ni roman, nedvomno pa tudi ni gledališka igra. Če si pogledate roman in poskušate definirati njegovo temeljno naravo, boste videli, da se dramsko dogajanje po navadi odvija v glavi osrednjega lika. Zgodba se odvija v očeh glavnega lika, naj bo on ali ona, vidimo jo z njegove perspektive.

Spoznavamo njegove misli, občutja, čustva, besede, dejanja, spomine, sanje, upe, ambicije, mnenja in vse drugo. Glavni lik in bralec stopata skozi dogodke skupaj, deležna sta iste drame, enakih občutij. Bralec ve, kako glavni lik ravna, kako čuti, kako se odziva in kako razmišlja o stvareh. Če se v potek zgodbe vmešajo drugi liki, lahko spremljamo pripoved z njihovega zornega kota, vendar se osnovna nit zgodbe vselej vrne h glavnemu liku. Zgodba v resnici govori o glavnem liku. Dramsko dogajanje v romanu torej poteka v njegovi glavi, v njegovi *miselni krajini*.

Gledališka drama je drugačna. Dogajanje poteka na odrskih deskah, pod dvignjeno zaveso, občinstvo pa postane četrta stena, ki prisluškuje likom, njihovim življenjem, mislim, občutkom in besedam. Tam izražajo svoja upanja in sanje, razodevajo preteklost in načrte za prihodnost, govorijo o lastnih potrebah in željah, strahovih in precepih. V gledališki igri se dogodki in dramsko dogajanje odvijajo skozi *jezik*; izražajo se skozi izgovorjene stavke, ki opisujejo občutja, dejanja in čustva.

Scenarij je nekaj drugega. Filmi so drugačni od vsega. Film je medij, ki na vizualen način dramatizira zgodbo: uporablja slike, podobe, podrobnosti. *Vidimo* uro, ki tiktaka, okno, ki se odpre, človeka, ki je v daljavi naslonjen na balkonsko ograjo in kadi; v ozadju slišimo zvonjenje telefona, dojenčkov jok, bevskanje psa, nato pa zagledamo par, ki se v avtomobilu glasno zasmеji, ko ju zanese z ovinka. »Samo slike sestavljam.« Posebnost scenarija je, da se ukvarja s slikami, in če bi ga želeli definirati, bi lahko rekli, da je *scenarij zgodba, pripovedovana s slikami, z dialogom ter opisom dogajanja, in postavljena v okvir dramske strukture*.

To je njegovo bistvo, tako kot je kamen trd in voda mokra.

Če je scenarij zgodba, povedana s slikami, se lahko vprašamo, kaj imajo skupnega prav vse zgodbe? Imajo začetek, sredino in konec, vendar ne nujno v tem vrstnem redu, kot pravi Jean-Luc Godard. Scenariji imajo osnovno linearno strukturo, ki s tem, da umesti vsak posamezen element zgodbe, ustvari *formo* scenarija.

Struktura ima dva pomena: eden je »konstruirati« oziroma »nekaj sestaviti«, denimo hišo ali avto, drugi pa zadeva »odnos med deli in celoto«.

Deli in celota. Zelo pomembna razmejitev. V kakšnem odnosu so posamezni deli in celota? Jih sploh lahko ločimo? Vzemimo na primer igro šaha, ki jo sestavljajo štirje elementi: (1) *figure* – dama, kralj, trdnjavi, lovca, skakača in kmetje; (2) *dva igralca*, ker šah lahko igramo le proti drugi osebi ali proti računalniku; (3) *šahovska plošča*, brez katere igre preprosto ni; (4) *pravila*, saj lahko šah igramo le tako, da upoštevamo pravila. Ti štirje deli – figure, dva igralca, plošča in pravila – sestavljajo celoto, ki ji pravimo šahovska igra. Igro torej definira odnos med posameznimi deli in celoto.

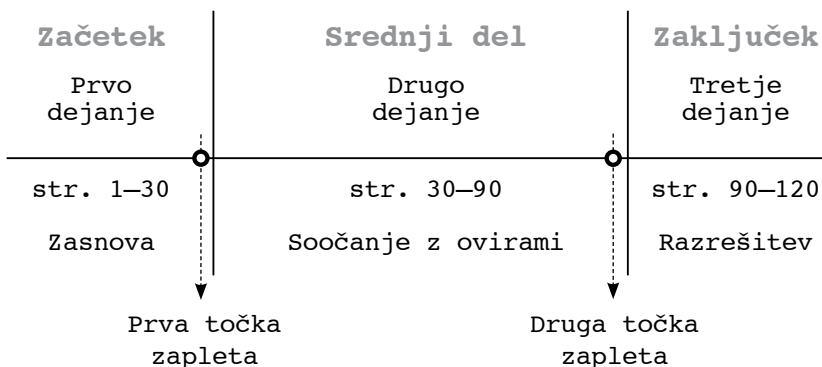
Enako velja za zgodbo. Zgodba je celota, prvine, ki jo sestavljajo – torej dogajanje, liki, konflikti, prizori, sekvence, dialogi, prvo, drugo in tretje dejanje, prigode, epizode, glasba, lokacije itd. – pa so njeni deli. In odnos med posameznimi deli in celoto daje nekaj, čemur rečemo zgodba.

Dobra struktura je podobna odnosu med kocko ledu in vodo. Kocko ledu sestavljajo kristali, vodo pa sestavljajo molekule. Toda ali je še mogoče ločiti molekule ledu od molekul vode, ko se kocka v vodi raztopi? Struktura je kot težnost; kot vezno tkivo, ki drži zgodbo skupaj; je osnova, temelj, hrbtenica, okostje zgodbe. Odnos med deli in celoto je torej tisti, ki scenarij povezuje v celovito entiteto. Zaradi tega je to, kar je.

To je *paradigma* dramske strukture.

Paradigma je model, vzorec, primer, konceptualna shema. Paradigma mize je na primer to, da ima ravno površino in štiri noge. Znotraj okvirov paradigme je miza lahko nizka ali visoka, ozka ali široka, okrogla ali kvadratna, pravokotna ali nepravilnih oblik; lahko imamo stekleno mizo, leseno, plastično, kovinsko ali kakršno koli že, pa se zaradi tega njena paradigma ne bo spremenila – ostala bo enaka, torej »ravna površina z nogami«. Na enak način tudi torba ostane torba, ne glede na to, kako velika ali majhna je oziroma kakšno obliko ima; je to, kar je.

Če bi scenarij razobesili kot sliko, bi bil videti takole:



To je *paradigma* scenarija. Razčlenimo pa jo takole:

Prvo dejanje je zasnova

Če je scenarij zgodba, ki jo pripovedujemo s slikami, kaj imajo potem vse zgodbe skupnega? Začetek, sredino in konec, vendar, kot smo že omenili, ne nujno v tem vrstnem redu; scenarij je *zgodba, povedana s slikami, z dialogi in opisi, ter postavljena v okvir dramske strukture*.

Aristotel je govoril o treh elementih dramskega dogajanja: o času, prostoru in dogodkih. V večini primerov so filmi dolgi približno dve uri. To je standardna dolžina, in ko v Hollywoodu režiser podpiše pogodbo s filmskim studiem, podpiše tudi to, da končna različica filma ne bo daljša od sto osemindvajset minut. Kar v povprečju znese sto osemindvajset strani scenarija. Zakaj ta dolžina? Skozi leta se je pokazala kot ekonomsko najbolj učinkovita. Kot prvo, minuta snemanja hollywoodskega studijskega filma stane približno deset do dvanajst tisoč dolarjev (toliko stane danes, ko to pišem, znesek pa je iz leta v leto višji);

in kot drugo, dve uri dolgi filmi imajo tudi v kinu prednost, saj jih v enem dnevu lahko večkrat prikažejo. Več projekcij pomeni več denarja: več kinodvoran pomeni več projekcij, več projekcij pa večje prihodke. Filmii so navsezadnje del zabavne industrije, z vedno višjimi stroški snemanja, ki se z naprednimi tehnologijami še povečujejo, pa je vse skupaj postalo bolj posel kot zabava.

Ena stran v scenariju pomeni približno eno minuto filma. Ni pomembno, ali je scenarij poln akcijskega dogajanja ali gre izključno za dialog ali pa za kakšno kombinacijo obojega – v splošnem enačimo eno stran scenarija z eno minuto zmontiranega filma. To je nadvse priročno pravilo, seveda pa ima tudi izjeme. Scenarij za film *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* ima vsega sto osemnajst strani, film pa je dolg več kot tri ure.

Prvo dejanje oziroma začetek je sestavni del dramskega dogajanja, dolg približno dvajset do trideset strani, predstavlja pa dramski kontekst *zasnove* (*set-up*). Kontekst je prostor, ki nekaj *vsebuje* – v tem primeru vsebino. Prostornina kozarca, na primer, je *kontekst*, ki vsebuje vodo, pivo, mleko, kavo, čaj ali sok. Lahko smo ustvarjalni in v kozarec postavimo rozine, žitarice, lešnike, grozdje itd., toda prostor samega kozarca bo ostal nespremenjen. *Kontekst* je neki prostor, ki obsega *vsebino*.

V prvem dejanju scenarist *zasnuje* zgodbo, vpelje glavni lik, nastavi dramsko premiso (o čem zgodba govori), predstavi situacijo (okoliščine dogajanja) in ustvari odnose med glavnim likom ter drugimi liki, ki se naselijo v krajini njegovega oziroma njenega sveta. Za takšno vzpostavitev imate kot pisec na voljo vsega deset minut, saj ljudje v dvorani v tem času po navadi že vedo – zavestno ali nezavedno –, ali jim je film všeč ali ne. Če ni jasno, za kaj gre, če je začetek medel in dolgočasen, bo njihova zbranost pošla, njihova pozornost pa odtavala drugam.

Preverite sami. Ko si boste naslednjič ogledali film, naredite manjšo vajo: poskusite ugotoviti, kako dolgo traja do sklepa, da vam je film všeč ali ne. Dober pokazatelj je, če vas vmes zamika kakšna pijača ali če se začnete presedati na stolu; če se to zgodi, obstaja velika možnost, da vas je avtor filma izgubil kot gledalca.

Deset minut je deset strani v scenariju. Težko dovolj poudarim, kako pomemben del scenarija je teh prvih deset strani dramskega dogajanja.

V *Lepoti po ameriško* (scenarist Alan Ball) takoj po kratkem uvodnem prizoru s hčerko Jane (Thora Birch) in z njenim fantom Rickyjem (Wes Bentley) vidimo ulico, v kateri živi Lester Burnham (Kevin Spacey) in slišimo njegovo besede v *offu*: »Ime mi je Lester Burnham. Imam dvainštirideset let. V manj kot letu dni me ne bo več ... Na nek način sem že zdaj mrtev.« Nato vidimo, kako Lester začne nov dan. Zbudi se, vrže si ga na roko (in doda, da je to vrhunec njegovega dneva), potem ga vidimo z družino. Vse to je zasnovano na prvih nekaj straneh. Slišimo tudi: »Žena in hči mislita, da sem velika zguba, in imata prav ... Nekaj sem izgubil. Ne vem dobro kaj, vendar ... se počutim otopelega ... Ampak veste kaj, nikoli ni prepozno to dobiti nazaj.« Na ta način izvemo, za kaj v zgodbi gre: Lester si želi povrniti življenje, ki ga je izgubil ali je dvignil roke od njega, želi si, da bi se spet počutil kot človek, kot polna oseba. Na nekaj straneh scenarija spoznamo glavni lik, dramsko premiso in situacijo.

V *Kitajski četrtri* (Robert Towne) že na prvi strani izvemo, da je glavni lik Jake Gittes (Jack Nicholson) zasebni detektiv, specializiran za »diskretne poizvedbe«. To vidimo, ko Curlyju (Burt Young) pokaže fotografije njegove žene, ki v parku z nekom seksa. Vidimo tudi, da Gittes prav rad opravlja takšne preiskave. Nekaj strani zatem spoznamo gospo Mulwray (Diane Ladd), ki želi Gittesa najeti, da bi poizvedel, »s kom ima moj mož skrivno razmerje«. To je dramska premisa filma, saj nas odgovor na to vprašanje popelje v zgodbo. Dramska premisa je v scenariju ključnega pomena; zagotovi dramski pogon, ki zgodbo pripelje do zaključka.

V scenariju *Gospodarja prstanov: Bratovščine prstana* (scenarij Fran Walsh, Philippa Boyens in Peter Jackson, po knjižni predlogi J. R. R. Tolkiena) na prvih šestih straneh preberemo, kakšna je preteklost prstana in njegova magnetična privlačnost. S tem sijajnim uvodom dobimo zasnovo za vse tri zgodbe. Tudi

Gandalfov prihod na Šajersko je del zasnove. Spoznamo Froda (Elijah Wood), Bilba Bisagina (Ian Holm), Sama (Sean Astin) in druge, vidimo, kako živijo in spoznamo tudi prstan. Obenem se pred nas postavi zemljevid Srednjega sveta. Ta začetek predstavlja zasnovo za prvi del trilogije, pa tudi za njegovi nadaljevanji, za *Stolpa* in *Kraljevo vrnitev*.

V *Priči* (Earl Wallace in William Kelley) nam prvih deset strani pokaže svet amišev v Lancaster Countyju v Pensilvaniji. Scenarij se začne s pogrebom Rachelinega (Kelly McGillis) moža, nato sledimo Rachel do Filadelfije, kjer je njen otrok priča umoru policista pod krinko, to pa nas nadalje vodi do njenega odnosa z glavnim likom Johnom Brookom (Harrison Ford), detektivom. Prvo dejanje je v celoti zasnovano tako, da nam razkrije dramsko premiso, oriše situacijo ter vzpostavi odnos med amišinjjo in trdim filadelfijskim detektivom.

Drugo dejanje je soočanje z ovirami

Drugo dejanje je sestavni del dramskega dogajanja, dolgo je približno šestdeset strani, začne se ob koncu prvega dejanja (nekje med dvajseto in trideseto stranjo), konča pa približno med petinosemdeseto in devetdeseto stranjo; zanj je značilen dramski kontekst *soočanja z ovirami*. V drugem dejanju se glavni lik sooča z ovirami, ki mu preprečujejo, da bi uresničil svoj dramski motiv, torej tisto, *kar želi doseči, dobiti ali uresničiti v poteku celotnega scenarija*. Če poznate dramski motiv svojega lika, lahko ustvarite ovire, s tem pa bo vaša zgodba postala vaš lik, saj bo premagoval oviro za oviro, da bi uresničil svoj dramski motiv.

V *Hladnem vrhu* se Inman (Jude Law) vrača po več kot tristo kilometrov dolgi poti domov na Hladni vrh. Ta dramski motiv je obenem notranji in zunanji: notranji kot Inmanovo hrepenenje, da bi spet našel mesto v srcu, ki ga je poznal pred vojno, in zunanji kot Hladni vrh, kjer je Inman živel in delal in kjer prebiva njegova ljuba Ada (Nicole Kidman). Njegovo koprnenje, njegov

dramski motiv, da bi se vrnil domov, otežujejo nove in nove prepreke, toda Inman vztraja in se res vrne, toda v Adinem objemu tudi umre. Celoten film je zasnovan na ovirah, ki jih prinaša vojna, in na notranji volji do preživetja.

V detektivski zgodbi *Kitajska četrt* se drugo dejanje ukvarja s trki Jaka Gittesa z ljudmi, ki mu skušajo preprečiti, da bi ugotovil, kdo je zakrivil umor Hollisa Mulwrayja in kdo stoji za vodnim škandalom. Prepreke, na katere Gittes naleti in jih premaguje, narekujejo dramsko dogajanje zgodbe. Poglejte si *Begunca*. Celotno zgodbo poganja dramski motiv glavnega lika, da bi našel ženinega morilca. V drugem dejanju mora torej lik preživeti vse prepreke, ki jih postavite predenj. Kaj je tisto, kar ga žene skozi dogajanje? Česa si želi? Kaj je njegov dramski motiv? Celoten film *Gospodar prstanov: Stolpa* se vrti okrog Froda, Sama in bratovščine – soočajo se z ovirami in jih premagujejo, eno za drugo, vrhunec pa nastopi v bitki pri Helmovem breznu.

Drama ima vedno konflikt. Brez konflikta ni dogajanja; brez dogajanja ni lika; brez lika ni zgodbe; brez zgodbe ni scenarija.

Tretje dejanje je razrešitev

Tretje dejanje je sestavni del dramskega dogajanja, dolg približno dvajset do trideset strani, začne se ob koncu drugega dejanja (nekje med petinosemdeseto in devetdeseto stranjo) in traja vse do konca scenarija. Povezuje ga dramski kontekst, ki ga poznamo kot *razrešitev*.

Poudariti moram, da razrešitev še ne pomeni konca; *razrešitev pomeni rešitev*. Kakšna je rešitev vašega scenarija? Ali vaš glavni lik ostane živ ali umre? Uspe ali propade? Se poroči ali ne? Postane zmagovalec ali poraženec? Je izvoljen ali ni izvoljen? Mu uspe ubežati ali ne? Če je ženska, zapusti moža ali ga ne? Se lik srečno vrne domov ali ne? Tretje dejanje je sestavni del dramskega dogajanja, ki zgodbo *razreši*. Kar še ne pomeni, da govorimo o koncu: konec je zadnji kader, zadnji prizor, s katerim se scenarij zaključí.

Začetek, srednji del in zaključek; prvo, drugo, tretje dejanje. Zasnova, soočanje z ovirami, razrešitev – to so deli, iz katerih je sestavljena celota. Odnosi med temi deli pa so tisto, kar določa celoto.

Toda to nam prinese novo vprašanje: če ti deli sestavljajo celoto, kako naj se potlej zgodi prehod od prvega dejanja k drugemu, od *zasnove* do *soočanja z ovirami*? In kako priti od drugega dejanja do tretjega, torej do *razrešitve*? Odgovor je *točka zapleta* (*plot point*), ki jo je treba ustvariti ob koncu prvega in ob koncu drugega dejanja.

Točko zapleta lahko definiramo kot *vsak pripetljaj, naključje ali dogodek, ki vpade v dogajanje in ga obrne v drugo smer*; prva točka zapleta torej premakne dogajanje v drugo dejanje, druga točka zapleta pa premakne dogajanje v tretje dejanje. Prva točka zapleta nastopi ob koncu prvega dejanja, nekje med dvajseto, petin-dvajseto, trideseto stranjo.

Točka zapleta vedno zadeva glavni lik. V filmu *Gospodar prstanov: Bratovščina prstana* pride do prve točke zapleta, ko Frodo in Samo odideta iz Šajerske na pustolovščino v Srednji svet. Druga točka zaspleta nastopi, ko bratovščina dospe do Lothloriena, kjer Galadriel (Cate Blanchett) Frodu pojasni, kaj čaka Srednji svet, če prstan ne bo uničen na Gori Pogube. Frodo postane nehoteni junak, podobno kot Neo (Keanu Reeves) v *Matrici* (Lana in Andy Wachowski), prevzame nase težo odgovornosti ob prvi točki zapleta, ko se začne njegova pot »Tistega«. Tukaj se zgodba šele zares začne.

Če pogledamo *Matrico*, vidimo, da sta prva in druga točka zapleta jasno zarisani. Na prvi točki se Neo odloči, da bo vzel rdečo tabletko, takoj zatem pa se začne drugo dejanje z njegovim ponovnim rojstvom; na drugi točki zapleta Neo in Trinity (Carrie-Anne Moss) rešita Morfeja (Laurence Fishburne) in šele takrat Neo sprejme, da je on »Tisti«.

Točke zapleta so bistvenega pomena za scenarij; so glavni pospeševalec zgodbe, obenem pa jo trdno zasidrajo. V *Kitajski četrti* žena nekega velikaša najame Gittesa, da bi odkril, ali jo mož vara. Gittes nato zasleduje njenega moža in ga vidi z nekim dekletom.

To je zasnova. Prva točka zapleta pa nastopi, ko je v časopisu objavljena zgodba o tem, da so gospoda Mulwrayja zasačili v »lju-bezenskem gnezdu«. Tedaj se pojavi *resnična* gospa Mulwray z odvetnikom in Gittesu zagrozi, da ga bo tožila in poskrbela, da bo ostal brez licence. Če je *ta* ženska prava gospa Mulwray, kdo je bila potem tista, ki ga je najela? In *zakaj* ga je sploh najela? In *kdo* je najel lažno gospo Mulwray? In *zakaj*? Prihod resnične gospe Mulwray je torej tisto, kar poseže v dogajanje in ga zasuče v drugo smer – v tem primeru v drugo dejanje. Na ta način se zgodba razvija naprej; Jake Gittes mora ugotoviti, kdo mu je vse skupaj podtaknil in zakaj. Odgovor na to ponuja preostanek filma.

Ko si Inman v *Hladnem vrhu* opomore od bojnih ran, dobi Adino pismo. Slišimo njen glas čez sliko: »Vrni se k meni. Moja edina želja je, da se vrneš.« Inman prikima in v tem trenutku sprejme odločitev, da bo dezertiral iz konfederacijske vojske in se vrnil k Adi na Hladni vrh, kraj v njegovem srcu.

Točke zapleta nimajo velikih, dinamičnih prizorov ali sekvenc, to so lahko povsem tihi prizori, v katerih pride do odločitve, kot je Inmanova ali tista, ko Frodo in Samo zapustita Šajersko. Ali pa sekvenca v *Lepoti po ameriško*, ko Lester Burnham in njegova žena na srednješolski košarkarski tekmi opazujeta hčerkino prijateljico Angelo (Mena Suvari), ki med polčasom nastopa kot navijačica: to je dogodek, ki zgodbo potisne naprej in Lesterja postavi na pot čustvenega osvobajanja. V *Matrixi* nastopi prva točka zapleta, ko Neo dobi možnost, da izbere rdečo ali modro tabletko. Odloči se za rdečo tabletko in tu se zgodba šele zares začne. Celotno prvo dejanje je bilo namenjeno zasnovi in vzpostavitvi različnih elementov, ki so Nea privedli do tega odločilnega trenutka.

Ne pozabimo, paradigma je zgolj *forma*, vzorec, kako naj scenarij zgleđa. Številke strani, ki jih navajam, so zgolj indikatorji, *kje* približno naj se zgodba premakne na naslednjo stopnjo, ne pa, *kako* naj se to zgodi. Kako boste to izpeljali, je vaša stvar. Pomembna je forma scenarija in ne številka strani, kjer naj se pojavi točka zapleta. V pripovedi imamo lahko več točk zapleta; izpostavljam le prvo in drugo, to pa zato, ker gre za sidrišči, na katerih stoji celotna dramska struktura v scenariju.

Druga točka zapleta je v resnici enaka prvi: ima isto funkcijo, da prestavi zgodbo naprej, zdaj iz drugega dejanja v tretjega. Druga točka zapleta se, kot rečeno, običajno pojavi med 80. in 90. stranjo v scenariju. V *Kitajski četrti* imamo drugo točko zapleta, ko Jake Gittes v ribniku, kjer je bil umorjen Hollis Mulwray, najde očala z roževinastim okvirom, ki so lahko pripadala bodisi Mulwrayju bodisi njegovemu morilcu. To nas pripelje do *razrešitve* zgodbe.

V *Hladnem vrhu* predstavlja drugo točko zapleta trenutek tišine; potem ko Inman sreča žensko po imenu Sara (Natalie Portman) in reši njo ter njenega otroka iz rok severnjaških vojakov, pride na kraj, kjer zagleda gorovje Blue Ridge Mountains. V scenariju piše: »Tam nekje je dom, tam je Ada. Inman gre naprej.« To je vse – čisto droben, toda emocionalno poln prizor: Inman je prispel domov. To nas vodi v tretje dejanje, proti *razrešitvi*.

Ali se vsi dobri scenariji prilegajo paradigmi? Da. Vendar to, da je scenarij dobro strukturiran in ustrezen paradigmi, še ne pomeni, da je dober ali da bo tudi film dober. Paradigma je forma, ne pa formula.

Kakšna je razlika med formo in formulo? Oblika suknjiča, denimo, je to, da ima dva rokava ter hrbtni in oprsni del. Znotraj takšne oblike lahko naredimo različne kroje, uporabimo različne tkanine, barve in velikosti, medtem ko osnovna oblika ostaja enaka.

Formula pa je nekaj povsem drugega. Formula ne pozna variacij; določene prvine se sestavijo tako, da vedno znova dobimo *povsem enak* rezultat. Če suknjič izdelajo na tekočem traku, so vsi izdelki enaki, iz istega blaga, iste barve in istega kroja. Spreminja se lahko samo velikost suknjiča. Scenarij je nekaj povsem nasprotnega od takšnega suknjiča: vsak je edinstven.

Paradigma je torej forma, ne pa formula – je tisto, kar drži zgodbo skupaj: njena hrbtenica, njeno okostje. Zgodba določa strukturo, struktura ne določa zgodbe.

Dramsko strukturo scenarija lahko definiramo kot *linearno ureditev soodvisnih dejanj, epizod in dogodkov, ki vodijo do dramske razrešitve*.

Formo vašega scenarija določa način, kako boste uporabili te strukturne komponente. Film *Ure do večnosti* (scenarij David

Hare po romanu Michaela Cunninghama) ima zelo jasno strukturo, čeprav prepleta tri časovna obdobja. Podobno velja za *Le-poto po ameriško*: vsa zgodba se odvije skozi minule dogodke, enako kot film *Annie Hall* Woodyja Allena. Tudi *Hladni vrh* nas pelje skozi minule dogodke in ima kljub temu razločen začetek, srednje del in zaključek. Enako je z *Državljanom Kanom* – minuli dogodki, toda scenarij ne odstopa od osnovne oblike.

Paradigma je model oziroma konceptualna shema; je zgled dobro strukturiranega scenarija, tlorisni pogled na zgodbo, kot poteka od začetka do konca.

Scenariji, ki delujejo, sledijo paradigmi. Toda ne verjemite mi na besedo. Pojdite v kino in preizkusite, ali znate sami določiti strukturo nekega filma.

Nekateri tega morda ne boste verjeli. Morda ne verjamete niti v začetke, srednje dele in zaključke. Porekli boste, da umetnost, tako kot življenje, ni drugega kot niz posameznih »trenutkov«, ki obtičijo v nekakšnem orjaškem srednjem delu brez začetka in brez konca, kar Kurt Vonnegut imenuje »niz slučajnih trenutkov«, ki jih povezujejo gola naključja.

Ne morem se strinjati.

Rojstvo? Življenje? Smrt? Ali ni to začetek, srednji del in zaključek? Pomlad, poletje, jesen, zima – ali to ni začetek, srednji del in zaključek? Jutro, dopoldne, popoldne, večer – vedno enako, a spet drugače. Pomislite na vzpon in padec velikih civilizacij, kot so egipčanska, grška ali rimska; razvijati so se začele iz semen drobnih skupnosti in segle do velikih vrhuncev, doživela razkroj in na koncu minile.

Pomislite na rojstvo in smrt zvezde ali na začetek vesolja. Če obstaja veliki pok, veliki začetek, ali to pomeni, da bo nastopil tudi konec?

Pomislite na celice našega telesa. Kako pogosto se obnovijo, prenovijo in predelajo? Na vsakih sedem let se vse celice našega telesa zamenjajo: rodijo se, delujejo, umrejo in se ponovno rodijo.

Pomislite na prvi dan v službi, v novi šoli ali novem stanovanju; srečujete nove ljudi, sprejemate nove zadolžitve, ustvarjate si nova prijateljstva.

Scenariji niso nič drugačni. Imajo svoj začetek, srednji del in konec, vendar ne nujno v tem vrstnem redu.

Če ne verjamete paradigmi ali v tridelno strukturo, ki jo je prvi izpostavil Aristotel, jo sami preverite. Oglejte si film oziroma več filmov in preverite, ali ustrezajo paradigmi ali ne.

Če vas zanima pisanje scenarijev, bi to pravzaprav morali ves čas početi. Vsak film, ki ga vidite, je proces učenja, ki razširja vaše dojemanje in razumevanje tega, kaj je film: zgodba, povedana s slikami.

Prav bi bilo tudi, da preberete čim več scenarijev, saj le tako lahko razširite svoje poznavanje forme in strukture. Veliko scenarijev je bilo natisnjenih v knjižni obliki, lahko jih naročite ali kupite v knjigarnah. Če v spletni iskalnik vtipkate »screenplay«, boste našli več spletnih strani, ki vam bodo omogočile dostop do scenarijev. Nekateri so brezplačni, druge je treba plačati.

Svojim študentom po navadi predpišem branje scenarijev, kot so *Kitajska četrt*, *TV-mreža* (Paddy Chayefsky), *Lepota po ameriško*, *Kaznilnica odrešitve* (Frank Darabont), *Stranpota* (Alexander Payne in Jim Taylor), *Matrica*, *Annie Hall* in *Gospodar prstanov*. Ti scenariji so odlični učni pripomočki. Če niso na voljo, pač preberite scenarije, ki so vam dostopni. Več je vsekakor bolje.

Paradigma se obnese. Je temelj vsakega dobrega scenarija, temelj *dramske strukture*.