

Kovácsi János:
A játékfilm-forgatókönyvírás művészete és szakmai fogásai

Doktori pályamunka

Témavezető: Makk Károly

Színház és Filmművészeti Egyetem, Budapest

Összefoglaló

A játékfilm-forgatókönyvírás komplikált, és alkalmazott irodalmi műfaj. A lejegyzésével szemben támasztott elvárás régióról régióra más, és azt az adott filmkészítést fenntartó gazdasági struktúra szabja meg. Olyan környezetben, ahol a filmkészítés nemcsak a művészi önkifejezés eszköze, hanem gazdasági vállalkozás is, a rizikót minimalizálandó, exakt és áttekinthető lejegyzési formát diktál a piac. Ott, ahol valamennyire szabályzott ugyan, de nagyvonalú mecénatúra védi az alkotót, és ami a filmforgatókönyvet megengedően csupán kiindulási alapnak tekinti, amitől inspiráció hatására az alkotó – ami alatt leginkább is a rendező értendő – tetszés szerint elszakadhat, mind a struktúra, mind a lejegyzési forma gyakran esetleges, és nincs kialakult és egyezményes forgatókönyvi megjelenítési hagyománya.

Nem képezheti vita tárgyát hogy az alkotói indíttatás lehet sokféle. Egy valami azonban kultúrköröktől, piaci mérettől és berendezkedéstől független: ez pedig a néző univerzális befogadói mechanizmusa. Márpedig ha a befogadásnak vannak törvényszerűségei, akkor a filmes kommunikációnak, és minden ahhoz vezető eszköznek is kell hogy legyen egyértelmű, és tanítható rendszere. Vagyis a filmes történetmondás és a játékfilm-forgatókönyvírás – úgy is mint a filmes történetmondás alapját képező tevékenység, valamint annak praktikus lejegyzési gyakorlata – rendszerezhető, az ismeret és gyakorlat átadható, és az arra nyitott hallgatóban akár a készség szintjére is fejleszthető.

Az a magyar szerző vagy producer aki az országhatárokon túlról is akar, vagy kényszerül finanszírozás után nézni, mind tartalmilag, mind pedig formailag egy, a hazainál radikálisan másabb alkotói szemléletet is magáévá kell tegyen, és ennek a minden tárgyalás alapját képező filmforgatókönyv összes elemében jelen kell hogy legyen. A forgatókönyvekkel szembeni fokozott ipari igényű elvárás már rég átlépte a regionális és kontinentális határokat.

Az *A játékfilm-forgatókönyvírás művészete és szakmai fogásai* című doktori pályamunka a fenti komplex kreatív jelenségnek és szakmai-üzleti kihívásnak megfelelni akaró magyar és európai alkotók közérthető – tíz fejezetben és eredeti formában való – megismertetését tűzi ki célul maga elé. Szándéka szerint nem preferálja sem az egyik, sem a másik megközelítést; sem a vállaltan egyedi és megismételhetetlen *art house*, vagy a független, az *indy* filmkészítést, sem az egyéni művészi önkifejezés, és az alkotói szuverenitás mindenekfelettségét valló *auteur* filmkészítést, sem a kereskedelmi rendszert megcélzó szemléletet, sem a lineáris narratív technikát, sem pedig a nem-lineáris, vagy az epizódikus szerkezetet, hanem mindenkor a történet, és a befogadó szempontjait tartja szem előtt, és olyan szakember megközelítéséből kerül ki, aki mind a magyarországi, európai és tengerentúli, de legfőképpen is az egyesült államokbeli rendszereket megtapasztalta, és aki, megfelelő kritikai szemlélettel, a fentiek mindegyikében mind aktív alkotóként, mind pedig egyetemi oktatóként immár három évtizede folyamatosan jelen van.