

Тема на дисертацията:.....○ |.....

Драматургичното пространство на анимацията.....○ |.....

Научен ръководител: проф. Анри Кулев.....○ |.....

11

Анимационните повествования Невелина Попова

1. Малко определения за повествователното начало в съвременните сюжети. Общи характеристики на повествованията в киното и анимацията. Анимационните специфики

Умението да се разказват истории съпровожда човечеството от най-древни времена до наши дни. Всяка една история е поредица от събития със своя последователност и причинно-следствени връзки, протичащи в определено време и в определено пространство с определени персонажи. Събитийността и персонажите са основните повествователни кодове, независимо дали историите се разказват със словесни, или с пластични визуални образи.

Всеки конкретен разказ за една история я превръща в сюжет. В механизмите на това превръщане се крият тайните на повествователното изкуство. С тях се занимава съвременната наратология. (Лично аз винаги предпочитам вместо *наратив* да използвам двете български думи: *повествование* и *разказ*). На това терминологично поле открай време, почти традиционно, си съществува известна бъркотия: постоянно се преплитат териториите на историята и разказа, сюжета и фабулата, повествованието, композицията... Нека не навлизаме в терминологичните лабиринти. Ще се придържаме към разделението между сюжета и фабулата, което правят руските формалисти от ОПОЯЗ през 20-те години на миналия век; то ще е отправна точка и в нашето пътуване. Фабулата – като последователността от събитията на една история, а сюжетът – като художествената конструкция на творбата, включваща освен събитийността

и персонажния свят, отразяваща и авторовото светоусещане. Повествованията винаги предполагат наличието на някаква фабула, докато сюжетът може да е и безфабулен.

В случая ни интересуват анимационните повествования.

12 **Приемаме, че анимационната драматургия е част кинодраматургията и съответно че анимационният сюжет е разновидност на сюжета в киното.** Наличието на множество теоретични и едновременно с това практически, насочени към сценарното писане книги по кинодраматургия също е една добра база, върху която можем да стъпим. През последните десетилетия пазарът буквално се наводни от различни англоезични сценарни пособия, повечето от които се занимават с така наречената *американска парадигма* в киното. По своята същност тя е повествователна, с традиционна тричастна структура и е основен обект на анализ в трудовете на автори като Сид Фийлд, Роберт Маккий, Линда Зегер. Особено ценна за мен е цялостното разбиране на киносюжета и в частност повествованието като формална система е книгата на Дейвид Бордуел и Кристин Томпсън „Филмово изкуство“. Към нея бих добавила – като достойно българско присъствие на това теоретично поле през последните години, още две книги – „Поетика на киното“ на Красимир Крумов и „Сценарийният сюжет“ на Светла Христова. В тях също се изследват различните аспекти на повествованието: персонажите и причинно-следствените връзки между събитията, времето и пространството, структурата, подаването на информация, гледната точка и т.н.

За класификациите на сюжетите в киното

И така, Дейвид Бордуел и Кристин Томпсън предлагат една много добре работеща базисна класификация: на **повествователни и неповествователни формални системи**, която обхваща всички видове сюжети. Това широко двучастно разделение лично за мен е много продуктивно, то присъства и в моята преподавателска методология, изградена през годините. Именно работата с **повествователните и поетично-философските кодове** винаги ми е давала голяма свобода за осмисляне на концентрираното и конфликтно пространство на кинодраматургията. Едно такова широко разделение побира в себе си различните класификации, без да ги омаловажава. То е като една голяма пространна рамка, хвърляща мостове и към традициите на сюжета в литературата, театъра и другите изкуства. Естествено и логич-

но е повествователните кодове, модели и закономерности при изграждането на киносюжета да са валидни и за анимацията. Добър пример за тази валидност са сценарните структури. Няма значение коя обща структурна класификация ще изберем: онагледената фабулна динамика между *архетипната, минифабулната и антифабулната* структура в триъгълника на Робърт Маккий (Маккий 1997:57) или четирите фабулни конструкции на Светла Христова – *класическа, епизодична, многофабулна и антифабулна* (Христова 2010:78).

Същността е една и съща и в случая важното е да видим **фабулността като крайгълен камък в тези класификации**. Именно по линия на фабулата си всеки сюжет може да се разположи в динамичното пространство между:

1. Класическата архетипна триактна фабула

Тук добър пример са пълнометражните анимационни приказки, притчовите миниатюри, всяка цялостно разказана история.

2. **Фрагментарната** (незавършена от гледна точка на цялостно разказаната история) фабула: ще я наречем **минифабула** (Маккий) или **епизодична** фабула (Христова); тя определя разказа на целия филм или на няколко паралелни сюжета във варианта на **многофабулните** филми.

По-голямата част от авторските филми са в тази група. Филмите на Прийт Пярн и „Баща“ на Иван Богданов могат да са блестящи примери както за фрагментарни епизодични фабули, така и за многофабулни конструкции. Характерното за този тип фабули са незавършеността на разказаната история, отвореният край, образните и смисловите акценти, които доминират и като че ли омаловажават самото повествование, свеждайки цели части до статичен образ, действащ като цитат или метафора. Зад многофабулните конструкции винаги има някакво обединяващо начало. Например: отделните фрагментарни фабули в „Закуска на тревата“ на Прийт Пярн протичат като че ли изолирано, но накрая се оказват осъвременени истории на участниците в известната картина на Мане. А в „Баща“ петте емоционално наранени деца пак се събират в лодката и продължават да плуват по водите на паметта...

3. **Антифабулните** сюжетни варианти (характерни с неопределеността на времето, пространството и причинно-следствените връзки на повествованието) и **безфабулните** сюжетни конструкции, при които наблюдаваме тотална липса на фабула

И тук примерите от авторската анимация са безбройни. Достатъчно е да погледнем само към 70-те години на българската анимационна школа, за да видим безкрайните антифабулни варианти в авторските филми на Иван Веселинов, Анри Кулев, Слав Бакалов, Николай Тодоров... Антифабулата е постоянно използвана в драматургията на абсурда и аз мисля, че тя е много по-популярна в анимацията, отколкото в игралното кино.

Безфабулните сюжети засега ще останат извън обсега на тази работа. Те са част от втората основна група в класацията на Бродуел и Томпсън – на *неповествователните формални системи*. Към нея можем да причислим експерименталните анимационни филми с доминиращи поетично-философски кодове, които ще са обект на друго изследване.

Връщаме се към нашата тема и към твърдението, че **универсалните повествователни кодове и структури са валидни за анимацията**.

Валидни – да, но не са достатъчни, за да разберем спецификата и особеното функциониране на анимационния повествователен сюжет.

Това се предопределя от **същностните характеристики** на самото анимационно изкуство, които е добре да си припомним:

1. Откровената условност на анимационните образи и пространството

Дори когато се анимират фотографски изображения и се използва ротоскопската техника, винаги се усеща, че това е изкуствено създадено движение в ръкотворен, изкуствено сътворен свят, в който всичко е организирано по волята на авторите.

2. **Анимационното повествование е визуално**, то е изградено от пластични образи. Каквато и да е избраната техника, това е **изобразителна, художническа драматургия**. Изобразителното решение е вградено в самата основа на сценарния замисъл.

3. **Плазматичността на образите**. Терминът е на Сергей Айзенщайн, който вижда в анимационната подвижност първичната плазмена сила на сътворението, на ставането, на намирането и безкрайното роене на формите (Эйзенштейн 1985:222).

Материал за анимационния повествователен сюжет, както изобщо в киното, си остават **всички сфери на битието**: безкрайните истории на човека и вселената. При екранизациите на вече съществуващи литературни творби е безспорен интересът към **митологичните**

и приказните сюжети. Това съвсем не е случайно; то се предопределя от близостта между анимационното и митологичното мислене: метафорично и плазматично, съчетаващо пространствена флуидност и детски буквализъм в образните решения, носещо вселенски мащаб, то преобръща анархично всяка традиционна логика. Приказката, приближавайки мита до човека, предлага на анимацията своята опитомена фантазия; тя заглажда конфликтите и търси, за разлика от мита, хармония и утеха в щастливия край. Друг любим и специфичен източник на повествования за анимацията от самото начало на нейното съществуване е **комиксовият сюжет.** Той предлага на анимацията, освен фабула и герои, и изобразително решение.

Време е да влезем в същината на темата.

1. Специфични изразни средства за изграждане на анимационния повествователен сюжет

И така, как разказваме в този плазматичен свят?

Не е нужно да си професионалист, за да усетиш, че анимационното повествование е по-друго от това на игралния филм – със своя специфична кондензация, скорост, пространствена парадоксалност; често е зашеметяващо и изплъзващо се при първо гледане.

Специфичните анимационни изразни средства, които сега ще се опитаме да обобщим от гледна точка на повествованието, са били обект на постоянни изследвания, откакто съществува анимацията – в различни теоретични контексти. У нас основните трудове на това поле са книгите и статиите на Красимира Герчева и Надежда Маринчевска. Сред съвременните чуждестранни изследвания на анимационната естетика се открояват трудовете на Морийн Фърнис и Пол Уелс. Особено ценни за мен са и двете книги на Пол Уелс – „Да разберем анимацията“ (1998) и „Анимацията: жанрове и авторство“ (2002), тъй като те директно се занимават с драматургичните проблеми. Нещо повече – в „Да разберем анимацията“ Пол Уелс има отделна пространна глава, посветена на повествователните стратегии. Тя е отправната точка за голяма част от тези мои размисли и обобщения. Безкрайно признателна съм на този автор.

2. 1. Анимационната кондензация на повествователния сюжет

Вероятно това би могло да бъде единствената точка в работа, посветена на анимационните повествования. Всички изброени

по-долу изразни средства и начини на разказ биха могли да се съотнесат към нея. Аз обаче предпочитам да я обособя като отделна характеристика. Наистина, анимацията има невероятни възможности за спресоване на фабулата. Реалното време на разказаната история може да е цял човешки живот, а екранното време да е минути. В зададената условност на разказа анимационните елипси винаги са свързани с умението да се постави точен образен акцент. Блестящ пример за спресован разказ е миниатюрата на Николай Тодоров „Опитът се зачита“ по сценарий на Виктор Самуилов (1983) – просто един задъхан бяг към финалната лента, по време на който героят остарява. Пределно експресивно и категорично, повествованието е сведено до постепенната промяна в лицето и скоростта на бягация. Финалното внушение звучи като вик, който отваря метафоричните и притчови измерения на този сюжет.

2. 2. Живото пространство на анимацията като благодатен контекст за магични изненади, анимационни гегове, визуални парадокси

Плазматичността на анимационното пространство и негласната договореност със зрителя да приема всякаква степен на условност дават големи възможности за по-бърза начална разпознаваемост и за по-свободно придвижване през сюжета. Объркването на посоките и на ориентацията на зрителя в пространството на филма е постоянно срещано явление. Студентският филм на Мария Калчева „Сноуборд“ в случая е блестящ пример: там смяната на посоките на кадъра и разместването на усещането за „горе и долу“ помагат на скиорчето да се окаже на върха и да се спусне щастливо по пистата не един път. Както пише Надежда Маринчевска, „анимационният топос притежава други качества, несъвпадащи с обикновените усещания за света около нас... не се съобразява с реалността и често я представя като непълна, показвайки само същественото“ (Маринчевска 2005:19). Множеството варианти на дестабилизация на пространството, игрите и манипулациите с графичния мизансцен, с мащабите, обемите и гледните точки, дори със смъртта, създават наистина благоприятна среда за различни повествователни експерименти. В нея няма неодушевени предмети, всичко може да оживее. Всеки класически 7-минутен американски *картуун* може да бъде чудесен пример. Достатъчно е да си спомним безбройните ге-

гове по време на пътуването на Бимбо и клоуна Коко след ковчега с Бети-Бууп... („Бети Бууп в Снежанка“, реж. Дейвид Флайшер, 1933).

2. 3. Персонажният свят и повествователната динамика

Анимационните персонажи, за разлика от заснетия човек в хронофотографското кино, имат шанса да са решени от автора в определен стилистичен ключ, в съответната анимационна техника, в цялата гама от нейните специфични изобразителни възможности. Всеки персонаж носи своята условност и като част от цялостното изобразително решение на филма той е в постоянен пространствен диалог с всички елементи на средата. Степента на избраната от автора условност поставя конкретния персонаж някъде по скалата между натуроподобието и абсолютната стилизация. В исторически план Дисниевата традиция си остава носител на реалистичната миметична тенденция. Ето какво пише по този повод Пол Уелс: „Понятието реализъм за мен е относително, но в сферата на анимацията е полезно да въведем „хиперреализма“ на Дисниевия филм като крайъгълен камък, спрямо който могат да се разглеждат останалите филми“ (Уелс, 1998:25). И така, по отношение на типажа Дисниевата традиция означава типизация, разпознаваеми роли, мотивирано актьорско присъствие, а на другия край на една въображаема персонажна скала са пределно стилизираните, условни, знакови персонажи, с които е пълен светът на анимацията. Каквато и да е степента на условност, изразителността и пластичността на персонажа са задължителни за доброто повествование. Пътеките на персонажната стилизация са много – от добрия хумор и лиричното изящество до гротеската, сатиричния щрих, сюрреалистичната деформация. От гледна точка на повествованието авторовото решение на типажа го прави по-лесно разпознаваем и помага за неговата идентификация. Това обичайно се случва в самото начало, на ниво изходна ситуация. Плазматичността в поведението на самите персонажи е безспорно действено, специфично анимационно изразно средство, с което се постига кондензацията на разказа. В самото начало на безкрайната редица от незабравими персонажи в анимацията очакващо и тромаво се поклаца женствената Гърти („Гърти динозавърчето“, реж. Уиндзър Маккей, 1914). Няма да минат и три десетилетия и вълкът на Текс Ейвъри буквално ще изстреля очите си и целият ще

изтече към съблазнително танцуващата в бара Червена шапчица („Огнената червена шапчица“, реж. Текс Ейвъри, 1943).

Исклучително силни и експресивни могат да бъдат решенията на груповите анимационни типажки. Няма нужда да отиваме далече – просто да си спомним бабичките от „Дяволът в черквата“ и наследниците на Иван Веселинов („Дяволът в черквата“, 1969, и „Наследници“, 1970, реж. Иван Веселинов).

2.4. Метаморфозата

Метаморфозата е самата същност, самата сърцевина на анимацията – като изкуство на движението на формите и на постоянните трансформации. *Плазматичността* на анимационния образ, за която говори Сергей Айзенщайн, във всички случаи е свързана с метаморфозата – от нея идват и „мощните енергии на синкретичното предцивилизационно мислене“ (Маринчевска 2006:355). Нарушавайки традиционната логика със своята абсолютна, прекрояваща пространствата свобода, анимационната метаморфоза *дестабилизира образа*, свързвайки в една флуидна сплав движенията на материята и духа, на реалността и съня, на психиката и социума, на хумора и ужаса. В книгата си „Да разбереш анимацията“ Пол Уелс определя метаморфозата като „първата специфично анимационна наративна стратегия, подчертавайки, че чрез нея се постига възможно най-висока степен на икономия на разказа“ (Уелс 1998:69).

В статията си, посветена на анимационната метаморфоза, Надежда Маринчевска извежда като основни найни характеристики веществеността, фактурността на промяната и формалната ѝ изграденост. В търсенето на различни повествователни структури за нас е интересно да открием в метаморфозата нейната собствена триактна драматургия. Между *фактурността на началната и финалната ѝ фаза* са разположени *абстрактно неопределимите форми на средните фази, овеществяващи промяната*. Тези междинни фази могат да бъдат или сведени до минимум, или да се превърнат в централен асоциативен поток от образи, преди да се е родила *новата ипостасна форма*. Зад *двойствената субстанциалност* на анимационната метаморфоза има едно *постоянно колебание – между мимезиса и абстракцията* (Маринчевска 2006:356). Конкретната вещественост и разпознаваемата форма на анимационните образи в началото и края на промяната съжителстват в различна степен

с абстрактната неопределеност на междинните им стадии. Може би точно това противоречие придава особеното „мистично въздействие“ на образите – в „алхимията на ставането“... (Маринчевска 2006:356). Анимационните метаморфози обичайно са свързани с антропоморфните форми. Те се трансформират в зооморфни създания („Линията“, реж. Андрей Кулев, 2008), в растения, в стихии и пейзажи („Романс за вятъра“, 1986, и „Луната със сините очи“, 2001, реж. Пенчо Кунчев), в дрехи, предмети, градски пейзажи („А+Е“, реж. Цветомира Николова, 2006), в пътища и пространства („Приказка за пътя“, реж. Анри Кулев, 1985)... Безкрайни и обратими са вариантите на тези превръщания.

Ако разгледаме горните примери от гледна точка на драматургичната структура, ще видим, че метаморфозата присъства в сюжета или като негов основен драматургичен гръбнак, удържащ целостта и смисловите измерения на разказа от началото до края, или като част от него – най-често своеобразна кулминация или финална поанта.

2. 5. Метафората, символът и другите универсални тропи в анимационните повествования

И ето ни вече на безкрайната и неуловимо хлъзгава територия на стилистичните тропи и фигури с преносно значение: метафората и символът, метонимията и синекдохата, алегорията, контаминацията. Всеки се е губил неведнъж из размитите семантични граници и преплитащи се функции на тези образи. В нашия път към анимационния разказ е добре да си припомним **азбучните определения** за тези универсални тропи; давайки си сметка, че изучаването им винаги е започвало от словесните изкуства и лингвистиката.

2. 5. 1. Общи определения

При метафората винаги се пренасят качества от един обект върху друг – въз основа на някакво сходство. Зад всяка метафора стои скрито сравнение. Словесната метафора може да бъде реализирана чрез метафорично употребено прилагателно: *сляпо* упорство; глаголна форма: усмивка *грейва* на лицето; съществително: *храм* на знанието. Традиционно в изкуствознанието и литературознанието се приема, че метафората е душата на поезията. Изключително важно е да се разбере, че тя винаги функционира в кон-

кретен контекст и зад нея стои винаги личностна гледна точка. Тя е винаги двупланова; ражда се от *съединяването на несъединимото*, както казва Юрий Норштейн в („Сняг на тревата“). Събирайки в едно ново цяло двата образа, между които се осъществява преносът, метафората е призвана да създаде такъв образ на обекта, който да разкрие дълбоката му същност, – нейната посока е вертикална.

При метонимията **названието на един предмет се заменя с названието на друг предмет поради вътрешна връзка между тях: в замяната тя свързва два обекта на базата на някаква зависимост между тях**, като: общност на мястото, на действието, на материала и продукта, на съда и неговото съдържание. Ето и няколко словесни примера за метонимия: „*Върхът* отговори с други вик: ура!“ – вместо „*опълченците, които са на върха*“; „*желязото* срещат с железни си гърди“ – вместо „*железните оръжия*“; „Цял ден четох *Шекспир*“ – вместо „*книгата с произведения на Шекспир*“; „Тя му броеше *чашките*“ – вместо „*количеството вино в чашките*“, и др.

Синекдохата е лесен за определяне вид метонимия, при която връзката между двете названия е количествена: една част заменя цялото, или обратно – цялото заменя частта (напр. родна стряха, бащино огнище – вместо *бащин дом*).

За разлика от метафората, при която първоначално съпоставимите образи може да са много раздалечени, **при метонимическия пренос на значения от една дума на друга тези две думи винаги вървят заедно в реалния живот, по съседство – по хоризонтала**. Разбирането, че метонимията е характерна по-скоро за **прозата, за повествованието**, отдавна е доминиращо в съвременните теоретични дискурси.

Алегорията е друга широко разпространена преносна фигура, иносказателна по своята същност. Освен в изобразителното изкуство, тя се използва винаги в повествованието на басните и притчите. Алегорията заменя отвлечени идеи и понятия с образи, картини и нагледни примери, които илюстрират идеята. За класическите алегорични жанрове е характерна поуката. Алегоричните герои са най-често животни, растения или предмети, които представят човешки качества. Но за разлика от символа с неговата многозначност, алегорията винаги е лесна за прочит и като тълкувание е категорично еднозначна. Илюстративността и поуката ѝ придават известна архаичност и я разграничават от другите тропи.

От другите универсални тропи, които се използват в анимацията, не можем да не споменем поне характерните за всяка гротескова образност **хипербола** и **литота**. Първата преувеличава, а втората смалява характерните черти на образа. При контаминацията пък виждаме как в новия образ се обединяват елементи от два разпознаваеми образа. Изобилие от примери и за трите типа образност откриваме в мощната гротескова рисунка на „Приказка за пътя“ („Приказка за пътя“, реж. Анри Кулев, 1985).

.....
21

Редом с тях неизменно са **символите**. Поради древната си **архетипна** природа те присъстват царствено във всички видове изкуства и мисловни дейности. **Културологичен** по своята същност, винаги **двусъставен** (емпирична и трансцендентална част: знак и смисъл), символът винаги е насочен отвъд зримото, винаги се стреми да преодолее земното привличане и конкретността на образа, отвеждайки ни във вечните си, изплъзващи се метафизични измерения. Във втория си план символът предполага винаги **множество от значения** и точно този полисемантизъм го отличава от останалите тропи, най-вече от алегорията.

Универсалността на тропите не изключва **специфичното им функциониране в различните изкуства**.

Ключово за осмислянето на анимационната изразност е разбирането на същността на метафората и нейните пресечни територии с останалите тропи. През последните десетилетия интересът към изучаването на метафората в различните области на знанието – лингвистика и литературознание, когнитивни науки, философия и кинознание, определено е силен. Словесната метафора – с изключителната свобода на вътрешните си уникални връзки, се оказва пряк път за развитието на езика, за добиване на смисъл и за разширяване на образа. Потвърждавайки казаното преди 80 години от Фредерико Гарсия Лорка: „Метафората е истинската дъщеря на въображението – тя се ражда мигновено в проблясъка на интуицията... и за разлика от привичната дума, пробива нов, директен канал към истината“ (Гарсия Лорка 1986:410 – 412). **Размиването на границите на метафората днес е факт: все по-често метафора се нарича всеки начин да се изрази някакъв допълнителен смисъл – косвено или образно.** И все повече се говори за **семейството на метафората**.

2.0.2. За проблематичия статут на изобразителната метафора

Защо тогава се появяват гласове, които заявяват, че във визуалните изкуства не може да съществува метафора? И въпреки това непрекъснато се говори за метафоричност на образа!...

22

По пътя си към анимационната метафора ще трябва поне да се докоснем до **проблематичия статут на метафората във всички визуални изкуства, преди всичко – в изобразителните изкуства и киното.**

Очевидно е, че **изобразителната метафора не може да съществува в класическото разбиране за тази стилистична фигура**, защото в конкретността на зримия образ най-често няма как да се прояви метафоричната двусъставност, чрез която функционира преносът на смисъл от единия образ в другия. Между словесната и изобразителната метафора винаги си остава една непреводимост. Изключенията и тук само потвърждават правилото. Защото **модернистичното разчупване на времето и пространството** в изобразителните изкуства поражда възможности за невероятни изобразителни метафори. Те се оказват любимо изразно средство за художниците сюрреалисти – те успяват да съберат двата образа в невероятни съчетания. Разтеклите се часовници на Дали са най-добрият и ясен пример.

2.0.3. Метафората в киното и в анимацията

Откакто съществува седмото изкуство, метафората в киното и съответно в анимацията е обект на постоянен теоретичен интерес. Чрез нея, дори когато поставят под съмнение нейното съществуване, винаги са се актуализирали посоките на развитие на киноизкуството.

Очевидна е нейната **непреводимост на езика на словото** – тя преди всичко е изображение. Затова както словесната метафора не се реализира в съзнанието на читателя с абсолютната пълнота и конкретност на зрителния образ, така и кинометафората не може да се реализира пълноценно в съзнанието на зрителя като словесен еквивалент.

Добре е да разберем специфичния **синтетичен** характер на кинометафората. **Бидейки кинообразност със задължителен втори смислов план, тя винаги е резултат от използването на всички**

кинематографични изразни средства – движения на камерата, ракурси, монтаж и т.н. И тъй както екранният образ е синтетичен по своята природа, така и кинометафората е сложностъставна: тя винаги се реализира като единство на звукови, музикални, словесни и цветови метафори.

Другото задължително знание в случая е контекстуалният прочит на кинометафората. Да, идвайки от речта и литературата, носейки поетичната субективност и свободата на произволните връзки, всяка метафора – и в киното, и в анимацията, е контекстуално явление. Нейният живот се определя от контекста, от съжителството ѝ с другите образи. Извън този контекст тя престава да съществува.

2.0.4. За преплетените територии на тропите и по-широкото разбиране на метафоричността в киното и анимацията

Христоматиен пример за кинометафора е началото на „Модерни времена“ на Чаплин: кадърът с излизащата от метрото забързана тълпа се сменя от кадър с блъскащи се овце. Веднага разбирам съмненията относно природата на това съпоставяне. Имаме ли достатъчно основания да го наречем метафора при положение, че в случая и двата образа запазват своята образна самостоятелност? Не оставаме ли в рамките на сравнението? Метафоричният пренос в тези случаи се осъществява зад кадър, но винаги присъства като смисъл и като внушение. Механизмът му на действие ни препраща към контекста на образите, в който действат традиционно метонимични връзки: между обектите и начина им на действие, както и между количеството им и мястото на това действие. Натрупаните съпоставящи се образи на тълпата, стадото, блъскането и тясното пространство от своя страна пораждат едно символно по своята същност многозначно внушение, препращащо ни към абсурдните измерения на живота и към необходимостта от промяна. Така териториите на метафората неуловимо се преплитат с метонимията и символа.

Мисля, че в практиката е градивно да се придържаме към едно по-широко разбиране на екранната метафора – и в киното, и в анимацията. Да търсим не метафората, а метафоричността. Това съвсем не е игра на думи. В природата на метафората е да създава неочаквани образни взаимовръзки и по този начин да открива нови същности и дълбочини на битието. Затова можем да се придържаме към раз-

бирането, че всяко проявяване на втория план на кинообраза е метафорично и това ни дава основание да разглеждаме този образ като метафора, без да се задълбочаваме в класическите ѝ компоненти.

Тук естествено изникват въпросите за **преплетените територии между различните видове тропи.**

24

При едно по-широко разбиране на метафоричното наистина е **трудно да се постави разграничителна черта между метафората и символа.** Вероятно и занаят в практиката ще използваме синонимно понятията *символно* и *метафорично*. И все пак има разлика и е добре да я разберем. Просто посоките на движение на образа към втория план са различни при тези две фигури.

Когато зад конкретността на екранния образ като втори план се проявява друг определен образ, със своя визуална и звукова конкретност – това е метафора.

Когато от един конкретен екранен образ започват да се роят смисли, да се внушават идеи и чувства – това определено е символ. Той винаги е многозначен и обичайно е свързан с цялото произведение. Затова лично аз предпочитам да използвам изразите *символен потенциал* и *цялостни символни внушения*.

Контекстуалността също ни помага да **разграничим метафората от символа**, да усетим както нейната подвижност и зависимост, така и неговата устойчива, независима архетипна природа. Контекстът при символите обичайно е по-мащабен, вселенски. И извън конкретния контекст, за разлика от метафората, символът съхранява основните си значения: те не могат да бъдат индивидуално произволни, тъй като са се формирали трайно в рамките на определена култура и общност. Друг ориентир в тези преплетени територии е способността на метафоричния образ да съхранява винаги своята определеност и цялост. Докато при символизацията е възможно разчленяване, метонимично по своята същност. Тогаво наблюдаваме как отделен признак (напр. някакъв цвят) с устойчиво символно значение придвижва сюжета, вливайки се в общата му метафоричност.

Колкото до **отношенията метафора – метонимия** важно е да разберем, че чрез контекстуалността метафората се доближава до метонимията и съответно до повествователно-прозаичните структури (с характерните за тях съседски отношения по хоризонтала). Поради това преливане на метонимичното в метафорично, когато се говори за **метонимия в анимацията, обикновено се има пред-**

вид синекдохата: заместване по линия на количественото отношение, при което най-често образът е част вместо цялото. Лесно разпознаваема, тази количествена метонимия е широко използвана в киноезика и е особено предпочитана от анимацията. Както пише Надежда Маринчевска, „Дезинтеграцията или обратно – съчленението на формите са станали любим похват на много аниматори още през 20-те и 30-те години на миналия век. Аниматорите разглобяват и сглобяват оживелите си персонажи като непослушни деца, които искат да видят какво има вътре в играчката ... Същевременно противоестественото разчленяване на фигурата може да постигне мрачен сюрреалистичен ефект в авторското кино“ (Маринчевска 2005:20). Примерите тук са безбройни – всяка от миниатюрите може да бъде разгледана от гледна точка на метонимията. Самата природа на близкия план и детайла в киното и анимацията е метонимична. **Метонимични са и фабулата, и сюжетът, и филмовият разказ в своята избирателност:** историята, какъвто и да е разказът, никога не достига до нас цялата; тя винаги се представя частично избирателно, чрез отделни сюжетни линии и нечия гледна точка.

Затова метонимията със своята конкретност се определя като водещата фигура за киноповествованието.

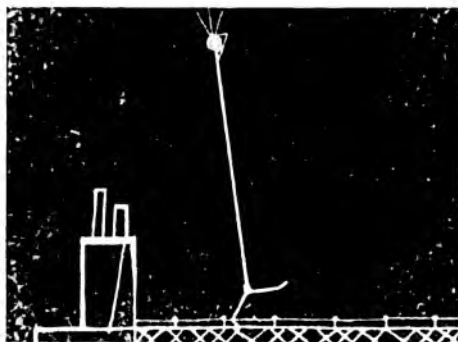
Пак с повествованието е свързана друга основна тенденция: **метафоричността днес търси опори в самия киноразказ. Със своята насоченост към втория план метафората просто се разтваря в повествованието и в контекста на филма.**

Колкото до анимационната метафоричност... Поради ръкотворната си природа и откровената си условност **анимационният образ е изначално метафоричен.** Правя това твърдение по аналогия с куклата в театъра, която, както казва Хенрик Юрковски, винаги е метафора, защото ни препраща към човека. Така е и при нас – каквато и да е избраната техника, зад условността на анимационните образи винаги проглежда възможността за друг, втори смислов план на битието.

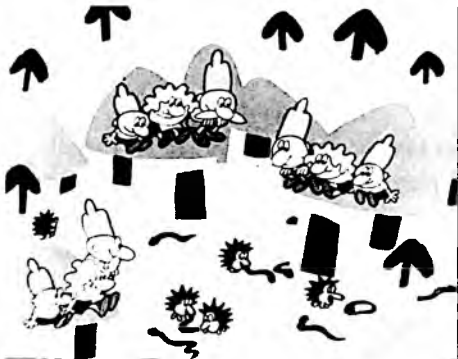
2.0.5. Буквализираната метафора в анимационната драматургия

Буквализирането на словесната метафора (или идиоматичен израз) е характерен драматургичен ход и модел именно за анимацията – уникален, специфично анимационен, свързан с откровената ус-

ловност на това изкуство, с плазматичността му и с липсата на граници между всякакви видове материя и живот. При буквализираната метафора в анимацията преносната характеристика на образите леко и органично се превръща в илюстриративен сюжет, без това да звучи бутафорно – вероятно поради предизвестената условност и усещането за игра в това пространство. Затова в студентските миниатюри от международния анимационен маратон през януари 2014 г. можем да видим буквално как сърцето **се подарява или се топи** от любов („Такъв е животът“ на Кайла Стър, 2013), как на някого му **никнат крила** („Дар“ на Мария Петева, 2014), как **се движим във всекидневния кръг** по инерция като **навити** („Мечета роботи“ на Стилияна Динева, 2013), как **се прелистват страниците на дните** („Тетрадката“ на Атанас Филипов, 2014), как **светваме от радост**, защото се завръщаме у дома („Завръщане у дома“ на Катя Митева, 2014)... – както в класическия филм на Текс Ейвъри вълкът целият се устремява към Огнената червена шапчица и очите му изтичат от желание...



1. „Гръмоотводът“,
реж. Тодор Динов, 1972

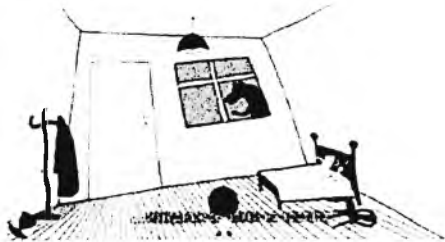


2. „Умно село“,
реж. Доньо Донев, 1962

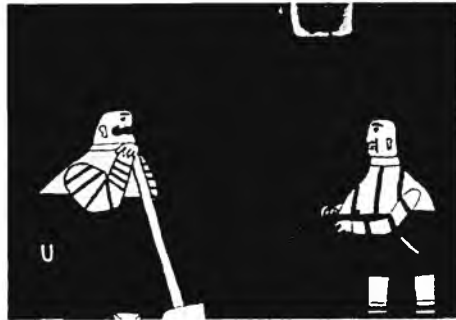
3. „Закуска на тревата“, Реж.
Прийт Пярн, 1987



4. „Баца“,
реж. Иван Богданов, 2012

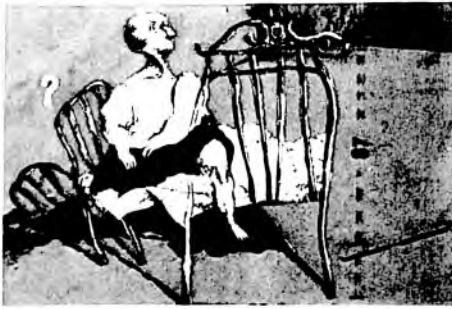


5. „Пасторал“,
реж. Слав Бакалов, 1980

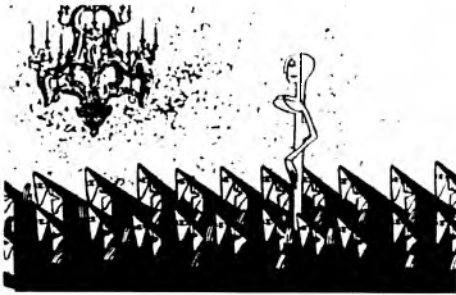


6. „Бети Бууп“,
реж. Дейвид Флайшер, 1933





7. „Метаморфоза“,
реж. Николай Тодоров,
Анри Кулев, 1979



8. „Дяволът в черквата“,
реж. Иван Веселинов, 1969

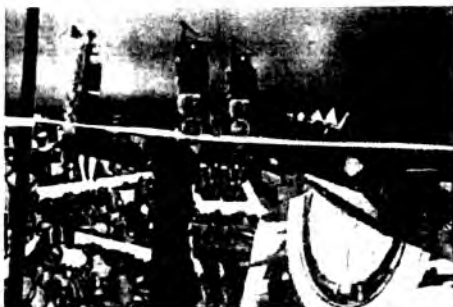


9. „Огнената червена шапчица“,
реж. Текс Ейвъри, 1943



10. „Майка“,
реж. Йоана Александрова, 2013

11. „Джунгла под прозореца“,
реж. Иван Веселинов, 2013



12. „Възможностите на диалога“,
реж. Ян Шванкмайер, 1982



13. „Парад“,
реж. Христо Топузанов, 1960



14. „Хипотеза“,
реж. Анри Кулев, 1976



2.0.6. *Pars pro toto*: синекдохата и анимационният сюжет

Както вече казахме, когато се говори за метонимия в киното и анимацията, обикновено се има предвид синекдохата: **заместване по линия на количественото отношение**, при което най-често образът е част от цялото. Самата природа на киноразказа също е **монтажно-метонимична – поради избирателността на образите и съжителството им по съседство**. Така че бихме могли да открием метонимичния принцип във всеки детайл, във всеки близък план.

Примерите са безбройни. Ще се спра на прекрасната миниатюра „Майка“ на Йоана Александрова, която спечели наградата за най-добър филм от анимационния маратон на Единбургския университет и НБУ през 2013 г. Изцяло метонимичен сюжет: чрез растящата детска ръчичка и ръката на майката се разказва вечната история на живота – през различните му сезони... Плоска пластилинова изрезка в розово, без декор, изчистена от всякакви подробности. Филм на същностите – дълбоко поетичен, нежен и мъдър.

2.0.7. *Алегорията и анимационното повествование*

Както вече припомниме, алегорията идва от басните, приказките и притчите и е лесно разпознаваема в голямото семейство на метафората по своята **повествователност и категорична смислова еднозначност**.

С алегоричността свързваме един широко разпространен и специфично анимационен, любим жанр – притчовата миниатюра. Притчата като литературен жанр винаги е била територия на нравствеността и мъдростта. Сюжетът обичайно е с цялостна фабула, с класическа триактна структура и задължителен обрат (по модела на басните). Но разказът може да е и по-фрагментарен, да се сведе до някаква проблемна ситуация, до отворен въпрос. (Христовите притчи са най-популярният пример за този модел.)

В историята на анимацията притчови миниатюри са едни от най-ярките филми, в които авторите успяват ненаатрапчиво, чрез самото анимационно повествование да изразят своите философски и екзистенциални идеи. Красимира Герчева отдавна е нарекла този жанр „любимото дете на българската анимация“. „Гръмоотводът“ на Тодор Динов по сценарий на Валери Петров (1962) си остава образец за блестящо разказана притчова миниатюра. Зад лаконично решения типаж на гръмоотвода лесно разпознаваме

образа на бюрократа, на самоуверения страхливец и човека на привидностите...

2.0.8. Вътрешната динамика на образите в анимацията: разширяване на смисловите полета от метонимията и метафората към символа

В търсенето на повествователна експресивност в анимацията винаги е важно да улавяме смисловата динамика на образите. Въпрос на вътрешна настройка, на знания и на методология е да виждаме как се разширяват значенията на конкретните тропи по посока на по-дълбоки смислови пластове. Открояването на определена стилистична фигура, независимо от размитите ѝ граници с други тропи, не ни пречи да търсим винаги цялостните символни измерения на един филм. И едновременно с това да виждаме символното метонимично действие на някой отделен, характерен за образа признак (цвет, форма, принадлежност, начин на действие и т.н.), който придвижва сюжета и се влива в общата метафоричност и символната многозначност на целия филм.

Да вземем за пример последния филм на Иван Веселинов – „Джунгла под прозореца“, 2013. Основната метафора на филма е изведена в заглавието и веднага отключва смисловите нива на една сложна образна тъкан. Филмът е авторска изповед, която ни потапя рязко в есхатологичния пейзаж на днешния свят, в който човешката е изчерпана. Осакатяването на хората и на пространствата е решено чрез **метонимичните сюрреалистични образи** на Иван Веселинов. Те са моментално разпознаваеми като негови графични откровения, като част от цялостния му художествен свят, търсец същината и философския синтез. Самата пластика на приплъзващите се, сякаш митични създания – еднокраки и еднооки, носи своята метафоричност. Вместо крака и ръце – колела. И някакви уродливи, безкрили крила – поредица от метонимии. Движението на хората е някаква абсурдна еквилибристика през джунглата на социума и историята. Знаците на агресията, насилието, разрушението и войната са навсякъде в този есхатологичен пейзаж. Сюжетът на филма се гради от множество буквализирани метафори – варианти на осакатения живот. Гротеската и абсурдът са в сърцевината на деформациите и изграждат общото символно пространство на крайните времена. Звуковата картина и музиката на Александър

Бръзицов се вливат в мрачната визуална стихия и помагат на образите да зазвучат в различните си смислови измерения. Ключов образ за посланията на този филм е метафората с надничачното око зад щорите. Многозначността на този образ, зад който можем да разчетем и страх, и любопитство, и приспана съвест, и инстинкт за самосъхранение, заличава границите между метафоричното и символното. В този филм Иван Веселинов постига една трагедийна полифоничност. Емоционално кресчендо, в което болката и гневът звучат неразчленимо, а през тях се дочуват далечно и скръбно самотните трели на изчезващата милост...

2.6. Анимационната хореография

В най-широкия смисъл всяка добра анимация е и хореография – на всякакви същества и форми. Ритъмът е дълбинната същностна връзка между езика на танца и езика на анимацията, универсална драматургична стратегия за изразяване на чувства и състояния на духа, основен поетичен код. Всяка хореография, както и всяка анимация, е свързана с овладяването на езика на тялото и движенията, с разлагането им на азбучните елементи, като тежест, пространствен обем и взаимоотношения с обкръжаващото, с времевата им продължителност и с посоката на всяко движение/усилие. Както казва известният историк на анимацията Джаналберто Бендази, „без значение какво се раздвижва в анимацията – рисунки, предмети или хора, това движение само по себе си е форма на танц“ (Бендази 1994:117). Огромното значение „на самата динамика на движенията като принцип на разказа“ в анимацията става особено осезаемо чрез анимационната хореография. Пол Уелс с основание недоумява „защо тази очевидна хореография, която извежда танца извън сценичното пространство, не е включена все още в общата теория на танца“ (Уелс 1998:111).

Нека да се опитаме да видим **присъствието на танца в драматургичния замисъл – като специфично анимационно изразно средство за експресивно придвижване на анимационния повествователен сюжет**: именно в неговите повествователни, а не в абстрактните му асоциативни варианти, където хореографията на формите най-често е самият сюжет. Изумителният със своето изящество филм „Па дьо дьо“ на Норман Макларън от 1968 г. си остава класическият пример за такава експериментална стробоскопична

хореография на формите и на различните фази на движенията им във времето. Но той е извън параметрите на нашето изследване – сега ние търсим присъствието на танца в повествователния сюжет.

Много са вариантите на това хореографско присъствие в анимационния разказ. То може да е вплетено в самия сюжет: героите да са танцьори, самият танц да е поредната брънка в събитийния ред. Емблематичен пример от игралното кино за такова присъствие са филмите на Карлос Саура. Танцът се вплита неразривно още в сюжета на класическите американски филми – той става **среда за всякакви гетове и визуални парадокси и привнасяйки винаги своята условност, се превръща естествено в любимо средство за кондензация на разказа.** Можем да видим всичко това и в сантименталния ротоскопски вариант в Дисниевата „Снежанка“ (1937), и в пародийните стилизации във Флайшеровата „Бети Бууп“ („Бети Бууп като Снежанка“, реж. Дейв Флайшер, 1933), и в ритуалните танци на общността в „Крек!“ на Фредерик Бак (1981).

Метафоричното разгръщане на образите на танца и танцуващия човек и експресивността на анимационния разказ заслужават отделно по-подробно изследване. За съжаление, темата за анимационните повествования е прекалено обширна за рамките на тази публикация. Принудени да бъдем все по-конспективни, ще се ограничим до няколко примера. В зашеметяващата динамика на мащабите и гледните точки в „Приказка за пътя“ на Анри Кулев (1985) антропоморфизираните пътища танцуват и пеят своите разпознаваеми роли – разкривайки чрез пластиката на танца не само своя нрав, но и посоките на движение в днешната цивилизация. Танцът може да се превърне в метафора на невъзможността за контакт и хармония в съвременния свят („Танго“, реж. Збигнев Рябчински, 1980), както и в метафора на произвола и подмяната, на абсолютния релативизъм: във филма на Герит Ван Дийк и Моника Рено абсурдната смяна на партньорите по време на неспирния танц е принцип на разказа. Така Бети Бууп и Мерилин Монро са взаимно заменяеми, както са взаимно заменяеми Чаплин с Хитлер и Супермен („Pas a deux“, реж. Герит Ван Дийк и Моника Рено, 1989).

2.7. Анимационната техника, материалът и неговата фактурност

По тази тема е писано много, от различни автори. У нас Надежда Маринчевска е разработила различните ѝ аспекти в последната си книга „Квадрати на въображението“. В случая за нас е важно да подчертаем за пореден път взаимната обвързаност на анимационната техника и материала с драматургията на филма, вплитането им в самата основа на замисъла. Поредна азбучна истина, към която търсецията своя сюжет аниматор винаги може да се обърне.

Всяка техника и всеки материал носят своята изразителност, на която се стъпва още при самото раждане на сюжета. Връзката на автора с избраната техника никога не е случайна, тя е определяща за неговия стил и поетика. Независимо дали е рисунка върху хартия, или лента, изрезка, пясък или живопис под камера, кукла и обеми, колаж или компютърна анимация, стилът на автора е вграден в съответната анимационна техника. И е разпознаваем, заедно с характерната техника, в неразделната тъкан на филма.

Безспорната връзка между типа повествование и съответната анимационна техника може да бъде видяна във всеки филм.

И така, плаковата технология, която би могла да се определи като индустриален, или конвейрен, метод за производство, съвсем естествено стои зад повечето от класическите пълнометражни анимационни повествования, както и зад сериалите, които радват масовата публика.

В света на авторската анимация съответната техника винаги е част от един уникален свят. При цялата си трудоемкост рисунката върху хартия дава като че ли най-неограничени естетически възможности. Зад безкрайните варианти на стилизираните авторски рисунки в тоталната анимация – експресивно графични или живописни, откриваме всички възможни повествователни структури – класически завършени и асоциативно фрагментарни.

Живите анимационни техники (пясък, живопис под камера) са особено изразителни за по-субективни и психологични сюжети, при които се прониква в различни състояния, чувства и моментни представи. („Потоп“, реж. Юлия Громская, 2011, „Последна есен“ на София Илиева, 2012). С тях обаче е възможно да се разкаже дори историята на едно голямо семейство („Улицата“, реж. Каролайн Лийф, 1976). Разбира се, това пак е субективен разказ, през погледа на едно дете.

Затова пък изрезковите технологии, на които обичайно се приписва известна скованост и невъзможност да предадат мимиките и душевните състояния на персонажите, не са най-добрият начин за проникване в психологията на героя; те обаче са подходящи за всякакъв тип откровено условни и стилизирани сюжети – приказно-притчови и плакатно-карикатурни. Тезата за естетическите ограничения на изрезковата технология моментално се опровергава от филмите на Юрий Норщейн; но това всъщност само потвърждава правилото.

Симулираният реализъм на компютърната анимация (Маринчевска 2005:245) предпостави нашествието на всякакви фантазни, приказно-митологични сюжети, изградени по законите на класическото триактно повествование. В тях доминират какви ли не магии и приключения – на герои и свръхгерои, преборващи се с демонични зли сили. Тези нови дигитални технологии и създадените от тях виртуални светове, които симулират реалност, днес все по-успешно се превръщат в *универсално средство за обединяване на глобалната аудитория* (Маринчевска 2005:259).

При класическия обемен анимационен филм материалността като че ли най-осезаемо предопределя повествованието. Между обектите, които се заснемат покadroво (кукли, хора и всякакви предмети), и средата съществуват реални пространствени отношения. Както проникновено отбелязва Пол Уелс, обемената анимация *директно изразява материалността на света*, създавайки анимационна „метареалност“, със същите физически характеристики като реалния свят. Това „*фабрикуване*“ на реалности е *алтернативна версия на материалното съществуване*. При тази техника филмовият разказ се изгражда от конструирани обекти и среди, естествени форми, вещества и елементи от обкръжаващия свят: *свообразна ре-анимация на материалността – с повествователна цел* (Уелс 1998:90).

За Ян Шванкмайер, всепризнатия класик в този тип анимация, предметите са *по-живи от хората, по-постоянни и по-изразителни*. *Тяхната памет е по-трайна от паметта на човеците*. *Предметите крият в себе си събитията, на които са станали свидетели*. *Те имат свой пасивен таен живот, който се е просмукал в материята им, свързан с отминали ситуации и с хората, които са ги направили* (Уелс 1998:90). Ето защо Шванкмайер предпочита да работи с реални предмети, като целта му е да разкрива скрития опит

зад всеки един от тях. В този процес характеристиките и символиката на самия материал се превръщат в „*наративен императив*“. Самият разказ се определя и изгражда от мекотата и податливостта на глината, от чупливостта и гладкостта на порцелана, от жизнената устойчивост на дървото, от цвета и текстурата на тъканите, от механизмите на физическото функциониране на човешкото тяло. Така **материалността се превръща в поредната повествователна стратегия**. В самия процес на разказване обемната анимация винаги разчита на *съучастието на материала* (Уелс 1998:9).

Братята Куей отиват още по-далече в сътворяването на метареалности, в ре-анимирането на материя, която само изглежда мъртва, но има своята потенциална кинетична енергия и вътрешноприсъщ органичен живот. В техните филми гъмжи от всякакви редуцирани полуживи форми. Пол Уелс определя естетиката им като *движение от разлагане към повторно композиране на живота*. Същностни за тази поетика са особената енигматичност и атмосферата на самата среда. Важни са символните значения на образа и асоциативната му разпознаваемост – в определен исторически или културологичен контекст. Затова в разказа по-често се търсят конкретността, привычността на образа, а не възможните му изменения. С измененията, с дестабилизацията на средата идва и ефектът на отчуждението (почти по Брехт), поради което повечето от филмите на Шванкмайер и братята Куей изискват пределна интелектуална концентрация. И се възприемат по-хладно дистанцирано. Като добър пример за всички тези процеси е филмът „Маската“ на братята Куей, екранизация по новела на Станислав Лем, който получи голямата награда на първото издание на възстановения Варненски фестивал през 2011 г.

2.8. Звуковата картина, задкадровият глас, диалогът и надписите като повествователна стратегия

Звуковата картина е неизменна част от синтетичната анимационна образност. Тя включва музика, звуци, диалог и задкадров глас. Те може да са част от самия разказ, от историята (диегетични), както и да присъстват контрапунктно, като допълнително смислопораждащо решение. Сега нямаме възможност да изследваме нито възможностите на контрапунктните решения, нито капаните на илюстративността. В случая търсим връзките на звуковата картина (в частност на звучащото слово) с повествованието.

Задкадровият глас и диалогът (също и монологът) са словесната част от общата звукова картина на филма. Те не са задължителен компонент, могат и да отсъстват в конкретния филм, както е било в епохата на нямото кино. Но тяхното включване е въпрос на драматургична стратегия и определя цялостното драматургично решение на филма.

Важно изискване към диалога в анимацията е лаконичността. (За съжаление в масовата практика анимационните сериали постоянно бълват многословните си плоски диалози...). Ярко анимационно явление, свързано с диалога, е специфичната нечленоразделна реч, така характерна за сатиричните сюжети на родните ни притчови миниатюри, особено за филмите на Доньо Донеv.

Задкадровият глас е изключително важна повествователна стратегия. Вариантите на разказваческо присъствие зад кадър в игралното кино са валидни и за анимацията. За мен обаче точно тук, в света на анимацията, изразните възможности на задкадровия глас са още по-големи. Гласът на разказвача – обективен или субективен, може да помогне на разказа да се придвижи по-бързо и по-артистично. Както може и да го затлачи с досадна илюстративност. Затова не бива да се забравя, че информацията винаги се подава едновременно и от визията, и от звука – в случая говорим за гласа зад кадър. Така се създават условия за най-невероятни пластични решения, за полифоничен образен диалог на всички нива – втре в кадъра.

Достатъчно е да си спомним гласа на разказвача във филмите на Норштейн или Фредерик Бак. С преразказа на диалога зад кадър се избягва буквалното дразнещо движение на устните на героите и това винаги създава свежи и неочаквани взаимовръзки. Гласът зад кадър превръща диалога в своеобразна словесна музика, придавайки допълнително очарование и многопластовост на повествованието.

Информативната функция на диалога и задкадровия глас често може да се поеме от надписите. Чрез тях допълнително се оформя и сюжетната структура. Сред многото примери за такива изразителни надписи, доразвиващи сюжета и оформящи посланието на филма, нека си припомним „Закуска на тревата“ на Прийт Пярн.

* * *

Колкото повече разплитаме кълбото на анимационните повествования, толкова повече финалните очертания на този текст

се развиват в далечината. Неизбежните ограничения на обема постоянно се сблъскват в широтата на заявената тема и в желанието ми за максимална изчерпателност и прегледност. Принудена съм в останалите страници да бъда съвсем конспективна, очертавайки с отделните заглавия и с по няколко изречения останалите полета на това изследване и възможната цялост на този текст...

2.9. Други повествователни стратегии в анимацията ***Асоциативността в анимационните повествования***

Макар асоциативността да е основен поетически код, ние многократно сме я откривали в различните части на това наше изследване. Затова мисля, че е нужно да я обособим като отделна стратегия, характерна и плодотворна именно за анимационната изобразително-пластична драматургия. Знаковостта и асоциативният потенциал на образите – в съответния контекст, разширява безкрайно драматургичното пространство. Отключвайки асоциативно различните смисли и емоционалните внушения на образа, анимацията вероятно е най-близо до музиката: в способността си да изгради творбата, следвайки асоциативния образен поток. Именно с този принцип на разказ още в „Хипотеза“ Анри Кулев успява да раздруса съществуващата повествователна традиция и отключвайки огромната изобразителна стихия на своите видения, да ги превърне в печално-иронични прозрения за пътеките на цивилизацията...

Стилистичните фигури в повествователните структури

Тази подточка в известен смисъл е формалистична. Струва ми се обаче важно да актуализираме знанието си за стилистичните реторични фигури, когато говорим за повествование и за общи структури. Тези фигури обичайно се представят в теоретичната литература заедно с универсалните тропи, които вече обсъдихме. Но докато изследвахме метафоричната динамика, въпросът за стилистичните фигури просто остана на заден план. Затова сега го извеждам като възможен структурен подход в изграждането или в анализа на повествователния сюжет.

Припомням, че като стилистични (или реторични) фигури се определят художествените **изразни средства, които се основават на определен тип формални или смислови отношения между изрази (напр. антитеза, контраст, инверсия и др.)**, на единична или

многократна проява на някакъв специфичен структурен, смислов или интонационен модел (напр. градация, синтактичен и образен паралелизъм, реторичен въпрос и др.).

Няма да давам примери, защото в структурата на всеки филм неизбежно ще открием тези фигури. Просто за тях трябва да имаме очи – това също е въпрос на методология.

.....

Оживялата картина (карикатура, комикс) като анимационен сюжет. Сюрреалистичната поетика и анимацията

Включването на съществуващо вече произведение от изобразителното изкуство в анимационния замисъл е една провокативна драматургична възможност. Връзките на комикса и карикатурата с анимацията са отделна безкрайна тема. За нас в случая е важна драматургичната възможност – чрез раздвижването на съществуващите образи да се изгради анимационен сюжет. Това винаги е интерпретативна работа. Както при екранизациите, и тук е важно авторът да е наясно със степента на свобода в конкретната интерпретация.

Сред множеството изобразителни кодове, идващи от изобразителното изкуство, **сюрреалистичната поетика** се оказва особено благодатна стратегия за анимационния автор. Разчленявайки и съчленявайки разтичащите се образи, той може да стигне до неподозирани пластове на времето и битието... „Страх“ на Иван Веселинов (1973) е първият истински сюрреалистичен филм в нашата анимация. Отхвърляйки доминиращата в тези години повествователна традиция, Иван Веселинов прави една сюрреалистична дисекция на страха, превръщайки целия сюжет в разгърната буквализирана метафора на духа на времето. Време, в което *очите и ушите на страха са така големи!*... А живеещият в постоянен страх човек – все по-малък.

Документалното начало в анимационния сюжет

Автентичното, но видяно под нов ъгъл човешко присъствие и обиграването на реални ситуации чрез анимационното движение е интересна драматургична възможност за преоткриване на света. **Остранението** (знаменият термин на Виктор Шкловски), без което художественият образ не може да се роди, се постига мигновено чрез изкуственото раздвижване в анимацията. Хибридностьта, симбиозата между различните видове кино е изключително плодотворна.

на съвременна тенденция, която дава големи възможности за про-
никване в психологията на личността и в социалните механизми
на времето. Сред множеството нашумели през последното десети-
летие примери („Валс с Башир“ на Ари Фолман (2008), „Райън“ на
Крис Ландрет (2004), „Персеполис“ на Венсан Пароно и Мерджане
Сатрапи (2007), за мен особено разтърсващо преживяване беше
срещата с румънско-полския филм „Крулик“ на младата румънска
режисьорка Анка Дамян. Този анимационно-документален филм
е дълбоко хуманистичен разказ за съдбата на едно румънско мом-
че – аутсайдер, едва оцеляващо в годините на прехода, което умира
от гладна стачка в полски затвор, опитвайки се да се пребори със
съвременните лицемерни стандарти.

Комедийните повествования

Комедийното начало във всичките му разновидности винаги е
присъствало в анимационния разказ. Анимацията безспорно раз-
ширява през годините на своето развитие речника на комичното,
установен от игралния филм, най-вече от нямата комедия. В ши-
рокото пространство между класическия американски картуун и
сатиричната притчова миниатюра ще се срещнем с безкрайните
варианти на добрия хумор, сатирата, гротеската, иронията, черния
хумор и абсурда. Анимационният гег винаги е бил основно изразно
средство, структуриращо за самото комедийно повествова-
ние. Но всичко това е обект на отделно голямо изследване.

Пародийното като ключ към анимационното повествование

Пародийността по своята същност е *драматургична методоло-
гия*, която постоянно се използва при екранизациите на съществу-
ващи вече текстове и сюжети. Тя е неизменна част от постмодер-
ността и предполага една предварителна култура. *В традиционното
й, по-тясно разбиране пародията е комедийно снижаване и осмива-
не на вече съществуващи в изкуството творби, отделни сюжети и
утвърдени образи.*

Анимацията постоянно превръща традиционните жанрове в
обект на пародийни сюжети. Класически примери за пародия на
устърн е „Малък устърн“ на Витолд Гиерш от 1960 г., за пародия на
хорър филм може да се приеме дори „Историята на един комар“ от
1912 г. на класика Уиндзор Маккий, а на любовен филм – варианти-
те на „Жомео и Рулиета“ на Стоян Дуков от 2003 г. и 2011 г. Очевид-

но е, че знанието на *креативните ограничения*, присъщи за всеки традиционен жанр, е в основата на **пародийните модели**. Според мен **анимационната пародия** може да се разглежда като специфичен и основен анимационен жанр, с много широк обхват. Именно на територията на пародията са се родили много от най-интересните филми в българската анимация – и в нейните „златни“ години.

3. Повествования и жанрове в анимацията

Няма как в една работа, изследваща повествованията, да подминем въпроса за анимационните жанрове. И най-беглият поглед в тази посока ни разкрива една доста хаотична картина от множество класификации. С жанровата типология в киното се занимават всички автори на книги по сценаристика, не е нужно да изреждам имена. В реалната история на киното са се утвърдили класическите киножанрове – уестърн, драма, екшън, мюзикъл, филм на ужасите, филм ноар, криминален филм, комедия (романтична, лирична, сатирична, комедия на абсурда и т.н.), биографичен филм, исторически, приключенски, фантастика, детски филм и т. н. Зад всеки жанр стои една предварителна договореност със зрителя, цяла система от определени тематични и естетически очаквания, чието изпълнение е гаранция за контакта на филма с публиката и касовия му успех. Авторското кино и съвременните хибридни киноформи поставят много въпроси и подлагат на съмнение жанровата система като валиден предмет за адекватен анализ. Във всички случаи жанрът продължава да е постоянно използван термин в реалната практика на създаването и разпространяването на филмите. Въпреки ограниченията си или именно поради тях тази жанрова система може да се превърне в добра отправна точка за анализ на всяка излизащата от рамките ѝ творба.

В анимацията картината е още по-хаотична. Класическите киножанрове тук са валидни само до известна степен – и то при комерсиалните и детските анимационни филми. Робърт Маккий, един от най-активните днешни теоретици и практики в областта на киносценаристиката, изброявайки 25 жанра в киното, определя анимацията като поредния 24-и жанр. Като обща характеристика на този жанр той извежда доминиращия в него закон на универсалните метаморфози (Маккий 1997:85). Въпреки уважението ми към трудовете на Маккий за мен едно такова „сортиране“ на анима-

цията е крайно несъстоятелно. Аз се придържам към класическото разделение на видовете кино – игрално, документално и анимация, при което жанровите модели са следващото подниво на типология, валидна в различна степен и за трите вида кино.

Затова разбирам потребността на различните автори да изградят своя типология на видовете филми (всъщност *жанр* и *вид* могат да се възприемат и като синоними). Без да се спирам подробно на самите работи, ще спомена някои от тези любопитни класификации. Английският аниматор Ричард Тейлър анализира общата картина чрез шест категории анимационни филми – драматични, лирични, дидактични, комични, рекламни и детски развлекателни филми. Норман Каган, друг съвременен американски теоретик, поставя в основата на своята класификация *доминиращата и контролираща филма идея*, която действа по три възможни начина и това определя съответната жанрова принадлежност на конкретния филм: 1. трагично-героична; 2. мелодраматично - морализаторска и 3. комично-иронична. Неговият колега Норман Клайн също редуцира анимационните жанрове до три на брой: депресивна мелодрама, филми на преследването в стила на класическия „картуун“ и анимационни филми на абсурда и черния хумор. С особено уважение споменавам *дълбинните жанрови структури* на Пол Уелс, които са седем на брой: 1. формални, 2. деконструктивни (саморефлексивни), 3. политически, 4. абстрактни, 5. пренаративни (архетипни), 6. парадигматични (отговарящи на предварителните очаквания), 7. първични подсъзнателни (Уелс 2002:41 – 71).

Всички тези класификации за мен са смислени, но винаги **частично валидни**. Очевидно е, че те са **разнокодови и имат работен характер**. Например идеите за дълбинните структури и архетипните сюжетни ядра, като *съзряване, спасение, наказание, изпитание, образование, разбиване на илюзии и т.н.*, за които говори Пол Уелс, също могат да са основа за жанрови класификации, но те са най-вече от реална полза при драматургичното осмисляне и структуриране на материала.

Обобщавайки, нека приемем, че **съществуващите исторически утвърдени жанрове са добра отправна точка за живото разнообразие на анимацията** – в контекста на общото, характерно за всички съвременни изкуства движение към хибридность.

Така през годините в практиката и в реалната история са се утвърдили специфични видове анимационни филми. Те са гру-

пирани по различни параметри – като сюжетни структури, времетраене, тематика, връзка с аудиторията и др. Дали ще ги наречем синонимно жанрове или просто видове, няма особено значение. В повествователните модели по-често говорим за *жанр*, докато при експерименталните поетично-асоциативни форми като че ли по-често се употребява *вид*, *разновидност*. Във всеки фестивален каталог можем да срещнем по една работеща анимационна класификация: пълнометражни, краткометражни, студентски, детски, телевизионни, експериментални филми...

В процеса на работата си и аз правя своите работни класификации. Като пример за такава работеща поджанрова класификация мога да приведа разновидностите на анимационната повествователна миниатюра. Освен утвърдените специфично анимационни жанрове на класическия американски *картуун* и притчовата миниатюра тук е добре да обособим като отделни подвидове сатиричната миниатюра, екзистенциалната миниатюра, поетично-философската миниатюра и т.н. Те, разбира се, постоянно преплитат своите територии – не само помежду си, но и с различните експериментални безфабулни миниатюри, заличавайки на практика всички усилия за точна систематизация.

Завършвам своето повествователно пътешествие с ясното съзнание, че съм пребродила съвсем малка част от неизбродните територии на анимационните повествования. Надявам се обаче да е имало смисъл в този мой опит да уловя и систематизирам различните специфично анимационни изразни средства за водене на разказ. В безкрайното многообразие от анимационни сюжети за мен беше изключително интересно да видя и усетя за пореден път съжителството и симбиозите на самото повествование с различните поетично-асоциативни форми, постигането на една нова, модерна синкретичност на изказа. Там някъде, в полето на синтеза между разказа и експресивността, се раждат и анимационните откровения.

Използвана литература

- Гарсиа Лорка, Ф. Избр. произв. в 2-х т., т. 1. Москва, 1986, с. 410 – 412.
Герчева, Кр. Естетиката на анимационния филм. София: Наука и изкуство, 1979.
Маринчевска, Н. Българско анимационно кино 1915 – 1995. София: Колибри, 2001.

Маринчевска, Н. Квадрати на въображението. Естетика на анимационните техники. София: Титра, 2005.

Маринчевска, Н. Метаморфозата в анимационния филм – между митологичното прераждане и модерността. В: Изкуствоведски четения. София: БАН, 2006.

Христова, Св. Сценарийният сюжет. София: Издателство на НБУ, 2010.

Эйзенштейн, С. Дисни. В: Проблемы синтеза в художественной культуре. Москва: Наука, 1985.

Bendazzi, G. Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation.= London, John Libbey&Company Ltd.,1994.

Bordwell, D/Thompson, K. Film Art. New York: Alfred A. Knopf, 1986.

Furniss, M. Art in Motion.UK: John Libbey Publishing, 2007.

McKee, R. Story. New York: Regan books, 1997.

Welles, P. Understanding Animation. London:Routledge. 1998.

Welles, P. Animation. Genre and authorship. London: Wallflower Press, 2002.