

УСЛОВНОСТТА В АНИМАЦИЯТА КАТО ДРАМАТУРГИЧЕН ПРОБЛЕМ

Невелина Попова

Да се усети и осмисли условността в анимацията е първата съществена стъпка в подстъпите към анимационната драматургия.

Откровената анимационна условност.

Изначална, погразбираща се – като азбучна истина в това изкуство.

Анимацията е субективна визия: зрителят е поканен в един измислен ръкотворен свят и това е „фeър плей“: влизайки в него, той приема условността и се оставя да го водят, без претенции за правдоподобие, радвайки се на невероятната свобода, на възможността да плува в друго пространство, в друго измерение – с лекотата на птиците, на вятъра и рибите, с чувството, че той самият подлежи на анимационни трансформации и току-виж, му поникнали крила... В един документален филм от преди няколко години (в един български документален филм на Христо Цачев) за творчеството и личността на Юрий Норнщейн той самият казва, че в анимацията могат да се разработват такива „нечувани“ неща, които по своята „обширност и по своята свобода от притеглянето на самата изобразителна материя“ могат да постигнат огромна, несравнима с нищо друго, сила на въздействие.

Възможността да се достигне до онтологични дълбини минава през откровената субективност. Чрез своя ръкотворен материал авторът може да влезе директно в неръкотворните дълбини на мирозданието и човека.

Онтологичният разрез на битието – като динамика, като процес.

Динамиката на процесите, на ставането – е органичната територия на анимационното мислене.

Всяка условност започва от преодоляването на буквалното, на аналогията.

Степената на условност означава степен на обобщеност, нива на дистанциране, уникална гледна точка.

Нищо ново, разбира се. Всичко това са общи проблеми на кинодраматургията.

И на всяко изкуство.

Намирането на личната гледна точка, на своя разрез на света е първото нещо, с което започва раждането на една творба.

В драматургията гледната точка, дистанцията, обобщението определят, образно казано, крачката на разказа.

В тази връзка е показателен прекрасният филм

на полския режисьор Ричард Чекала „Син“. Изключително богатен за определяне на темата, сюжета, отношенията между история и филмов разказ, възможни други трактовки на тази тема. Темата на филма е една от най-често присъстващите теми в литературата и киното: цивилизационните промени, смяната на начина на живот и тоталното разминаване между поколенията. Сюжетът е познат: спрелият като че ли изнурителен живот в глухото село, родителското очакване, пристигането и замиването на сина.

Този сюжет, така познат от миграционните филми, по-скоро клони към типичния за изградното кино разказ, изграден от последователно разгърнати диаложни сцени с психологическата им разработка и многостранното разкриване на тримата главни герои: бащата, майката и сина.

При Ричард Чекала подходът е съвсем друг. Той е изградил едно мрачно впечатляващо платно от поредица статични графики, поразяващи със своята скулптурност, с тежкия си обем, внушаващи обречеността на този затворен живот, сякаш замръзнал в безнадеждната борба за оцеляване. Разказът е изграден не на принципа на сцената, а чрез насладващите се черно-бели изображения – предимно чрез крупни детайли на допотопния селски труд, на съпротивата на земята и животното, на умората.

Очевидна е липсата на събитийност. Единственото обединяващо събитие – пристигането, също като всичко останало в този филмов разказ, присъства знаково, чрез крупния детайл и звука: без посрещане, без радост, без проплакване. Светлината на фаровете върху лицата на родителите. Крачките. И пак – трите чинии, чрез които е въведена темата за очакването. Черната чорба. Оловната капка. Няма го, няма го лицето на сина. Виждаме го в гръб, скрит зад вестника. После синът бутва хляба. Хлябът пада от масата. Бащата вдига хляба от земята. В кадър е наведената глава на сина. И пак – детската снимка. Няма друга предистория.

И отново черния екран. Светлото прозорче. Стъпките. Режещите светлини, звуците на потегляща кола. И пак – черните буци пръст. Тежките крачки след ралото. Разделеният светъл прозорец. Трите чинии. Тъмнина.

Позволих си тази почти покадрова обстоятелственост, защото при този тип разказ няма друг начин да се предаде внушението на филма. Смисълът – чрез внушението. Основен лиричен код в анимационната драматургия, на който ще се спрем по-подробно на следващата страница. В случая е важно да разберем как е втъкана условността в анимационния разказ. Обобще-

нието и гистанцията тук са формотворящи при създаването на всеки образ. Всеки образ е изкристализирал, обобщен израз на същност : трите чинии и очакването, вестникът и отчуждението, гърбът и необратимостта. Оттук и концентрираният разказ, едрото прекрояване на времето. Образите са така категорично решени, че няма нужда от обстоятелствени подпорки. Това, което в игралния филм се изразява с цели сцени и изисква госта екранно време, тук се решава много бързо с емблематичните образи. Детайлът като драматургично решение за подаване на информацията във филмовия разказ също е определена степен на условност, която зрителят трябва да приеме. За да може да се включи в крачката на разказа. Има и такъв термин в американските книги по сценаристика – „*rasing*“. Буквално преведено означава крачене.

Така че степенята на условност се решава едва когато авторът намери своята „крачка“ спрямо даден материал. Това означава, че е намерил ключа към структурата. Че е решил какво е времето и пространството на филмовия разказ.

УСЛОВНОСТТА НА АНИМАЦИОННОТО ВРЕМЕ И ПРОСТРАНСТВО

Всичко е взаимосвързано в територията, в която навлизаме... Не възможно да говорим само за един от драматургичните компоненти, без да засегнем другите. Това ни обрича на постоянни повторения, но тъй като драматургия се учи чрез писане, тези повторения са полезни. Вътрешното движение на материала... Сценарият в крайна сметка е избистрянето на драматургичния материал.

Можем да разглеждаме условността в една творба чрез хронотопа на творбата. Дали ще го наречем с Бахтиновия термин „хронотоп“ или с английското „*setting*“ (театрален термин, букв. превод – поставяне), няма значение. И двете е добре да се знаят, и двете означават да отговорим на простичкия въпрос: къде и кога се развива действието в конкретното произведение.

Драматургичното осмисляне на проблемите на времето и пространството в анимацията са изключително важни.

Само че не е толкова просто да се отговори на простичкия въпрос „къде и кога“.

Естествено е да направим уговорката: ръкотворността на материала в анимацията предполага задължителна условност. Няма реално съществуващо време. В статията си „Технология на въшебството“ Наталия Венжер пише, че времето в анимацията се ражда в момента на прожекцията, когато се раздвижват и оживяват изкуствените пластични форми. Поради факта, че няма прешествачно време, в анимационното кино няма и характерната за хронофотографското кино „двойна темпорална структура“ и е изключен редкият, но все пак възможен вариант на „Клео от 5го 7“ (реж. Анес Варда) и на „Въжето“ (реж. А. Хичкок), когато

реално протичащото време съвпада с времето на филмовия разказ.

Анимационното време се ражда едновременно с движението на поредицата статични изображения-фази. Но драматургичното време като време на разказа има, както и в игралното кино, своя обхват, своите различни параметри, вариращи от минути и часове до цели епохи. Бихме могли да разграничим сред множеството варианти: линейно течащото време на социума и историята; вътрешното субективно време на спомена и мечтата, често протичащо обратно; приказното време; времето на мита и цикличното време на природния кръговрат и т.н.

Изричайки многократно тази тъй необозрима дума, усещам, че фразата ми куца, направо се разпада от вътрешния стремеж на времето към своята половинка: пространството. Да, разделението е абсурдно: не е възможно да говорим за време без пространство. Как да анализираме приказното време без специфичната условност на приказното пространство?...

Струва ми се, че е по-трудно да тръгнем по обратния път – от пространството към времето, от топоса към хроноса. Пространството все пак е зримо, докато времето е бягащо и се изплъзва в своята необозримост; затова е по-трудно овладяемо, особено като философска категория.

Иначе рискуваме да пропагнем в капаните на абстракцията и мъдруването, което само може да попречи на конкретните драматургически задачи.

И така, обратно към въпроса : къде и кога...

Какви са пространствата във филмите на Анри Кулев „Хипотеза“ (сц. Христо Ганев) и в „Приказка на приказките“ на Юрий Норнщейн, в „Страх“ на Иван Веселинов и „Ръка“ на Иржи Трънка, в „Къщи-крепости“ на Стоян Дуков и „Пясъчният замък“ на Ко Хогеман, в „Пасторал“ на Слав Бакалов и „Закуска на тревата“ на Прийт Пярн, в „Маргаритката“ на Тодор Динов и „Харпия“ на Раул Серве? Ами Дисниевите филми, Чък Джоунс и Текс Айвъри?... Какво е общото между всички тях при всичките им колосални различия?

Това, което ги обединява, е мощната субективна визия и откровената условност, зад която прозират множества от реални пространства и форми, многолики и изменчиви.

Затова е толкова трудно да се отговори с една дума.

И все пак тази дума съществува. И тя е „условност“.

Всякакъв по-нататъшен анализ обаче води до много и най-различни пространствени варианти.

Рядко зад субективната авторова визия на тези филми ще видим само едно единствено пространство.

Анимационният филм е арена, в която се наслаждават едно върху друго и съжителстват множество пространства : обективните пространства на социума, историята и цялото мироздание се преплитат с безбройните вътрешни пространства на

човека – пространствата на съня и спомена, на мисълта и желанието, на приказките и митовете.

Те се пресичат, деформират, изменят се според авторската воля.

В анимацията често присъстват и реални натурни пространства – да си спомним класната стая в „Приказка за пътя“ (реж. Анри Кулев). Това съжителство, тази опозиция с натурата създава условия или за един особен драматизъм между условността и реалността, или за откровената дистанцираност на авторите спрямо филмовия разказ.

Да продължим размислите си за филма на Ричард Чекала от гледна точка на пространството.

Къде, в какво пространство ни въвежда Ричард Чекала в своя филм „Син“?

Ако същата тази история беше разказана в сценарий за игрален филм, то пространството щеше да е социално определено, с конкретни социални и психологически детайли, характерни за конкретното време. Защото тази история би могла да се развива в различни периоди от отминалия вече двайсети век, характерни не само за Полша, но и за България. В един игрален филм бихме усетили особения привкус на трийсетте години или пък на шейсетте – годините на миграционния бум, когато се ражда миграционната вълна в българското игрално кино, както е в повечето от филмите по сценарии на Георги Мишев.

Макар да носи социалната си болка и безнадеждност, пространството във филма на Ричард Чекала не би могло да бъде определено като социално. Няма никакви конкретни координати на годините. Това е едно обобщено, вечно пространство на мъката и отчуждението между поколенията. Визията ни препраща към някакъв праисторически пейзаж, оголен и чернеещ се, пейзаж, над който витае сякаш божието проклятие и в който двамата възрастни родители като вечни изгнаници продължават да се борят със земята за къшел черен хляб. Ден след ден, в менгемето на повтаряемостта. И необратимостта.

Само едно такова пространство може да рогди образа на спрялото време. Можем да го наречем и безвремие. Една препратка към драматургията на абсурда. Като при Бекет, и тук кръгът се затваря: никой не се помръдва от изходната точка.

Драматургически времето на разказа е центрирано около единственото събитие – пристигането. И бързото заминаване. Само че и двете случки нямат естествена протяжност. Решени чрез условния разказ на детайла, тези две фабулни брънчици от сюжета така си и остават: като две частици в образа на спрялото време.

От изключително значение за цялостното изграждане и внушенията на този образ са дългите,

прекалено дълги статични кадри, които в един момент сякаш започват да въздействат на физиологично ниво. Подобен ефект в нашата анимация постига в своите филми Иван Веселинов. Такова решение на условността на пространството и времето – чрез съзнателно търсената статика, има в „Наследници“. Така режисьорът доказва, че анимационното време не се създава само чрез движението, но и чрез намерената статика, чрез която обобщеният стилизиран образ може наистина да „прозвучи“ – в пълнотата на внушенията си.

Този избор също е драматургичен проблем. Условността на времето във филмовия разказ има много лица – и всеки автор я решава по своему, според органиката на своите художествени пространства.

Затова „таймингът“ в анимацията (от английското *timing*,) – като справяне с времето на филмовия разказ, е едно от най-важните умения за автора. Чрез него творбата или диша пълноценно, или изгубва своя гъх.

Общият контур на времето във филма, времево-то скеле се решава на етапа на сценария. Това е основен драматургичен проблем. В един филм винаги има силни и слаби тактове. Зрителят трябва да има време и да си поеме гъх след силовите сцени. И сценаристът не може да не мисли за това, загавайки ритъма на бъдещия филм.

И така, повече от ясно е какво огромно значение имат необозримите възможности на анимационното време и пространство в неговата условност. Освобожданието от сковаността и натуроподобната обстоятелственост на разказа – това е основна задача на анимационната драматургия.

Но нека не забравяме и опасностите на това „освобождение“. Бихме могли да ги наречем „виртуални капани“ на възбужденето. Не е трудно особено за младия човек да попадне във въртопите на относителността, която време скрита зад безкрайното и безразборно роене на визуални образи във виртуалната реалност, засмукваща нашите деца. При това роене понятието „смисъл“ просто се загубва. Затова смисълът на отделния образ като част от тъканта на цялостно произведение е от съществено значение в контекста на живота и изкуството.

Защото условността на анимационното пространство, освобождавайки ни от претенциите на действителността по отношение на подобие, не ни освобождава от основополагащата идея на всяко изкуство – истинността.

Истинността като желание да се осмисли света, като родилен вик на художника и пробив – за конкретните роящи се субективни образи – към дълбините на Живота, към смисъла на творчеството и Божия промисъл.