

## ДЕЙСТВИЕТО КАТО ПРОБЛЕМ В СЦЕНАРНОТО ПИСАНЕ

**лектор:** Светла Христова

Воайорският характер на киното е органично свързан със самото предназначение на това изкуство – да бъде гледано. Действието е негово съдържание, но в същото време и формата, в която това действие се разкрива пред зрителя.

Кинодраматургията означава движение на действието (кинема – движение) и (драма – действие). Шестте универсални компонента на драмата: фабула, характери, език, мисъл, зрелищна постановка и музикална страна, формулирани от Аристотел, са присъщи компоненти и на киносценария.

И киното, и театърът са изкуства с ограничено времетраене, затова за тях е органична необходимост да разделят творбите си на части в процеса на създаването, за да го улеснят. Тази специфика на киносценария е отбелязана от руския кинокласик Всеволод Пудовкин.

Киносценарият работи с трите сфери на драматургията: визуална, словесна и музикална, които изграждат неговата визуална, словесна и музикална образна система, намиращи се помежду си в триединна връзка, която Айзенщайн нарича полифоничност. Тази закономерност е универсална и се вижда във всеки киносюжет, независимо от начина, по който той е построен.

Ще добавя, че киносценарият е и специфичен литературен род (предназначен е за заснемане на филм) и затова компонентите на повествованието в литературата (идея, тема, сюжет, персонаж, конфликт, диалог/монолог, композиция) са и нему присъщи.

Един от най-важните проблеми пред сценариста е смисловото създаване и въздействащото изразяване на филмовото действие, т.е. избирането, интерпретирането и композирането му.

Тук аз ще фокусирам вниманието си върху: Първо, върху етапа на избор на драматично действие, т.е. във фазата на изграждането на фабулата. Второ, върху етапа на сюжетното изграждане, когато авторът трябва да подбере подходящите според него наратологични принципи, с които да интерпретира действието в разказа си с наратологичните категории време, модус, разказвачески глас и т.н. Трето, върху киноспецифичното устройство на разказвателната структура като езиково средство в киносценария, което помага на сценариста така да разположи композиционно филмовото действие във времето и пространството на филмовия разказ, че да постигне в ума и сърцето на зрителя пълното въздействие на авторската си идея.

Приемайки и следвайки традицията на нашите литературни и кинотеоретици, ще ползвам термина фабула в духа на схващанията на руските формалисти – за означаване последователността на суровия събитийен материал, а сюжет – за реда на завършеното цяло, представено с помощта на формалните похвати за конструиране.

Ясно е, че общоестетическата и литературната опозиция на категориите фабула/сюжет се основава на структурирането на събитийния материал като системно изложение. В този смисъл можем да кажем, че изграждането на

сценарният филмов разказ е процес, чрез който сюжетът представя информацията на фабулата пред зрителя.

## **I. Избор на филмовото действие във фазата на изграждането на фабулата.**

Сценарното майсторство е въздействащо, когато авторът знае и прилага законите на реториката за изнамирането, търсенето, подбора на материала, разположението на текста и аргументацията, словесното му украсяване.

Да покажеш и внушиш в сценария - значи да докажеш със звукозрима реторика, ползвайки трите сфери на драматургията: словесна, изобразителна и музикална. Създавайки филмовото действие, авторът трябва да съзира наличните средства да убеждава във всеки отделен случай, да въздейства на аудиторията, като едновременно убеждава, доставя естетическа наслада и предизвиква чувства.

Руският кинокласик Лев Кулешов казва: “Сценарният материал на киното представлява максимум движение, наситено действие и завладяваща фабула.”

След ефекта на Кулешов (аксиомата, че когато два кадъра се монтират един до друг, те си влияят и създават ново сюжетно качество на преживяването) монтажният принцип на мислене и писане определя кинодраматурга като словесен монтажист, който владее екранната лингвистика и се съобразява с екранната поетика.

Руските кинокласици (Сергей Айзенщайн, Лев Кулешов, Всеволод Пудовкин), изучавани и днес във всички киноучилища по света, са убедени, че монтажното мислене и писане на кинодраматурга е определящо за художествения резултат на филма.

Кулешов е изисквал от студентите си т.нар. *разграфени листове*, в които да опишат всички сцени в бъдещия филм. Всеки разграфен лист съдържа данни за филмовата сцена: в какво време от денонощието се случва, място на действието, описание на самото действие, участници в него, отбелязан метраж.

Кулешов подреждал тези листове в реда, по който те трябва да минат на екрана и така още във фазата на писане на сценария добивал представа за развитието на филмовото действие.

Днес тези разграфени листове в американските учебници по сценаристика се наричат сценични (или индекс) карти и се ползват от сценаристите със същото предназначение.

Друг руски кинокласик, писал за сценарното изкуство- *Всеволод Пудовкин*, отбелязва, че както и да се трансформира актът на разказване на действието в човешката култура (той има пред вид мита, драмата, романа), той има тясна връзка със сценарната работа, респективно с разказа в киното. Пудовкин определя спецификата на писателско-кинематографичния подход при всяка фаза за обработване на сценарния материал:

1. Умение да се избере ясен и отчетлив пластичен образ (т.е. изразителни постъпки на действащите лица, създаването на пластично ясни и ярки ситуации и тяхното разрешение), изразяващ точно и максимално ярко дадено съдържание.

2. Умение да се мисли чрез последователността на тези образи така, както музикантът мисли в звуци, а художникът в багри и линии.

3. Овластяване метода на екранната композиция на филмовите елементи, включващи последователно: работата на отделен актьор, сцена, епизод и най-после – всяка от няколко преплитащи се линии на кинематографичния монтаж.

За построяването на фабулата във всеки филм Айзенщайн препоръчва един универсален метод – монтаж на атракциони.\* Той разбира фабулата като *“сбор от подлежащи на групиране разтърсвания, на които в определена последователност – желаем да подложим аудиторията. Или грубо казано, еди-какъв процент материал, който фиксира вниманието, еди-какъв процент материал, който предизвиква злоба и т.н. Но този материал трябва да се организира според принцип, който води до желания ефект.”*

Можем да обобщим, че школата на Лев Кулешов отстоява разбирането си за изграждането на филмово действие като “тухлички” в редици, излагащи мисълта, а Айзенщайн разчита на сблъсък на противоположности.

В повече от столетната практика на киното са утвърдени, най-общо казано, два кинематографични подхода към подбора на филмовото действие в сценария. Единия бихме могли да обобщим като линеен, в духа на Аристотеловата традиция, т.е. действията във филмовия сюжет във времето са аранжирани в такава зависимост в причинно-следствена верига, че аудиторията може да я следва. При другия подход – нелинейния, се замъглява последователността във времето и аудиторията не може да разбере какво се случва преди или след действията, които се показват.

Познанието за сценарното изкуство минава през това да разбереш необходимостта от сценарна структура при изграждането на филмовото действие /независимо дали избираш линеен или нелинейния подход/, защото както всеки предмет, явление и художествено произведение са структура, така и киносценарият е структура.

Както е известно, понятието структура идва отпреди 2500 г. с едно произведение, което със значимостта си конституира общата теория на литературата и в практиката неговите термини се ползват винаги, когато се говори за строеж на литературно или драматично произведение. В “Поетика” Аристотел за първи път въвежда понятието структура, което се базира на понятието цялост от елементи и взаимовръзките помежду им. Той говори за начало, среда и край и изобщо за цялост на произведението на базата на обединяващата го идея, която изисква едни елементи и отхвърля като ненужни други. Защо обаче сценаристът се нуждае от структура?

Както когато човек говори, е принуден да структурира изказа си, за да бъде разбран, така и сценаристът се нуждае от структурата, за да бъде разбран.

Сценарната структура е основният план за това как различните части на сценария /действия, характери, хронотоп, диалог, тема, идея, звук/ се съчетават в едно. Но измислянето, проумяването как да организираш тези флуидни, вечно подвижни елементи в стегнат, кохерентен стил е едно от най-плашещите предизвикателства пред кинодраматурга. Днес е единодушно мнението, че добрият сценарен разказ се базира както на бляскаво вдъхновение и творческа интуиция, така и на майсторски изградената структура.

---

\* атракцион - всеки агресивен елемент в театъра, който поставя зрителя под сетивно или психологическо въздействие, опитно проверено и математически пресметнато с оглед на определени емоционални разтърсвания на възприемащия, които от своя страна, в своята съвкупност обуславят единствено възможността да се възприема идейната страна на демонстрираното- крайният идеологически извод. Пътят на познанието “чрез живата игра на страстите” е специфичен за театъра и желан за киното.

Съвременните американски сценарни теоретици разглеждат сценарната структура различно. Популярността на книгата “Сценарият”/1979/ на Сид Филд помага познатата от Аристотел триактова структура да стане най-често срещаният модел в американското сценарно обучение. Кристин Томсън в книгата си “Разказването на истории в Новия Холивуд” /1999/ се базира на това, че е изучила повече от 100 филма от 1910 до 1990 г., от които успяла да извлече факта, че всъщност не става въпрос за 3 акта, а за 4. Дейвид Бордуел в “Разказът в игралния филм” /1985/ описва шест части на това, което той нарича “каноничен формат на сюжета”. Робърт Маккий в “Сюжетът” /1997/ описва атипични структури.

Това, което свързва изброените постановки на американските сценарни учители, е доказаната от тях и от практиката необходимост от структура при писането на киносценарий.

Сценаристът изследва живота, като го интерпретира основно чрез действието. Всяка човешка история му предлага енциклопедични възможности - от малкото до дълбините на човешкото и света. Ако един киносценарий имитира целия живот, той няма да има форма А това означава, че описаните случки в него няма да са доведени до единност.

Само когато се вземе една малка част от живота и се намери последователността от случки, които имат разбираемо и съединимо причинно-следствено начало, среда и край, се постига единност на разказа.

Следователно можем да кажем, че дължината на целия разказ и премахването на такива случки и инциденти в живота, които не могат да формират единност зависи от творческия избор на сценариста, т.е. фабулата се ражда в резултат на избирателната логика в процеса на писане и дали ще притежава качеството **стратегическа организираност**, зависи изцяло от сценариста.

В киното разказите са за някакъв вид процес – падение, осъзнаване и т.н. на герои или общество. Действието, което разказва за това винаги разказва за преход от едни стойности към други. Обикновено от щастие към нещастие. В този смисъл структурирането в три акта на което и да е *действие-процес*, *действие-преход* дава идеалната възможност за детайлното му наблюдение от зрителя в неговото начало, развитие и край.

На базата на Аристотеловата Поетика в кинодраматургията започва систематизация на предписания и формули, които след години са се акумулирали в различни фабулни системи за писане, а в Америка огромно количество от компютърни програми, които се опитват да преодолеят трудността да се конструира фабулата. Типологията на лимитираните човешки действия е подсказала възможността те да бъдат осмислени и класифицирани в софтуерен порядък . Ето някои от най-известните програми:

**Story Craft /Занаятът на разказване на истории/** - базирана на идеите на Аристотел и на Джозеф Кембъл. /<http://www.writerspage.com/about.htm> от 13.11.2005 г. /

**Collaborator /Сътрудник/** – която взема за основа шестте елемента на драмата у Аристотел /<http://www.collaborator.com/photo.html> от 13.11.2005 г./

**Storyline Pro and Blockbuster /За сюжетна линия и бестселър/** – тази програма е базирана на поученията на консултанта по писане и доктор за поправяне на сценарии Джон Труби, който използва сюжет от 22 стъпки, допълнение и отклонение от основната триактова структура. / <http://storyline+pro+and+blockbuster&btnG> от 13.11.2005 г.

**Plots Unlimited /Неограничени сюжети/** – Програмата е базирана на повече от 5600 драматични и комедийни ситуации плюс инструменти, които ще помогнат да се свържат в кохерентна сюжетна линия. Може да се създадат над 200000 комбинации от тема, характер и сюжет [/http://www.filmmakertools.com/writing/plots\\_unlimited/prod\\_writing\\_plotsunltd\\_overview.html#](http://www.filmmakertools.com/writing/plots_unlimited/prod_writing_plotsunltd_overview.html#) от 13.11.2005 г./

**Dramatica /Драматика/** – базирана на теории и материали, развити от Мелани Ан Филипс и Крис Хънтли тази теория е извлечена от уникалната теория за изграждане на сюжети, наречена “ум на историята”. Тя има четириактова структура и е изключително сложна. [/http://www.dramatica.com/theory/tip\\_of\\_month/index.html](http://www.dramatica.com/theory/tip_of_month/index.html) от 13.11.2005 г./

Някои от програмите са измислени така, че просто да запалят искрата на творчеството у сценариста, други са предназначени действително да структурират сюжет. Ясно е, че могат да послужат за справка, диагностика на сценария и в някакъв смисъл дори за отрицателни модели. Полезни са и при редакция на сюжети, които не са съвсем функционални.

В началния етап на създаването на сценарното действие авторът разчита на своя емоционален, социален и интелектуален опит, сънища, фантазии и т.н Съществуват и различни препоръки от известни писатели и сценарни учители как успешно да се структурира сценарния разказ. Но едва ли съществува формула или теория, която да отговори на въпросите, засягащи поредната конкретна сценарна структура, върху която работим.

Симптоматично е, че в ситуация на творческо лутане и търсене е била и една група изключително успешни драматурзи, които не пишат творбите си въз основа на “Поетиката” на Аристотел или някой друг наръчник или учебник по драматургично писане. Тази група включва Есхил, Еврипид и Софокъл – драматурзите от златния век на драмата в Гърция. Техните пиеси е изучавал Аристотел, за да създаде своя трактат !

## II. Принципи в сюжетното изграждане

Всяка фабула може да бъде представена чрез сюжета по много и твърде различни начини, в зависимост от избора на сценариста. Разказването е процесът, чрез който сюжета представя информацията на фабулата пред зрителя.

Изграждането, изработването на сюжета е главният момент в творческата работа, защото изисква чрез интерпретацията на действието да се даде възможност на зрителя да построява емоционални и рационални структури между тях. Това конструиране става според няколко принципа.

В конспективен вид ще спомена наративните категории и принципи, осигуряващи прилагането на различни повествователни техники при изграждането на сюжета :

**1. Наличие на събитие със съдбовен смисъл, което пречупва първичния начин на живот, нарушава неговия обичаен ход.** Това **особено драматично събитие** е обединяващото начало, което придава на сценария единство, свързвайки често непослователния ред на събитията в органично и неразривно действие и довеждайки до максималната точка на напрежение и до разрешение на конфликта в действието.

**2. Разказната логика** на сценария може да е изградена на принципа на каузални или некаузални връзки. Зрителят схваща фабулата, като конструира отношенията между действията, слага свои рационални и емоционални акценти. Сюжетът може така да подреди събитията, че да блокира или усложни конструирането на причинните връзки.

**3. Време** - има няколко аспекта, добре анализирани от Жерар Жьонет – **продължителност** – сценаристът може да направи събитията с всякаква продължителност, **ред, порядък** - събитията във фабулата може да се конструират във всякаква последователност, и **честота** - събитията на фабулата може да се случват всякакъв брой пъти.

Опозицията *време на историята, която се е случила/ време на екранния разказ на тази история* е обща характерна черта на кинематографичния разказ, на устния разказ и на драматичния разказ. Съвременната наука наратология я определя с категорията *продължителност*. В киното прожекцията позволява да се фиксира някаква “нормална” скорост на изпълнение /протичане/ .

Един от основателите на тази наука – Жьонет - в своя труд “Дискурсът на повествователния текст”/1972/ като изследва “По следите на изгубеното време” на Марсел Пруст, определя категорията продължителност като въвежда още едно понятие – *скорост на сюжета*. Скоростта на сюжета той дефинира като съотношението между времетраенето на фабулата, измервано в минути, часове, дни, месеци и години и дължината на текста, измервана в редове и страници.

Понеже това, което спонтанно наричаме продължителност (времметраене) на текста, е всъщност времето, което влагаме за прочита му, но това време е много относително и варира според ситуацията, то можем да кажем, че все още никой не е в състояние да определи продължителността на един наративен текст. Но именно кинопрожекцията на филма, за който се пише сценария, позволява да се фиксира приблизително някаква скорост на изпълнение/протичане на филмовия разказ. Оттук идва твърдението на американците, че 1 страница на филмовия сценарий трябва да е равна на 1 минута екранно време. Така, специфицирайки творческите постановки на наратологията, американците съзират възможност да ги въведат в практиката като създават стандарт за формата на сценария

На базата на дефиницията за скорост на сюжета Жьонет говори за 4 вида продължителност на текста (сцена, резюме, пауза, елипса), чиито комбинации дават много добра възможност да се създаде ритъм на филмовия разказ.

Тук можем да изразим хипотезата, че именно тези 4 вида възможности за продължителност на текста са първообразите на 4-те градивни съставки в сценарния текст: акт, епизод, сцена, кадър (такт), за които ще говорим по-надолу и които представляват киноспецифичното устройство на сценарната разказвателна структура. За това настояват в последните години някои американски сценарни учители (например Робърт Маккий и Пол Гулино), без обаче да споменават теоретичните си основания за това.

**4. Пространство** – за него зрителят си прави схеми и хипотези, като се води от подсказванията на сюжета за причинност и време. Фабулата и сюжетът могат да манипулират пространството. Понякога сюжетът ни кара да подразбираме други места като част от пространството на историята, т.е. разказът може да иска от нас да си представим пространства и действия, които никога не са показвани. Сценаристът не забравя, че киното превръща понятието време в понятието пространство.

Друга главна категория в изграждането на разказа е **5. наклонението**. Тя се разделя на **дистанция** и **перспектива**. **Дистанцията** засяга отношенията между повествованието и собствените му материали, т.е. тя показва начинът, по който автора се дистанцира, когато препредава историята и гради сюжета. От времето на Платон съществуват два начина на разказване.

При подражателния наратив /мимезис/ авторът говори пряко, чрез характерите, “като че ли той е някой друг.” На този принцип са изградени огромна част от епическите видове: разказ, новела, повест, роман, мит, легенда, предание, приказка/ и драматическите видове: трагедия, драма, комедия, фарс, водевил.

За другия начин на препредаване на историята – диегезис, говорим, когато авторът сам по себе си е говорител и дори не се опитва да предложи друг да говори. Лирическите поеми могат да са пример в това отношение. Етиен Сурио определя диегезиса като “всичко, което би се случило съгласно филмовата фикция, всичко, което тази фикция би включвала, ако предположим, че е вярна”.

**Перспектива** е това, което традиционно наричаме **гледна точка** - позицията, от която се поднася сюжетът на зрителя. Според Жьонет гледната точка ограничава информацията на разказа. Повествовател може да е автор, говорещ от собствена гледна точка и участник в сюжета, след това в хода на действието повествовател може да стане и персонаж от произведението, може да е и анонимен задкадров глас, който изобщо не е участник в действието /”Жул и Жим” на Трюфо/ и т.н.

Жьонет определя триполюсна класификация на повествованието:

1. нефокусирано- повествование, което се води от всезнаещ разказвач, който е извън действието, историята се предава пряко, сякаш се разказва от само себе си, без посредничеството на разказвач /”Броненосецът Потемкин”, “Козият рог”, ”Параграф 22” и др.
2. с вътрешно фокусиране - разказвачът е с фиксирана позиция, с променяща се позиция или са представени гледните точки на няколко героя “Гражданинът Кейн”
3. с външно фокусиране – разказвачът знае по-малко от героите и разказва историята като външен наблюдател, неутрално и обективно

Няма история, която да не може да бъде разказана посредством различни повествователни прийоми или предадени чрез неограничен брой разкази (гледни точки). Можем да кажем, че в художествено отношение множествеността на гледните точки в разказа създава неговата полифоничност.

Категорията **6. разказвачески глас** съставя самия акт на разказване, а също така вида разказвач и адресата на разказването. Разказвачът може да бъде:

1. хетеродиегетичен- т.е. да отсъства от собствения си разказ – което за киното означава глас зад кадър /”Троя”/. Това е един от основните начини за изграждане на разказа в документалното кино, когато се разказва за отдавна отминали събития и герои;
2. хомодиегетичен – когато е вътре в разказа (както 101-годишната Роуз в “Титаник”);
3. автодиегетичен – когато не само е вътре в разказа, но представлява и негов главен герой (“Светът е голям и спасение дебне отвсякъде”)

Съществуват най-разнообразни комбинации между разказването на историята и събитията, за които се разказва. Възможно е събитията да се

разкажат преди, след или докато те стават. Изборът за представянето им пред зрителя е на сценариста.

Дозирането на **7. информацията** – е важен сюжетоизграждащ принцип. Нейното изграждане е пряко свързано с времето, гледната точка и разказваческия глас в разказа. Авторът манипулира интереса на зрителя чрез различната му степен на осведоменост. От неговото умение да премълчава или подчертава и повтаря по различен начин информацията, зависи дали зрителят ще се увлича и заинтригува. Сюжетът организира информацията на фабулата, за да ограничи или разшири достъпа ѝ до зрителя.

Критериите за уместност на информацията в един жанр /например драмата/ няма да се подходящи за друг /комедия/.

Сюжетът организира информацията по два признака: обхват и дълбочина. Обхватът и дълбочината на информацията /знанието/ са независими и променливи величини.

**Обхват на информацията** е степента, в която душевният свят на героите може да бъде описан “отвътре” или “отвън”. Обхватът на информацията може да помогне за създаване на :

1. *Всезнаещо разказване* – при което зрителите знаят повече, отколкото който и да е от героите /подходящо за епос – “Раждането на една нация”, “Гладиатор”, “Троя” и др./
2. *Ограничено разказване* – зрителят знае това, което героя знае, този вид разказване създава по-голямо любопитство и изненада – детективски истории, т.е. в хода на филмовото действие зрителят получава новата информация заедно с героите.
3. *Неограничено разказване* – създава съспенс : Хичкок

“Сега си бъбрим най-невинно. Нека предположим, че има бомба под тази маса между нас. Нищо не се случва и след това изведнъж- “Бум!” Експлозия. Публиката е изненадана, но преди да се изненада, сцената е била абсолютно обикновена, без каквото и да било специално значение. Сега нека вземем ситуация със съспенс. Бомбата е под масата и публиката знае това, вероятно защото е видяла анархистът да я слага там. Публиката осъзнава, че бомбата ще експлодира в един час и в стаята има часовник. Публиката може да види, че е един без четвърт. При тези обстоятелства безобидният разговор става пленителен, защото публиката участва в сцената. Зрителите жадуват да предупредят героите на екрана: “Не трябва да си говорите за такива тривиални неща. Има бомба под вас и тя всеки момент ще избухне!” – т.е. в първия случай даваме на публиката 15 секунди изненада в момента на експлозията, а с втория случай сме дали на публиката 15 мин. съспенс. Заключение е, че публиката винаги трябва да бъде информирана, когато е възможно!”

Организирането на информацията по признака **дълбочина** означава колко дълбоко сюжетът се потапя в психологическите състояния на героите и е въпрос за степени на обективност и субективност при разказването

- **обективна** – имаме достъп до това, което героите виждат и чуват
- **перцептуална субективност** - виждаме и чуваме вътрешни мисли, образи на героя, който представя спомени, фантазии, сънища или халюцинации
- /субективна КМР/ - виждаме и чуваме така, както героя вижда и чува /”Тайните на една душа”, “Проклятието Блеър”/

Сцени на един сън /перцептуална субективност/, следвани от сцени на спящия в леглото /обективност/ показват възможност за смесване на



обективност и субективност по двусмислен начин. Примери: “Миналата година в Мариенбад”, “Осем и половина”, “Този неясен обект на желанието”.

**8. Начините за свързване на епизодите и сцените /пунктуацията/** в сценария са: затъмнения, отгъмнения, просветлявания, разтваряния, смяна на надписи за място, надписи за време. Тези стилистични модели подканят очакванията на зрителя и го въвличат в динамичния процес на възприемането.

Преходът е важен не само защото свършва една сцена и започва друга, но и затова, че и самият преход сам по себе си съставлява съществена част на действието, изменяйки значението на отделните картини и придавайки им постъпателно значение. Проблемът на сценариста при прехода от сцена към сцена не рядко се свързва с неговото желание на зрителя да му е по-лесно да възприема, сюжетът гладко да се излага и възприема.

Съществува обаче и друг подход - да е избрана възможността да липсва пунктуация. Това увеличава вниманието и енергията на зрителя. Той се активира да се ориентира за времето и пространството, за причинните връзки на произходящото в момента. Например във филма на Майк Никълс “Отблизо” динамиката на връзките между героите се променя без никаква пунктуация-указание за време и място.

Творбите на киноизкуството често нарушават законите на реалността и си служат със собствени **9. Разказвателни условности** и вътрешни правила. Въз основа на тях вековната практика на киното е създала разнообразни жанрови модели с мълчаливото споразумение между филмовите творци и публиката.

Разказвателните условности на творбата създават специфични очаквания, които са изградени, насочвани, отлагани, измамвани, задоволявани или осуetyавани. Тези условности са организирани в система, чиито елементи са в зависимости помежду си така, че цялата система зависи от работата на всяка част. С тях драматургът изгражда любопитство, съспенс, смях и т.н. Публиката трябва да е подготвена да разбере формалните разказвателни условности чрез познаване на живота и на други филмови творби. По този начин тя разбира единството на филма – откривайки разказвателно-сюжетната и стилистичната системи в цялостната система на филма.

Необичайно изградената творба има свои собствени правила, които зрителят се научава да разпознава и на които реагира. Новите изразителни системи на тези необичайни творби стават модели или нови разказвателни условности и по този начин на свой ред създават нови очаквания. Те подтикват към нови възприятия на нещата, може да предлагат свежи начини на чуване, виждане, мислене, да ангажират зрителското внимание на много нива, да създават многостранни връзки между отделни формални елементи и често да създават интересни жанрови модели.

Изброените до тук принципи на сюжетното изграждане са отчетливо видими при киноразказите с класическа фабула (характерни за тях са причинността, логичната реалност, линейното време, завършения край, героят с цел, външен конфликт).

Но има и кино разкази с т.нар. епизодична фабула и те са не по-малко интригуващи и носещи удоволствие на зрителя. При тях принципите на киноразказа също са валидни, но са с пасивното начало (другата възможност за позиция, която всяко художествено събитие има) по-особено изразяване (вътрешен конфликт, не винаги логична реалност, действието е разположено в нелинейно време, пасивен един или повече герои без цел, отворен финал).

Подобно изграждане на действието е сякаш своеобразна реабилитация за другата възможност за развитие на драматичния конфликт – вътрешният – който е не по-малко интересен и значим и за чието проследяване зрителят трябва много по-зорко да следи за звукозримите му прояви (значения). Примери: “Осем и половина”, “Поляната с диви ягоди”, “Чункинг експрес” и мн.др./

Ще спомена и антифабулната конструкция на сценарното действие, която следва примера на антиромана и антидрамата. Тя отразява невъзможността със средствата на реализма да се предаде опитът на 20 век с целия му ужас и безумие. Корелацията между драматичното действие и персонажа е нарушена, защото персонажът не съхранява по протежение на целия разказ своята идентичност. Мимезисът се разколебава, непрекъснато се смесва реалност и фикционалност.

Можем да обобщим, че сценарият, като всяко драматично произведение, борави с универсалните градежни принципи на разказа, които сценаристът избира за да изгражда конкретния му смисъл.

Сюжетната интерпретация на действието в сценария има за задача да направи странна (чрез остранието, дефамилиаризацията) последователността му в сценарния разказ. Това тя постига с творческия подбор на наратологичните принципи и категории, които осигуряват различни повествователни техники за интерпретация на действието, с оглед комуникативната им функция.

### **III. Киноспецифично устройство на разказвателната сценарна структура като езиково средство.**

Авторите създават сценарния сюжет като свързват и подреждат действието по определен начин, който обикновено няма нищо общо с начините, по които протича реалното /фабулното/ действие.

Композицията на сценарния сюжет строго се подчинява на законите за концентрацията и контаминацията с които се постига хомогенност и непрекъснатост в изграждането на филмовото действие, което е специфично лимитирано във времето от кинопрожекцията .

Както всички видове изкуства с ограничено времетраене, киносценарият има органична необходимост от специфична концентрация, която да допринесе за логиката и яснотата на повествованието и да подсилва възбудената от него емоция. Това налага разделянето му на части да се извърши, както казва Аристотел, според естеството на връзките. Паузите съответстват на етапите на интелектуалното възприятие, на логическата конструкция и прекъсването става в момент на интересна, но пределно ясна ситуация.

Сценаристът разбива видимия свят и отново го споява по образ и подобие на своите представи, според законите, които управляват вътрешното му светоусещане. В този смисъл можем да твърдим, че специфичният език, с който се изразява сценаристът, е монтажен, кинематографичен език.

Сценаристът изразява предпочитанията си към определени реторични фигури, начини за свързване и изобщо подчертава всички формални отношения между елементите на сценарната структура именно в този финален момент на сценарното създаване. Ще уточня: става въпрос за **мисловно усилие** на сценариста да оформя сегментиран, максимално конкретен драматургичен материал за заснемане.

За тази особеност на сценарния труд пише и Пудовкин в прочутата си брошура “Киносценарият” /1926/:

“Целият сценарий е разделен на части: всяка част е разделена на епизоди, всеки епизод - на сцени и най-после всяка сцена е изградена от цяла редица откъси /кадри/, снети от различни гледни точки. Истинският сценарий, по който може да бъде започната работа, трябва непременно да предвижда това главно свойство на филма. Сценаристът трябва да умее да напише на хартия нещата така, както те ще се показват на екран, като обозначава точно съдържанието на всеки кадър и последователността на отделните кадри.”

Както установяват руските кинокаласици, филмът се прави не толкова от това, което става в кадрите, а от това, което се случва между тях и от това, което се получава вследствие на сблъсъка им – т.е. благодарение на монтирането им, на монтажа като цяло, сочен като специфично изразно средство на киното. В такъв смисъл можем да кажем, че сценаристът създава сценарното действие повече парадигматично, отколкото синтагматично.

В крайна сметка сценарият е асоциативно-мисловен киноразказ, действено протичащ в естетизираното пространство-време на филма. При всички лингвистични уговорки и резерви, той оформя във филмовото послание поредица от кадри и вътрешнокадрово структурирани сцени така, както езикът си служи с думите-понятия и по-сложни смислови синтагми, а литературата – със смислови образи. Можем да кажем, че като дава информация, всеки сценарий установява свои звуко-зрими лингвистични принципи и естетически закономерности.

В досемиотичния период на филмовата теория понятието кинематографичен език притежава по същество характер на един метафоричен израз. То е установено на базата на свободните аналогии между кадър и дума, епизод и изречение, граматика и филмов синтаксис. Това схващане се налага във възгледите на Кулешов и руските формалисти, но метафората е тласната най-далеч в трудовете на Айзенщайн и тезата на Астриук за камерата-перо. В основата е убеждението, че киното е богат и гъвкав начин на изразяване, равностоеен и еквивалентен на говоримия език.

Споделям убеждението, че сценарната структура може да бъде разбрана само в контекст – от минималния текст, съдържащ се в кадъра, през следващите нива – сцената, епизода и акта и накрая – до максималния контекст – сценарият в неговата цялост. Освен филмово представление филмът е и текст, т.е. съзнателно конструиран разказ, който задоволява първичното удоволствие от гледането чрез антропоморфни, идеализирани и естетизирани образи. Киноспецификата на тези образи се изразява с помощта на градивните съставки на филмовия текст – актове, епизоди, сцени, кадри.

Съвременните американски сценарни учители възприемат киноспецификата на сценарната структура именно по този начин – като нейно езиково средство и препоръчват сценарният обем /около 120 страници/ да се раздели на 3-4 или повече акта, които най-често отговарят на завръзката, развитието и развързката в сценарния разказ.

Актовете са макроструктурата на фабулата. Един двучасов филм с три акта обикновено има общо 8 епизода, всеки от по 15 минути. Епизодите включват различен брой сцени.

Епизодичният подход за писане на сценарий е преподаван академично в САЩ от Франк Даниел – Колумбийски университет, началото на 80-те години, а през 90-те – в Южна Калифорния, а отскоро и в университета Чапман. Пол Гулино пръв написва книга за този тип сценарно обучение - “Киносценарият. Епизодичният подход”(2004). Гулино включва в книгата си времетраене на

епизодите в минути и проценти (от общото филмово време). Авторът отрича нуждата сценариста да се придържа стриктно към тези модели в развитието на сценариите си.

Трябва сериозно да подчертаем – става въпрос за съобразяване с познанието, а не за налагане на норматив за задължително следване, т.е. касае се за личното желание на сценариста да прилага специфична аналитична дейност в последния етап на сценарното писане.

Епизодите се изграждат от сцени, които можем да разделим на главни и второстепенни. Главните сцени представляват отделните случки, които изграждат развитието на действието и характерите, а второстепенните, най-общо казано, са със специфичната функция да осигурят непрекъснатост на филмовия разказ.

Всяка сцена се състои от поредица кадри, които представляват съставящите я моменти.

В кадъра като в капка се съдържат компонентите на цялото – физическо, формално и смислово съдържание на сценария и е ясно, че той притежава уникална знакова природа със сложни семиотични измерения, в какъвто дух го тълкува и Неделчо Милев.

Някои американски сценарни учители пишат за усъвършенстван съвременен аналог на кадъра - такта. С него те обозначават смяната в поведението на действието/реакцията, определена емоция, тема, субект и/или идея. Препоръката сценаристът да разделя всяка сцена на тактове отразява прецизността, с която американците търсят по-ефективни специфични начини да изграждат конкретно, вълнуващо и ясно драматургичния ритъм на филмовото действие.

Без да навлизам в системата на Станиславски, а само за да изясня термина такт, който употребяват американските сценарни учители, ще кажа, че бащата на съвременното актьорско майсторство дели пиесата на откъси и говорни тактове, които да изграждат “партитурата на ролята”.

Айзенщайн определя системата на Станиславски като постижение на театралния опит, влизащо в общата материя на кинодисциплините и за първи път я тълкува в единство с кинотерминологията и методите на киното през 1937 г. в изследването си “Монтаж”, 2 глава “Монтаж в киното с променяща се гледна точка при снимане”. Той установява единство между метода във всички раздели на кинодисциплините и оня метод, който дава живот на основното ядро от съдържанието на филма - действащия човек, актьор. Айзенщайн отбелязва, че цялото действие се разделя на откъси, с оглед на определената им роля при определено избрана форма на тяхното съчетаване. Неслучайно той сравнява функцията на “сквозное” действие с хода на самото филмово действие през звената епизоди.

Всеки откъс, всяка задача пред актьора, според Станиславски, са заради действеното му изпълнение, за приближаване към основната цел на произведението, т.е. към свръхзадачата.

Тук няма възможност да направя анализ, от който да се види, че тактовете, сцените, епизодите и актовете са свързани с конфликтите, темата и общата идея в сценария. Такива анализи, базирани на класически филми, са направени брилянтно от американските сценарни учители. Робърт Маккий в неговата книга *Story* /1997/, където описва принципите за сегментиране на сцени от ф. “Казабланка”, а Пол Гулино в *Screenwriting. The Sequence Approach* /2004/ изследва метода за сегментиране на сценария по епизоди във филмите

“Игра на играчките”, “Завръщане в бъдещето”, “Север-северозапад”, “Нощите на Кабирия”, “Абсолвентът”, “Да бъдеш Джон Малкович”, “Властелинът на пръстените”.

Подобна позиция може да бъде разбрана и възприета само ако се гледа на сценария като на структура.

В заключение можем да направим поне два извода от казаното до тук за действието като проблем в сценарното писане:

1. Ако сценаристът разбере, че всички модели и принципи, които среща в драматургичната теория или в учебниците за писане на сценарии, са инструменти за постигане на творческата му цел, той ще има възможността да ги използва по много по-интересни начини, отколкото ако се стреми да се придържа към тях като към някаква магична формула

2. Сценарист, който разбира, че основната му задача е да задържи вниманието на публиката върху това какво ще се случи в следващия момент, е свободен да го направи по всеки един от начините, по който въображението му или изобретателността му позволяват.