

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI**

**DOMENIUL FUNDAMENTAL: ARTE**

**DOMENIUL DE DOCTORAT:**

**ARTE VIZUALE**

REZUMATUL TEZEI DE DOCTORAT

**METAMORFOZA SCENARIULUI NARATIV  
SPRE O VIZUALITATE FILMICĂ**

**Coordonator științific:**

**prof. univ. dr. Marilena Preda Sânc**

**Doctorand:**

**Maftei Ion-Alexandru**

București, 2017

Metamorfoza scenariului narativ în vizualitate filmică este un proces complex, intens și relativ îndelungat. Cel chemat să conducă această transformare este regizorul filmului. Drumul de la textul scris - scenariul - la imaginile în mișcare însoțite de sunet - filmul - presupune un proces de analiză, descoperire și creație care se desfășoară fie în intimitatea biroului de lucru, fie în colaborare cu o numeroasă echipă artistică și tehnică pe platoul de filmare și în studiourile de post-producție.

Teza mea își propune să demonteze acest proces interdisciplinar în elementele lui cele mai simple și intime. Voi încerca să aflu în ce fel scheletul narativ se regăsește în cele două medii diferite de expresie și cum reprezentarea spațiului și a timpului se manifestă specific în textul scris și cel filmic. Punctul de vedere este al unui regizor practicant ce dorește să teoretizeze acest proces folosindu-se de studii de naratologie, cinema și expresie vizuală, de scrieri ale unor regizori importanți și de punerea sub lupă în lumina acestor cunoștințe teoretice a metodelor de lucru folosite la realizarea propriilor filme.

Studiul meu teoretic se îndreaptă în principal în două direcții: spre înțelegerea textului narativ și a elementelor sale și spre definirea elementelor vizualității filmice.

Folosindu-mă de manifestări vizuale intermediare precum storybordul, schițele de decor sau hărțile personajelor și a locurilor acțiunii precum și de fotograme din filmele regizate de mine am analizat retroactiv procesul de transformare a două scenarii narative în filme: *Bună! Ce faci?* (2011) și *Domnișoara Christina* (2013). Un drum oarecum inversat am făcut în ce privește filmul *La un pas de eternitate* (2016) care a pornit de la lumea vizuală a casei-atelier-muzeu Storck spre cristalizarea unui scenariu și apoi a unui film.

Primul capitol al lucrării definește straturile textului narativ și elementele narațiunii. Pornind de la conceptele naratologice dezvoltate de teoreticieni precum Gérard Genette în domeniul literaturii și de la extinderile lor în domeniul filmului și al artelor vizuale propuse de autori precum Christian Metz, Roland Barthes, Seymour Chatman, Scott McCloud, Markus Kuhn, Dumitru Carabăț sau Mieke Bal, căutările mele se îndreaptă spre cristalizarea unui instrumentar de analiză și expresie care să permită regizorului aflat în fața unui scenariu sau unui alt text narativ care urmează a fi transformat în film, să-și poată structura și organiza munca sa creatoare.

Actul povestirii implică un agent care relatează povestea (*naratorul*) unui receptor (*naratarul*) folosindu-se de un anumit mediu suport narativ (limbaj scris, oral, imagini statice sau în mișcare, sunet, gesturi, dans, etc sau o combinație de astfel de medii de exprimare). Acesta ar fi un prim strat al desfășurării lucrurilor.

O *poveste* este un *material narativ* prezentat și organizat într-o anumită manieră, sub forma unui *discurs narativ*. Acesta ar fi un al doilea nivel la care se întâmplă actul povestirii.

Materialul narativ format dintr-un șir de *evenimente* relaționate cronologic sau logic care sunt cauzate sau suferite de *personaje* într-un *context spațio-temporal* ar fi un al treilea strat de analiză.

Privitorul, cititorul sau spectatorul are acces la stratul textului narativ - vizual, literar, sau filmic - și prin înțelegere ajunge la discursul narativ care îl conduce într-o anumită manieră spre materialul narativ și de aici spre un anumit sens și o viziune despre lume și viață a autorului.

Materialul narativ este constituit din *elemente fixe* - personajele, locul desfășurării acțiunii și obiectele prezente în această lume - și *procese* - adică evenimentele în care sunt implicate personajele, obiectele și locul într-o desfășurare temporală.

Trecerea de la o stare la alta evidențiază faptul că *evenimentul* este un proces, o alterare a unei stări inițiale spre o altă stare și el are sens doar într-o curgere temporală. Trei criterii sunt relevante în recunoașterea unui eveniment: schimbarea, alegerea și confruntarea.

Înlănțuirea de evenimente din materialul narativ are la bază o relaționare logică sau cronologică. Un model de înlănțuire a evenimentelor este propus de Claude Bremond care susține că regulile după care se înlănțuie evenimentele sunt de fapt aceleași care controlează gândul și acțiunea umană în general<sup>1</sup>. Aceste reguli sunt guvernate de logică și de cutume determinate de apartenența la o anumită cultură sau perioadă istorică. De exemplu, una din regulile logice ar fi că *efectul* este precedat de *cauză*.

Evenimentele din textele narative se deosebesc esențial de cele din viața reală, deși le împrumută forma. Ele fac parte din imaginarul artistic. Noi le putem percepe, înțelege, interpreta sau analiza, dar nu putem deloc interveni în desfășurarea lor.

*Personajul* este o figură antropomorfă despre care naratorul ne spune ceva, căruia i s-au atribuit caracteristici distincte. Personajele sunt asemenea oamenilor. Cu toate acestea personajele nu sunt oameni în carne și oase. Ele aparțin lumii imaginate de autorul povestirii, fabricate din fantezie, memorie, imitație sau o combinație din toate acestea. De multe ori, pentru cititor sau spectator nu există o linie de demarcație clară între personajele dintr-o povestire și ființele umane reale din viața de zi cu zi. Mergem atât de departe încât ne identificăm cu personajele.

---

<sup>1</sup> Claude Bremond, *Logica povestirii*, Editura Univers, București, 1981.

Dumitru Carabăț consideră personajul ca fiind însuși centrul și scopul scenariului sau al oricărui text narativ, "este punerea în discuție a condiției omului într-o ipostază concretă a sa, socială, națională, etică, istorică și etern umană, individuală și universală, adică modelarea personajului."<sup>2</sup>

Când un personaj apare pentru prima dată în poveste nu știm nimic despre el. Pe măsură ce avansăm în poveste anumite trăsături ale personajului sunt prezentate, în mod repetat, consecvent, pentru a contura imaginea respectivului personaj. *Repetiția* este o modalitate importantă de a creiona un personaj. *Acumularea* unor elemente disparate referitoare la un personaj și compactarea lor într-un tot unitar este o altă modalitate prin care se construiește un personaj în conștiința receptorului. Personajul prinde contur și din *relația* cu celelalte personaje sau cu sine. Aceste relații tind să se grupeze în jurul a două mari categorii: opoziție sau similaritate.

Personajul poate avea parte de *schimbare*. Aceasta transformare a personajului alterează întreaga lui configurație și este unul din cele mai importante elemente ale narațiunii - mai ales în scenariile filmelor narative.

Pentru a identifica principalele caracteristici ale personajelor putem folosi metoda selecției unor axe semantice, construite pe perechi de caracteristici contrare. Pentru a restrânge numărul de axe semantice relevante vor fi alese pentru analiză doar cele excepționale sau cele care au legătură cu un eveniment important al narațiunii. Aceste axe vor putea fi folosite pentru a descrie opoziții și similarități între diferitele personaje, determinând astfel calificările cu care un personaj este înzestrat și atribuindu-i mărci actanțiale.

Pornind de la presupunerea că gândirea și felul de a acționa al omului este îndreptat spre un țel, Algirdas Julien Greimas a conceput un model actanțial care tinde să poată explica structura celor mai multe dintre povești. Modelul pornește de la relația teleologică între elementele povestirii: personajele au o intenție, doresc ceva, aspiră la un țel. Această aspirație este fie obținerea unui lucru bun, favorabil, fie evitarea unui lucru rău, a unei primejdii. În acest model avem clase de personaje care au același fel de relație în legătură cu țelul propus în materialul narativ. Modelul actanțial conține șase actanți și trei axe. Axa *dorinței* conține *Subiectul* și *Obiectul*. Axa *puterii* conține *Adjuvantul* și *Oponentul*, iar axa *legii* *Trimițătorul* și *Destinatarul*. *Subiectul* dorește *Obiectul*. Este ajutat de *Susținător* și împiedicat de *Oponent* să ajungă la el. *Trimițătorul* este cel în numele căruia se dorește *Obiectul* iar *Destinatarul* este cel căruia i se oferă *obiectul*.

---

<sup>2</sup> Dumitru Carabăț, *Spre o poetică a scenariului cinematografic*, Editura Pro, București, 1998 p.125

În *Morfologia basmului* Vladimir Propp propune termenul de *funcție* definit ca *act al unui personaj din perspectiva semnificației pe care o are în cadrul poveștii*. Propp listează 32 de funcții narative care sunt clase de acțiuni pe care le-a identificat pornind de la analiza unui număr destul de mare de basme rusești.

Putem observa corespondențe între modelul lui Greimas și cel al lui Propp. De exemplu dorința Subiectului de a dobândi Obiectul își găsește corespondentul în ansamblul de funcții care este motorul acțiunii: *prejudicierea* care duce la *lipsă* care îl determină pe protagonist să își formuleze un plan (*mijlocirea* și *contra-acțiunea incipientă*) și să înfrunte toate forțele care i se opun (*lupta, victoria, încercarea grea, soluția încercării grele*) pentru a o înlătura (*înlăturarea lipsei*). Axa Subiect - Susținător este reprezentată de funcții precum *donarea, reacția eroului, înzestrarea*, iar axa Subiect - Opozant de o altă serie de funcții: *iscodirea, divulgarea, vicleșugul, complicitatea, prejudicierea, lupta, însemnarea, urmărirea, încercarea grea, pedepsirea*.

Ducând mai departe modelul proppian, Carabăț propune o metodă prin care funcțiile lui Propp pot genera o serie de funcții noi, înrudite prin patru procedee: funcții rezultate prin abținerea de la acțiune, din nereușita acțiunii, prin silirea participării la acțiune sau prin deviere semantică. Astfel modelul funcțiilor lui Propp este extins din zona basmului și îmbogățit, găsindu-și aplicabilitatea și relevanța în aria operei narative în general.

Locurile dintr-o poveste pot fi topografiate în același fel în care sunt orașele sau țările în realitate. Conceptul de loc este în strânsă legătură cu spațiul fizic, dar el nu există ca în realitate. La fel cum povestirea este un anumit fel de prezentare a materialului narativ, locurile sunt legate de anumite puncte de percepție. Spațiul devine astfel o relație între locuri și percepția lor. Conținutul semantic al aspectelor legate de spații este construit în aceeași manieră ca și în cazul personajelor printr-o combinație de determinare, repetiție, acumulare, transformare și relaționare între diferitele spații.

Exact cum putem categorisi personajele alegând un sistem de valori relevante la fel și locurile în care se petrec evenimente pot fi grupate urmând relații de opoziție sau similaritate și construind hărți semantice ale locurilor acțiunii.

Evenimentele materialului narativ sunt transformate într-un *discurs narativ* printr-o serie de procedee: *selecție, ordonare, viteza de povestire, frecvență și focalizare*.

Materialul narativ poate fi la limită infinit de amplu, căci pe măsură ce intrăm în detaliile lui el poate căpăta proporții astronomice. Selecția anumitor momente din amplul material narativ este un prim procedeu de organizare a discursului spre o idee pe care autorul vrea să o pună în valoare. Ordonarea evenimentelor cronologice dintr-un material narativ într-

o altă ordine în cadrul discursului narativ se numește *deviație cronologică* și are trei parametri care pot varia dând naștere diferitelor tipuri de anacronii: *direcția, distanța și intervalul*.

*Viteza de povestire* este relația între durata unui eveniment din lumea poveștii și durata în care acest eveniment este povestit. Viteza este invers proporțională cu atenția acordată diferitelor momente din materialul narativ. Iar aceste diferențe de atenție acordate unor momente în favoarea altora exprimă o viziune despre poveste care este comunicată cititorului sau spectatorului într-un mod implicit.

Ritmul general al unui discurs narativ este dat de atenția dedicată episoadelor mari din materialul narativ. De cele mai multe ori avem o alternanță de evenimente prezentate pe scurt (*rezumat*) cu evenimente prezentate în detaliu cărora li se dedică mai mult timp (*ralanti*) sau evenimente isocrone cu timpul povestirii (viteza este aproximativ egală cu unu). La limită unele evenimente pot lipsi - avem de a face cu o *elipsă*.

*Frecvența* este definită ca un raport numeric între evenimentele repetitive din materialul narativ și cele din discurs.

Modurile narrative deschid discuția despre *obiectivitatea* celui care povestește. Un punct de vedere *obiectiv* presupune că toate comentariile sau interpretările implicite sunt evitate. Dar percepția însăși este un proces psihosomatic profund dependent de poziția celui care privește. Ea depinde de atât de mulți factori (poziția față de obiect, felul în care este iluminat obiectul, cunoștințele prelabile despre obiect, atitudinea psihologică față de obiect, etc) încât devine ceva imposibil de atins. A pretinde că *arăți obiectiv* înseamnă a pretinde că nu comentezi în nici un fel. Și în opoziție, a pretinde că *spui ceva despre* lasă suficient spațiu pentru a comenta. Cu alte cuvinte cantitatea de informație obiectivă și prezența informatorului sunt invers proporționale.

Genette distinge două atribute care controlează accesul la informație dând naștere diferitelor moduri narrative.<sup>3</sup> Ele sunt *distanța și perspectiva*. Distanța este asociată cu abundența (sau lipsa) detaliilor care conduce la senzația de reprezentare fidelă (sau mai puțin fidelă) a evenimentelor povestite. Perspectiva este un mod de a controla informația și decurge din alegerea de a avea - sau nu - un punct de vedere restrictiv. Această alegere este făcută în ce privește personajul din a cărui perspectivă *se vede* povestea. El poate vedea din interiorul fabulei sau din exteriorul ei. Aceeași diferențiere, poate clasifica și identitatea naratorului, adică a vocii care *spune* povestea. Combinând posibilitățile de punct de vedere (cine vede?) cu cele legate de voce (cine spune?) putem distinge mai multe situații narative care sunt

---

<sup>3</sup> Gérard Genette, *Narrative discourse - an essay in method*, Cornell University Press, New York, 1980

clasificate prin termenul de *focalizare*. Focalizarea este practic o *mediere narativă* pusă fie pe seama unui personaj din poveste sau din afara ei.

O ultimă parte a acestui prim capitol se referă la suporturile media prin care este transmisă o povestire. Analiza acestor suporturi media are în vedere puterea lor de reprezentare a spațiului și a timpului, elemente absolut necesare oricărei povestiri. Chiar dacă diferitele medii non-verbale au capacități limitate de a reda narațiunea asta nu înseamnă că ele nu pot avea o contribuție foarte importantă, alături de limbajul verbal într-o combinație plurimediată care să implice atât intelectul cât și simțurile. Limbajul verbal se adresează în primul rând minții, imaginile crează spațiu și vin cu concretețea vizuală, mișcarea exprimă temporalitate manifestă și muzica crează atmosferă și forță emoțională.

Cel de al doilea capitol al tezei debutează cu o analiză a felului în care spațiul și timpul sunt reprezentate în film. Iluzia spectacolului cinematografic este descompusă piesă cu piesă.

Cadrul, acel dreptunghi ce delimitează imaginea filmică pe ecran, joacă un dublu rol: acela de a organiza elementele din interiorul său dar și acela de fereastră către o lume pe care spectatorii o percep ca reală. Raportarea cadrului la conținutul său se înscrie în două direcții. Fie cadrul este pre-existent conținutului său, fie el este determinat de acesta și se adaptează lui. Cadrul poate fi fereastra în fața căreia se desfășoară o realitate independentă de acesta sau dimpotrivă, cadrul este cel care este compus pentru a pune în valoare acțiunea care se petrece în interiorul său. Această dualitate, pe care o vom mai întâlni și în privința decupajului sau a montajului, pune față în față două feluri diferite de a face film: cel care seamănă cu înregistrarea detașată a unei realități (aleatorul dă o senzație de obiectivitate și realism) și cel care este o construcție fictivă asumată ca atare.

Cadrul ne *arată ceva* și, în aceeași măsură, ne *ascunde altceva*. Altfel spus cadrul poate să ne releve conținutul său, sau ne pune în situația de a ne întreba - sau închipui - ce se află în afara sa, căutând punți între ceea ce se vede în interiorul său și ceea ce ne este ascuns privirii. Acest spațiu imaginar pe care îl percepem în interiorul cadrului îl vom numi în continuare *câmp*, iar *extra câmpul* reprezintă ansamblul a tot ceea ce nu vedem în cadru dar a cărui prezență este simțită de spectator într-un soi de raport imaginar cu acesta. Relația între văzut și nevăzut pe care dualitatea câmp - extra câmp o exprimă ne conduce la ce voi numi *sugestie*. Nu toate elementele unei narațiuni trebuie arătate. Alegerea celor care vor trebui arătate în film și a celor care nu vor trebui arătate este prefigurată în scenariu, dar în ultimă instanță această alegere este făcută de regizor în decupajul său și definitivată ulterior alături de monteur.

Cinematograful este ultimul din seria artelor care folosește perspectiva (*perspectiva artificialis*) urmând picturii și fotografiei. Aparatul de filmat este un descendent al camerei obscure. El este dotat cu un ansamblu de lentile - denumit *obiectiv* - și cu un sistem de înregistrare al imaginilor proiectate în interiorul său. Aceste imagini care sunt generate mecanic conțin însă, la fel ca și în cazul unui tablou, un *punct de vedere*. Acesta este ca un soi de ADN care nu poate fi schimbat sau ignorat. Și, în măsura în care autorul este persoana care are *intenția* de a comunica ceva, acest punct de vedere devine un mijloc de expresie important. Punctul de vedere al unei imagini cinematografice este definit prin câteva caracteristici simple (încadratură, distanță, înălțime, unghi de cuprindere, unghiulație) care combinate în felurite moduri oferă infinite posibilități de expresie filmică.

*Profunzimea câmpului* se referă la porțiunea din cadru care este clară. Ea este controlată de focala obiectivului aparatului de filmat și diafragma la care acesta este folosit. Profunzimea stabilește raporturile de claritate între diferitele planuri spațiale perpendiculare pe axa optică a obiectivului și implicit raportul plan apropiat - plan îndepărtat sau raportul personaj - fundal.

Sunetul este și el o parte din ce numim vizualitatea filmică. Sunetul accentuează dimensiunea temporală a imaginii, conferă sens vectorial curgerii timpului. Sunetul unifică spațiul filmic, câmpul și extra-câmpul și stabilește ambianța sonoră în care se petrece acțiunea.

În afară de încadratură, unghiulație și profunzime a câmpului care sunt elemente definitorii ale punctului de vedere, vizualitatea filmică mai este definită și de mișcare. Ea se regăsește la două niveluri: cel al iluziei cinematografice (o succesiune de fotograme statice crează senzația de mișcare) și cel al mișcării din interiorul cadrului (mișcările de aparat sau mișcările personajelor și obiectelor în cadru).

Întruchiparea duratei în film este *planul*, care reprezintă o înregistrare neîntreruptă a unei acțiuni dintr-un unic punct de vedere, fie el fix sau în mișcare.

Spectacolul cinematografic se desfășoară în timp. Atenția, memoria și imaginația spectatorului transformă această înșiruire în poveste și emoție. Între timpul percepției - și timpul narațiunii pot exista sau nu decalaje. Câteodată timpul care se scurge pe ecran poate fi același cu cel al spectatorilor din sală. Această concomitență aproape absolută contribuie la impresia de realitate pe care spectacolul cinematografic ne-o oferă.

Filmul este, la fel ca orice artă, un rezultat al unui proces de selecție și combinare realizat de autor, mai exact, de imagini în mișcare și sunete în diferite aranjamente și proporții. Noțiunea de montaj își poate extinde aria de definiție și la unități mai mari decât



planul (secvențele sau capitolele filmului), mai mici decât planul (montajul în cadru), diferite de plan (asocierea coloanei sonore cu imaginea) sau chiar din filme diferite (filme ale unui același autor, curent, etc).

Există cel puțin două ideologii cu privire la montaj, care atrag după sine două feluri diferite de a plasa arta filmului în raport cu reprezentarea realității. Prima dintre ele consideră montajul o tehnică de producție esențială cinematografului. Filmul este un discurs și folosește după bunul plac fragmentele din realitatea pe care o reprezintă și, cum spunea Jean Mitry, *înlocuiește realitatea continuă (sau mai bine spus realitatea omogenă a percepției noastre continue) cu o serie de fragmente discontinue*.<sup>4</sup> Această fragmentare a percepției îl pune pe spectator în diferite puncte de vedere pe parcursul unei scene, dându-i o aparentă impresie de libertate de mișcare. Fragmentele de spațiu și timp reprezentate și puse unele lângă altele construiesc o lume imaginară, diferită de cea reală.

Cea de a doua ideologie a montajului pornește de la ideea că *vocația ontologică* a cinematografului este de a reproduce realitatea și că realitatea nu are un sens predefinit, este ambiguă. Bazin spune că "specificitatea cinematografică, surprinsă măcar o dată în stare pură, constă, dimpotrivă, în simplul respect fotografic pentru unitatea spațiului"<sup>5</sup>. Cinematograful este chemat să creeze impresia că asistăm la un eveniment real în continuitatea sa și în integralitatea sa.

Cele două tendințe opuse - una de reducere sau cel puțin de atenuare a prezenței vizibile a *discursului* în textul filmic iar cealaltă de exploatare la maxim a tuturor resurselor expresive pe care elementele discursului le pot genera - tind în epoca modernă să se nuanțeze. Căci imaginile în epoca modernă nu mai sunt garantul unei anume realități pre-existente în fața aparatului de filmat. Obiecte sau ființe compuse digital împart ecranul cu cele filmate. Imaginea filmică în epoca digitală nu se mărginește la a reproduce realitatea imediată ci ajunge să reprezinte și o realitate *posibilă*, dar evident inexistentă.

Filmul nu există fără spectatori și asta nu doar economic vorbind. Vizualitatea filmică este un rezultat al interacțiunii între spectator și umbrele de pe pânza ecranului. Faptul că reprezentarea cinematografică imită modul în care oamenii percep audio-vizual realitatea precum și faptul că spectatorul de cinema are cel puțin câteva trăsături comune cu un copil nou născut (imobilitate fizică, exacerbarea funcțiilor audio vizuale) l-a condus pe Jean-Louis Baudry să stabilească analogii între anumite etape ale identificării primare (*stadiul oglinzii*) și

---

<sup>4</sup> Jean Mitry, *The aesthetics and psychology of the cinema*, The Athlone Press, London, 1998, p. 168 (traducerea Alexandru Maftai)

<sup>5</sup> André Bazin, "Montajul interzis" *Ce este cinematograful?* vol. 1, traducerea Andreea Rațiu, UNATC Press, București, 2014, p.125

situația spectatorului în sala de cinema. Identificarea cinematografică primară (cum o numește Christian Metz) se referă la identificarea spectatorului cu *ochiul* aparatului de filmat, cu viziunea care i se prezintă în fața ochilor. El se identifică cu propria sa privire. Realitatea din jur se suspendă momentan și umbrele din fața lui devin imagine a realității. Acest tip de identificare cinematografică primară este baza pentru identificarea secundară în cinema care se petrece la nivelul poveștii. Dacă este să ne reamintim de modelul actanțial al lui Greimas, în care Subiectul dorește Obiectul, ei bine, la acest nivel primordial se petrece captarea spectatorului. Chiar dacă nu se vede pe el în persoană în "oglindea" ecranului de cinema, el se regăsește imediat în încercarea Subiectului de a avea Obiectul. Vizionarea unui film este până la urmă o căutare a adevărului înscris în noi: dorința de a dobândi ceva, în numele unei delegări (sau idei) și lupta pentru a obține acel ceva.

Cel de al treilea capitol al lucrării este dedicat metamorfozei scenariului spre vizualitatea filmică prin intermediul analizei regizorale, a schițelor și storyboard-ului.

În scenariu sunt relatate într-un mod *obiectiv* acțiuni și dialoguri ale unor personaje precum și descrieri ale unor spații, obiecte, personaje. El ne pune cu simplitate și claritate în fața unei lumi preponderent audio-vizuale care se construiește în imaginația cititorului. Caracterul ei este nedeterminat, imaterial, spre deosebire de textul filmic unde imaginile și sunetele sunt percepute cât se poate de direct și au un caracter determinat.

Metamorfoza scenariului narativ spre o vizualitate filmică începe cu analiza și înțelegerea profundă a scenariului: cine este protagonistul, care este incidentul care îi declanșează lipsa, care este Obiectul dorinței sale, cine i se opune, cum îl transformă pe protagonist confruntarea până la final, care este arcul lui transformațional. Analiza scenariului are loc la două scări diferite: privirea de ansamblu și cea în amănunt.

Conceptul vizual al unui film pornește de la o serie de reguli de reprezentare pe care regizorul le adoptă în legătură cu scenariul pe care intenționează să-l transforme în film. Ele sunt izvorâte atât din analiza narativă a scenariului cât și din intențiile artistice pe care regizorul le are în legătură cu acesta și ținând cont de mijloacele de producție de care dispune.

Acest germene vizual trebuie să fie puternic, pe cât posibil unic și apt să fie dezvoltat într-o serie de variațiuni ce pot acoperi întregul material narativ din scenariu. Felul în care este fragmentat spațiul și timpul (prin încadratură, lungime a planului și montaj) este o cheie ce trebuie aleasă și păstrată consecvent pe parcursul filmului.

Primele secvențe din scenariu care sunt desenate sub formă de storyboard sunt cele cheie: începutul, confruntarea, finalul. Ele constituie punctele nodale din scenariu și practic vizualitatea exprimată aici va fi ca un soi de matrice aplicată întregului.

Cel de al patrulea capitol al lucrării încearcă să ordoneze conform principiilor și conceptelor enunțate mai sus o parte din propria experiență regizorală.

Conceptul vizual al filmului *Bună! Ce faci?* este expus pe larg folosind storyboard-ul și schițele realizate înaintea filmărilor și fotogramele din filmul final. Conceptul se bazează în principal pe eliminarea sau ascunderea ochilor personajelor din câmpul vizual pentru a crea senzația de identitate necunoscută, pe folosirea regulilor clasicului plan-contraplan cu personajele care se află însă în spații diferite și pe uzitarea simetriilor sau repetițiilor care subliniază asemănarea celor doi soți.

O altă problemă importantă a scenariului a cărei rezolvare audio-vizuală a condus la definirea conceptului vizual al filmului era legată de apariția textelor pe care cei doi și le scriu prin intermediul chat-ului. Aceste texte urmăreau evoluția relației celor două personaje: de la un anume concret - ele sunt niște texte tastate de ei și care apar pe ecranele computerelor lor - spre ceva mai poetic și mai abstract care ar fi întruchipat mai degrabă gândurile, năzuințele sau obsesiile celor două personaje aflate într-o stare de îndrăgostire.

Dezvoltarea unei vizualități filmice pornind de la nuvela fantastică *Domnișoara Christina* de Mircea Eliade a pornit de la scenele de vis și de la felul cum urma să apară domnișoara Christina, vizual și sonor în aceste vise. Ce era specific acestor scene de vis era faptul că limita dintre realitate și oniric era mereu chestionată. Racordul fals ascunde trecerile dintr-un spațiu în altul, repetițiile într-o buclă fie spațială, fie temporală creează o senzație de paradox specifică visului.

Prezența misterioasă a Christinei, marcată în nuvelă și prin apariția parfumului discret de violete, și-a găsit întruparea în film printr-o anumită fluorescență difuză, radiantă, roz-violetă a personajului. Acest tratament vizual a fost extins apoi și în secvențe în care domnișoara Christina nu apărea propriu-zis - și anume în momentele în care spiritul ei era simțit în comportamentul altor personaje sau plutea pur și simplu în aer.

Întruparea plastică a unui univers livresc în secvențele de deschidere și încheiere ale filmului, care au fost adăugate nuvelei lui Eliade, dar plămădite dintr-o prelungire a materialului narativ oferit de autor, au plasat întreaga acțiune a nuvelei într-o retrospectivă, personajul focal fiind Egor. Obsesia lui Egor pentru chipul Christinei s-a materializat în scenariu printr-o secvență de deschidere în care printre ruinele înzăpezite ale conacului ars îl regăsim pe Egor, mult timp după desfășurarea evenimentelor din nuvelă, desenând repetitiv cu cărbune improvizat din lemnul ars, forma chipului Christinei în interiorul căreia lipsesc trăsăturile feței. Pereții în ruină ai conacului sunt acoperiți aproape în întregime de aceste figuri fantomatice fără chip.

Gândirea vizuală aplicată scenariului narativ își găsește și reversul în felul în care a fost conceput și realizat filmul *La un pas de eternitate* (2016) care a pornit de la un material vizual bogat și anume operele de sculptură și pictură ale artiștilor Frederic și Cecilia Cuțescu Storck găzduite de casa-atelier-muzeu a acestora, ea însăși o operă de arhitectură.

Ideea organizatoare a acestui material amplu a fost dialogul vizual între arte. Temele pe care cei doi artiști, prieteni și tovarăși de viață, le-au abordat în operele lor au constituit subiectul acestui dialog pe care l-am îmbogățit cu texte din cartea de memorii a Ceciliei, *Fresca unei vieți*. În paralel cu acest discurs am încercat prin elemente ale coloanei sonore și prin felul în care am filmat ansamblul Casei Storck să fac simțită prezenta spiritului celor doi artiști dincolo de lumea materială, vizibilă.

Metamorfoza scenariului narativ spre vizualitate filmică este un proces care presupune înțelegerea în profunzime a textului narativ și stăpânirea mijloacelor de expresie vizuală specifice mediului cinematografic. Păstrând structura și discursul poveștii pe care scenariul o propune, regizorul de film este responsabil în primul rând cu traducerea unui text scris - deci a unor imagini nedefinite, latente, potențiale - într-o desfășurare audio vizuală dinamică, cu aspect realist.

Filmul narativ este înzestrat cu o dimensiune în plus față de artele vizuale - cea a timpului - dar și cu o rezoluție enormă a texturii realului în raport cu alte medii narrative.

Forma realistă pe care o îmbracă imaginile cinematografice este sursa unor tensiuni în raport cu însăși natura ficțională a poveștilor. Cinematograful este un perfect mecanism de iluzii care ne prinde în mrejele sale căci operează până la urmă cu valori general umane pe care le recunoaștem și ne provoacă emoții.

Suntem în căutarea experienței umane și dornici să ne raportăm la o memorie universală la care cinematograful ne poate racorda într-o manieră directă, plurisenzorială, totală.

Acest magnetism ce ne transformă în fluturi de noapte ce roiesc în jurul unei lumi ce pare atât de reală își are rădăcina în forța poveștilor și a imaginilor. Situat la confluența interdisciplinară a artei povestirii cu artele vizuale, cinematograful narativ împrumută din ambele domenii trăsături și principii generale dar își câștigă pe drept cuvânt și statutul de artă aparte cu reguli și forme de expresie specifice.

## Cuprins:

### **Introducere**

### **Capitolul I**

#### **Elementele și straturile textului narativ**

- 1.1. Materialul narativ: evenimentele, actanții și locul
- 1.2. Discursul narativ
  - 1.2.1. Selecția și ordonarea evenimentelor
  - 1.2.2. Viteza de povestire
  - 1.2.3. Ritmul și frecvența
  - 1.2.4. Modurile narative
  - 1.2.5. Focalizarea
  - 1.2.6. Timpul folosit în povestire
  - 1.2.7. Nivelurile narative
- 1.3. Mediile narative
- 1.4. O privire spre narativitatea vizuală

### **Capitolul II**

#### **Vizualitatea filmică**

- 2.1. Reprezentarea spațiului în film
  - 2.1.1. Cadrul. Câmpul și extra câmpul. Compoziția în cadru. Planul.
  - 2.1.2. Perspectivă. Punct de vedere
  - 2.1.3. Profunzime
  - 2.1.4. Mișcare
  - 2.1.5. Sunet
- 2.2. Reprezentarea timpului în film
  - 2.2.1. Montajul
- 2.3. Reprezentare a realității sau creație a unei lumi imaginate
- 2.4. Fenomenul de identificare al spectatorului cu filmul

## Capitolul III

### De la scenariu la film prin intermediul analizei regizorale și storyboard-ului

3. 1. Scenariu și storyboard-ul - forme tranzitorii către film
- 3.2. Analiza scenariului ce urmează a fi făcut film
- 3.3. O serie de alegeri regizorale
- 3.4. Conceptul vizual - definire și proporționare a elementelor sale
  - 3.4.1. Spațiul scenografic
  - 3.4.2. Personajele
  - 3.4.3. Mizanscena
  - 3.4.4. Decupajul
  - 3.4.5. Cadrajul
  - 3.4.6. Fotografia
  - 3.4.7. Sunetul

## Capitolul IV

### Descoperirea drumului personal spre o vizualitate filmică

- 4.1. Introducere într-un laborator intim
- 4.2. Analiză și creație în descoperirea nucleului vizual pentru două lungmetraje narrative
  4. 2.1. Descoperirea și dezvoltarea conceptului vizual al filmului *Bună! Ce faci?*
  4. 2.2. Descoperirea vizualității filmice pornind de la nuvela *Domnișoara Christina* de Mircea Eliade
4. 3. Descoperirea unei povești de viață pornind de la lucrările artiștilor Storck și convertirea ei în vizualitate filmică

## Concluzii

*Cuvinte cheie:*

Film, regizor, scenariu, text, narativ, poveste, narațiune, vizual, vizualitate, artă, cinematograf, cinema, cinematografic, realism, realitate, realist, imaginar, ficțiune, obiectiv, montaj, identificare, imagine, filmic, video, personaj, actor, eveniment, acțiune, emoție, experiență, memorie, proiecție, ecran, fotograma, fotografie, perspectivă, punct de vedere, loc, spațiu, timp, relație, conflict.