UNIVERSITATEA NAŢIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ŞI
CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE” BUCUREŞTI
DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE

REZUMAT TEZĂ DE DOCTORAT

Babel Fiction

- Structuri ale scenariului de tip “mozaic” -

CONDUCĂTOR ŞTIINŢIFIC:

Prof. Univ. Dr. Dana Duma

DOCTORAND:

Răzvan Gabriel Dutchevici

2023

Introducere: argument și ipoteză de lucru.....p.2
Paradigma aristotelică în narațiunea cinematografică.....p.3
Cealaltă față a paradigmei clasice.....p.8
Paradigma non-aristotelică în narațiunea cinematografică.....p.10
Plotul ca erou și paradigma post-aristotelică.....p.14
Clasificarea efectelor de tip "mozaic" în narațiunea cinematografică.....p.15
Concluzii.....p.20

BIBLIOGRAFIE.....p.21
SURSE WEB.....p.25

Cuvinte cheie: *paradigmă cinematografică; narațiune; aristotelic; non-aristotelic; platonic; post-aristotelic; plotul ca erou; efect poetic; sens filosofic; etos; classicism; neo-classicism; modernism; postmodernism; scenaristică; structura celor trei acte; structura celor cinci acte; multi-protagoniști; mozaic; punct narativ; liber arbitru; legea universului; punct catalizator; incident incitant; punct de mijloc*

Introducere: Argument și metodologie de lucru

Am pornit lucrarea mea din dorința de a aprofunda modurile în care narațiunile filmice de tip mozaic funcționează. Mi se părea fascinant – și încă mi se pare – cum o poveste filmică cu un protagonist clar poate funcționa pe același șablon de trei acte precum un film de tip mozaic, cu numeroase intrigi care se intercalează și se suprapun pentru a crea o poveste unitară și coerentă. De asemenea, mi se părea fascinant cum unele filme sfidau regulile de construcție filmică pe care le știam, dar totuși funcționau, în cadrul proiectului lor artistic. În manualele teoretice de scenaristică, acest tip de deraieri de la reguli erau văzute fie ca excepții mărețe, fie erau văzute tot ca expresii (mai ingenioase) ale teoriei clasice, diverși autori chinuindu-se să găsească argumente că și aceste filme se încadrează în modelul narativ descoperit de ei. Consider că, în forma ei general acceptată azi, STRUCTURA CELOR TREI ACTE - articulată în baza principiilor aristotelice ale catarsisului, precum și a necesității, verosimilității și inevitabilității în legătură cu evoluția unui plot unitar, construit printr-un șir de relații cauză-efect, aflate în permanentă conexiune cu evoluția unui conflict major ce are în centru un protagonist - reprezintă o paradigmă extrem de importantă, validă și utilă, mai ales pentru că, oricât de multe variante relativizante ar exista, majoritatea producțiilor cinematografice au tins și tind în continuare să o respecte într-un mod sau altul. Însă, nu se poate face abstracție de formele narative mai libertine, care funcționează și își ating publicul țintă tocmai în baza relativizării acestei paradigme. În mod curios, însă, aceste cazuri au fost considerate de-a lungul evoluției teoriei de scenaristică filmică un fel de excepții de la regulă sau capricii auctoriale ce nu pot fi sistematizate sau definite. Totuși, mai ales în contextul unei industrii festivaliere cu accent pe filme auctoriale cu narațiuni adesea foarte libertine, precum și a unei democratizări din ce în ce mai accentuate a mijloacelor de produs filme, care cel puțin din anii '90 încoace a încurajat emanciparea filmelor de artă și *indie*, aceste abordări filmice au devenit, în mod strident de evident, din ce în ce mai relevante, fiind îmbrățișate atât de numeroși cineaști, cât și de un public din ce în ce mai larg. Așa că am pornit o cercetare în vederea identificării și definirii formelor de narațiune filmică ce nu respectă (cel puțin întru totul) paradigma aristotelică din cadrul Structurii celor Trei Acte. Mai întâi a fost nevoie, însă, să definesc motivele de natură profundă - chiar epistemologică – în baza cărora paradigma aristotelică își întemeiază structura. Și am descoperit că ea vine ca o traducere directă a principiilor filosofice pe care se înființează. Adică principiile filosofiei clasice. La fel cum cea de-a doua paradigmă descoperită, cea non-aristotelică, se înființează în conformitate cu etosul pe care-l reprezintă, cel modernist. Iar cea de-a treia

paradigmă, cea post-aristotelică în care am încadrat filmele de tip mozaic – celei post-moderniste. Așadar, probabil un titlu mai potrivit pentru lucrarea de față ar fi fost unul care să fie mai apropiat de următoarea formulare: "Plotul ca erou - O perspectivă nouă asupra structurii scenariului de film, de la paradigma aristotelică la narațiunile de tip mozaic". Însă, datorită unor conjuncturi de ordin contextual, am fost nevoit sa prezint lucrarea cu același titlu cu care am înscris-o, pe care sper să-l acceptați, chiar dacă, după cum am spus, nu oglindește foarte precis conținutul, ci, mai degrabă, subiectul de la care am demarat cercetarea: narațiunile filmice de tip "mozaic", subiect care a ajuns să reprezinte doar o parte a lucrării, cu o pondere de aproximativ o treime. Menționez că interesul meu se focusează strict pe paradigme de cinema narativ, evitând zona de film abstract, documentar, experimental, eseu, jurnal sau diverse alte formate de cinema non-narativ.

Paradigma aristotelică

"Toți oamenii poartă în fire aspirația de a ști"[1] spune gânditorul grec Aristotel în deschiderea *Metafizicii*. Cu alte cuvinte, omul posedă o aspiraţie naturală să ştie, să înţeleagă, să găsească explicaţii raţionale pentru ce i se întâmplă. Adică pentru a ajunge la cunoaștere. Adică la îmbrățișarea unei forme care îl apropie de Sens. Adică de aprofundarea "Marelui Mister" sau a ("Mișcătorului Nemișcat", cum este denumit de către filosof) din spatele existenței tuturor lucrurilor, ființelor și fenomenelor din jur. Pentru că "potrivit felului elenic de gândire, orice formă de cunoaștere se dezvoltă în funcție de o realitate căreia vrea să i se conformeze."[2], după cum - parafrazându-l pe F. Albeggiani - subliniază istoricul și clasicistul român Dionisie Mihail Pippidi Pippidi. Această tensiune perpetuă dintre existența noastră fizică și aprofundarea Marelui Mister, precum și a rolului nostru în cadrul acestuia, devine sursa eforturilor noastre permanente (conștientizate sau nu) de a ne desăvârși existența. În centrul filosfiei aristotelice stă conceptul de „Euidamonia" ("fericire", "împlinire"), adică ideea sau idealul unei vieți trăite bine prin Virtute, singura cale prin care un individ se poate apropia cu adevărat de Sens, pentru a se simți împăcat. Virtutea, în viziunea aristotelică, presupune capacitatea de a ști să alegi ce e bine în viață. Însă, Virtutea trebuie percepută în funcție de context și de tine. Să fii sincer nu este o virtute, dacă prin asta înțelegi să le spui oamenilor mereu ceea ce gândești despre ei, fără a ști când e cazul și când nu e cazul să vorbești. Să iubești e cineva poate deveni ceva nesănătos, dacă te abandonezi complet

[1] ARISTOTEL. *Metafizica.* Ed. Humanitas; București, 2007; p.55
[2] PIPPIDI, D.M.; *Formarea ideilor literare în antichtate*; Ed. enciclopedică română; București, 1972; p. 108

acestei stări de infatuare și renunți la tine. Iar Aristotel credea cu tărie că aceste linii delicate între virtute și nesăbuință nu pot fi predate cuiva. Cel mai bine este ca omul să se maturizeze prin prisma unor exemple, care să-l facă să ajungă singur la diverse concluzii, pentru a putea evolua. Iar evoluția personală reprezenta pentru Aristotel și, în general, pentru filosofii Greciei antice, esența existenței umane. Evoluția este responsabilitatea vitală a fiecăruia dintre noi, în viziunea grecilor clasici. Aici intervine tragedia, care în baza principiului de *mimesis* („imitație", "reprezentare" artistică), este văzută de Aristotel ca a fi forma supremă prin care omul se poate apropia de înțelegerea Sensului absolut, a vieții din jur și a rolului său în raport cu acestea. Iar principiile de bază ale unei tragedii bine scrise sunt definite de Aristotel în *Poetica*. Aceste principii au în centru o narațiune dramatică (denumită *plot* în domeniul scenaristicii) construită în funcție de nevoia interioară de evoluție/maturizare a unui protagonist și eforturile pe care acesta le face spre a se împlini ca individ. Legile misterioase ale universului și liberul arbitru al protagonsitului ajung să se împletească în vederea constituirii unui plot unitar, mereu în relație cu evoluția conflictului în plan intern (motivație, dorință, nevoie) și extern (șirul observabil de întâmplări). Astfel, evenimentele și personajele implicate în acțiune vin ca un răspuns direct al nevoii protagonistului de a ascede spre un nou nivel de cunoaștere și înțelegere a sa în raport cu lumea. Construcțiile episodice – saltul brusc și nenecesar de la un episod la altul în baza unei probabilități lipsite de necesitate și cauzalitate directă – și cele de tip *deus ex machina* – momente dramatice rezolvate în mod providențial, de o formă divină ce face ordine, astfel încât lucrurile să se lege așa cum dorește autorul – nu au ce căuta într-o operă tragică, deoarece, nu numai că îl fac pe spectator să se detașeze de poveste și de efectul de *catarsis* urmărit, ele reprezintă o abatere de la Sensul intrisec pe care orice eveniment îl poartă, în corelație cu conflictul interior al protagonistului. Prin conceptul de *catarsis*, Aristotel (și autorii care îi împărtășeau viziunea) propovăduia un fel de exaltare mântuitoare prin intermediul artei a spectatorului/cititorului, care simțind milă și frică pentru destinele personajelor, simte o conexiune cu celelate destine, care duc la o eliberare față de anumite comportamente sau percepții nesănătoase pentru el și/sau pentru comunitate. Astfel, cititorul/spectatorul este purificat și înălțat. Mașek descrie experiența catartică ca pe o stare de extaz prin care se realizează "o contopire a omului cu existența in integralitatea ei, în timp ce pereții despărțitori ai individualității, care l-au izolat de semenii lui și de celelalte ființe, sunt dărâmați. Avem de-a face cu o percepere simultană și instantanee a lumii, o percepere în care contururile individualizate sunt estompate și apoi șterse de vârtejul amețitor al experienței extatice.

[...A]stfel dobândim asupra lumii o experiență mozaicală și multicoloră."[3], spune esteticianul român Victor Ernest Maşek în introducerea primei traduceri în română a lucrării „Naşterea tragediei", de Friedrich Nietzsche, subliniind, astfel, că o importantă componentă a experienței catartice este reprezentată de apropierea față de destinele oamenilor.

Structura de Trei Acte este concepută ca o metaforă a evoluției umane în care atât legile universului și ale liberului arbitru sunt interconectate, reglându-se în permanență. Cele patru etape majore - ACTUL I (expoziția și decizia protagonistului de a ieși din zona de confort pentru a evolua); Prima parte a ACTULUI II (intrarea protagonsitului în dinamica noii lumi de experiențe și obstacole, menite să-i testeze spiritul, pentru a clădi o variantă mai bună a sa); A doua parte a ACTULUI II (amplificarea conflictului și momentul în care, dacă până acum lucrurile păreau încurajatoare, norocul e schimbă și gravitatea conflictului trece la un nivel de dificultate mai mare, pentru ca la un moment dat totul să pară pierdut, iar protagonistul să fie nevoit să ia o nouă decizie crucială pentru a merge mai departe); ACTUL III (confruntarea finală și rezoluția conflictului, în mod mai mult sau mai puțin fericit pentru protagonsit și celelalte personaje) – sunt configurate în oglindă cu vârstele cunoașterii umane:

ACTUL I – copilărie și tinerețe (aprox. ¼ plot)

ACTUL II: Partea 1 – maturitate tânără (aprox. ¼ plot)

ACTUL II: Partea 1 – maturitate adultă (aprox. ¼ plot)

ACTUL III – bătrânețe (aprox. ¼ plot)

În completare, structura beneficiază PATRU PUNCTE NARATIVE MAJORE care asigură demararea acțiunii și fixarea ei pe un "calapod narativ" ce asigură trecerea de la o etapă la alta a protagonistului și, implicit, a poveștii. Am descoperit că aceste puncte se constituie în așa fel încât legea universului și liberul arbitru să se afle într-un joc echilibrat. În ACTUL I, situația protagonistului este luată prin surprindere și zgâlțâită de un eveniment catalizator, ce apare sub forma INCIDENTULUI INCITANT (legea unviersului), gândit în corelație cu nevoia lui de transformare și/sau de obținere a ceva, pentru ca apoi trecerea în ACTUL II să fie făcută prin intermediul unui prim PUNCT DE COTITURĂ (liber arbitru), prin care protagonistul ia o anumită

[3] MAȘEK, Victor Ernest (ed.). Antologia *De la Apollo la Faust;* Ed. Meridiane; București, 1978; p. 172

decizie (de multe ori forțat de împrejurări) prin care ia atitudine în raport cu INCIDENTUL INCITANT, purtând conflictul creat în ACTUL II. Între prima și cea de-a doua parte a ACTULUI II există un nou moment catalizator, PUNCTUL DE MIJLOC (legea universului), care reprezintă pragul de trecere a protagonsitului spre un nou nivel de teste – ca răspuns la evoluția sa aparent încurajatoare de până atunci și necesitatea testării capacităților sale până la capăt -, care îl vor aduce într-un punct în care va părea că totul este pierdut. Trecererea spre ACTUL III și rezoluția conflictului se face prin intermediul unui nou PUNCT DE COTITURĂ, care reprezintă angajamentul protagonistului (de multe ori forțat de împrejurări) de a merge până la capăt. Apoi, după cum ziceam mai sus, ACTUL III este marcat de confruntarea finală, ce atinge un punct culminant, în urma căruia povestea are un deznodământ mai fericit sau nu pentru protagonist și celelalte personaje.

Prezentată sub forme ușor diferit articulate în cadrul a diverse manuale și cursuri de scenaristică (o bună parte dintre ele analizate minuțios în cadrul tezei), această schemă reprezintă modelul de bază al paradigmei aristotelice. Însă, ce am descoperit este că, pentru a înțelege de ce ea se prezintă sub această structură, este nevoie să înțelegem că fiecare ACT și PUNCT NARATIV este conceput în conformitate cu etosul filosofic al grecilor antici, care plasau existența umană într-o permanentă dinamică între Sensul metafizic absolut și experiența fizică individuală. Consider că este nevoie de această interpretare a intenției epistemologie din spatele rolului și sensului fiecărui ACT și PUNCT NARATIV, pentru a înțelege cu adevărat de ce s-a ajuns la această formulă. Așadar, după ce am trasat în linii mari evoluția paradigmei aristotelice de la formularea ei în Grecia antică până la acomodarea ei în forma STRUCTURII DE TREI ACTE, utilizată adesea ca reper în conceperea scenariilor de film, am reformulat ușor anumite perspective, pentru a ajunge, sper eu, la schema unei mecanici narative îndeajuns de complex articulată pentru a putea servi drept ghid compozițional, dar totodată îndeajuns de esențializată încât să permită cu ușurință eventuale juisări și adăugări, în funcție de tipul efectului artistic urmărit de fiecare autor în parte. Deci:

(PROLOG)

(I) ACTUL I / EXPOZIȚIA ȘI INTRIGA (aprox. 1/4 plot)

(a) situația inițială în care se află protagonistul, precum și celelalte personaje importante;

(1) Punctul catalizator 1: Incidentul incitant (legea universului)

(b) perturbarea situației inițiale de către ceva neașteptat - senzația unei amenințări își face simțită prezența;

(2) Punctul de cotitură 1 (liber arbitru)

(c) hotărârea protagonistului de a lua măsuri pentru restabilirea echilibrului, conceperea (conștientă sau inconștientă) a unui plan și evadarea din zona sa de confort.

(II) ACTUL II: PARTEA 1 - DEZVOLTAREA ACȚIUNII (aprox. 1/4 plot)

(d) complicarea acțiunii prin apariția inerentelor obstacole pe care protagonistul le trece cu mai mult sau mai puțin succes (de obicei un aparent succes încurajator, care, pe de altă parte, amplifică dificultatea situației);

(3) Punctul catalizator 2: Punctul de mijloc (legea universului)

(e) etapa ce marchează schimbarea norocului: acțiunile de până acum ale protagonistului încep să se întoarcă împotriva lui, chiar dacă nu imediat; etapă poate fi semnalată printr-un moment punctual (o scenă) sau nu: este un simplu un prag dincolo de care lucrurile încep să se schimbe considerabil pentru protagonist într-o manieră brutală sau graduală, până ce, la finalul ACTULUI II, este forțat din nou să ia o decizie crucială, similar cu cea din ACTUL I, dar la un alt nivel.

(III) ACTUL II: PARTEA 2 - AMPLIFICAREA CONFLICTULUI (aprox. 1/4 plot)

(f) imediat după pragul de mijloc, observăm noua situație a protagonistului, care inițial poate părea bună (poate părea că protagonistul a obținut ce urmărea); (g) ușor-ușor, devine evident că situația s-a complicat pentru protagonist, care încearcă să ia în piept noile provocări apărute, dar orice ar face pare că se afundă și mai mult eșec, până în punctul în care pare că lucrurile nu mai pot fi rezolvate și “lupta” este pierdută;

(4) Punctul de cotitură 2 (liber arbitru)

(h) analiza protagonistului asupra situației limită în care se află, confruntarea “demonilor” interiori și hotărârea sa de a merge mai departe, abordând un nou plan.

(IV) ACTUL III / PUNCTUL CULMINANT ȘI DEZNODĂMÂNTUL (aprox. 1/4 plot)

(i) confruntarea finală și punctul culminant în care tensiunile create ajung să fiarbă la maxim;
(j) rezoluția conflictului (cu rezultat mult sau mai puțin pozitiv pentru protagonist și celelalte personaje).

(EPILOG)

Cealaltă față a paradigmei clasice

După cum am putut observa, atât din modelul dialogurilor platonice, cât și al învățăturilor lui Aristotel, ideea dominantă a artei la grecii antici stătea sub semnele frumuseții sublime și a cunoașterii sensului înalt. A unui sens care ne depășește, dar la care ne raportăm în permanență și spre care tindem, pentru a ne desăvârși ca ființe. Astfel, se creează un binarism specific abordării logocentrice. Binarism legat de cunoaștere, care se află la un nivel mai înalt decât existența pământeană: Lumea ideilor primordiale vs. imitația la Platon; Mișcătorul Nemărginit vs. experiența particulară; suflet vs. corp; apolinic vs. dionisiac etc. Așadar, în mod natural, acest binarism logocentric este rațiunea profundă în baza căreia Aristotel a creat întregul sistem de legi scriitoricești în ceea ce privește arta poetică tragică, care apoi, a fost extinsă la toate formele de artă dramaturgică. Iar acest model s-a perpetuat, după cum am arătat, cu mici variațiuni și adăugiri, de-a lungul epocilor, până în zilele noastre, atât în cazul literaturii și dramaturgiei, cât și, în mod firesc, în cadrul narațiunilor cinematografice. După cum am discutat, verva narativă a paradigmei aristotelice în ceea ce privește scenariul de film se alimentează în permanență din eterna tensiune între fiecare individ și universal, adică ce trebuie el să devină. Este o viziune a devenirii, a transformării și maturizării individuale sau, din contră, a stagnării, dizolvării și anihilării individuale, în caz că evoluția stagnează sau este negată. Este, așadar, o viziune a sensului spre care tinzi ca individ și la care te raportezi în permanență. Însă, trebuie să fim conștienți mereu că această paradigmă narativă a fost formulată de Aristotel, în mare parte, pentru a aduce un răspuns condamnării pe care Platon o abătuse asupra artei, pe motiv că este o formă de imitație care îl îndepărtează pe om de adevăr. Așadar, acest construct de teorie narativă - ce are la bază ideea de cauzalitate, necesitate și verosimilitate, sub auspiciile raportului permanent dintre individ, univers și al Sensului care se naște din această dinamică - este strâns legat de viziunea logocentrică pe care filosofia clasică o îmbrățișa: viziunea unei ordini superioare, care într-un fel sau altul se manifestă în tot. Era firesc, așadar, că pentru a readuce arta poetică la loc de cinste, Aristotel trebuia să demonstreze că ea se supune principiilor care se nasc din această poziționare, ba mai mult, că este

cea mai înaltă formă de a-l apropia pe om de aprofundarea lor. Iar când ai de făcut o astfel de argumentare, te folosești, bineînțeles, de cele mai înalte exemple care servesc pledoariei tale, încercând să diminuezi importanța celor care nu se suprapun prea bine. În „Aristotle's Poetics: The Argument", academicianul Gerald F. Else remarcă faptul că din totalitatea pieselor grecești ale vremii pe care Aristotel își concentrează analiza, o majoritate covârșitoare erau de factură episodică și utilizau procedee narative discreditate de acesta, gen *deus ex machina*. În același timp, aceste piese bazate pe procedee pe care le vom numi non-aristotelice - așa cum, vom vedea, ele au devenit cunoscute în perioada modernismului, mai ales prin prisma influenței lui Bertolt Brecht - aveau un puternic succes la public, fiind îmbrățișate și savurate din plin, în pofida structurilor lor ușor incoerente, laxe și chiar autoindulegențe, în viziunea lui Aristotel. "[N]u putem spune ce proporție din toate tragediile grecești se potrivea cu prescripțiile lui Aristotel pentru cel mai bun plot, dar nu poate fi mai mult decât o mică fracțiune: poate cât o zecime. Dintre piesele păstrate până azi, proporția este spectaculoasă: două (*Oedip rege* și *Iphigeneia en Taúrois* / *Ifigenia în Taurida*) din 32... Cred că faptul este unul dăunător pentru creditul lui Aristotel ca critic, indiferent cum ar fi privit. Principiile sale, pe care cu logica sa caracteristică le-a împins la o concluzie radicală, l-au condus într-un *cul-de-sac*. Ele s-au bazat prea restrâns, pentru început, pe teza lui exagerată și unilaterală a importanței covârșitoare a plotului față de toate celelalte elemente; iar împletirea lor în legătura strânsă și unitară a avut ca rezultat restrângerea și mai mult a domeniului său de aplicare... S-a întâmplat ca judecata lui extrem de riguroasă și ascuțită să nimerească o capodoperă indiscutabilă, *Oedip rege*; dar cealaltă piesă pe care a nimerit-o, *Ifigenia în Taurida,* nu poate fi numită sincer mai mult decât o bună melodramă, iar între timp capodopere precum *Troienele, Oedip la Colonus* sau *Agamemnon*, rămân în afara formulei lui Aristotel. Nu acesta este modul în care se poate ajunge la o înțelegere organică a celei mai bune drame grecești. Mai ales că tragedia, în cea mai vastă cuprindere a ei, a atins lucruri care depășeau limitele filosofiei lui Aristotel."[4] timpului. Aristotel tindea spre "o artă care permite reprezentarea universală, curățată de orice aspect accidental al realității empirice."[5]

[4] FINKELBERG, Margarit; Eseul *Aristotle and Episodic Tragedy,* apărut în Vol. 53, nr. 1 (p. 60 - 72) al publicației *Greece&Rome*, Cambridge University Press; New York, 2006; Disponibil online la https://www.jstor.org/stable/4122460?read-now=1&seq=1#metadata_info_tab_contents, citat p. 61 (Traducere proprie din lb. eng.)

[5] Idem.; p. 65 (Traducere proprie din lb. eng.)

În contrast, episodicitatea și procedee de tip *deus ex machina* sparg iluzia Sensului absolut și a armoniei perfecte între faptă și răsplată. Pare că lucrurile se întâmplă mai alandala, iar tu ești prins într-un joc al sorții aspra căruia nu ai deloc control și nici nu se întemeiază pe o logică anume. Catarsisul are, astfel, de suferit. Acea revelație a individului care, prin cunoaștere, ajunge să dobândească o stare de grație superioară oricărei alte stări este neglijată, chestionată sau chiar demontată. O abordare care, odată cu romantismul secolului XIX și articularea conștiinței moderniste la începutul secolului XX a prins din ce în ce mai mult avânt. Acest tip de viziune ontologică și estetică se îndepărtează de legătura intrinsecă dintre conflictul exterior și cel interior, particular și universal, așa cum erau ele definite în viziunea aristotelică. De asemenea, evenimentele capătă o însușire mai mult sau mai puțin arbitrară din partea autorului, care pentru a aprofunda o anumită stare poetico-artistică alege anumite să alăture anumite momente, în funcție de cum consideră că acestea slujesc mai bine efectului urmărit de el, neglijând și relativizând legăturile de strânsă necesitate pe care unitatea aristotelică le pretinde. Vorbim de un crescendo și o gradualitate, dar nu atât de strâns legate ca la Aristotel. Creșterea acțiunii nu mai este supusă evoluției unui plot în care tot ce i se întâmplă protagonistului la exterior este o oglindă a transformării sale interioare. Interioritatea sa devine degajată de exterior, iar spectatorul este invitat la o călătorie asumat personală de aprofundare a uneis tări de fapt, care are mai mult sau mai puțin legătură cu ce se întâmplă în exterior. Este ca și cum omul s-ar situa mereu undeva între extremele lumii sale interioare, pe care nu o înțelege foarte bine și contextul exterior, care este întotdeauna prea mare pentru a fi înțeles în mod rațional, așa că tinde să capete conotații absurdiste sau, oricum, imposibil de controlat. Un fel de-a vedea lumea care a fost foarte bine articulat de modernism, prin filosofia angoasei, mereu prinsă între adâncurile subcoștientului freudian-jungian și imensitatea evenimentelor social-politice, care aruncă mase de oameni de colo-colo, în diverse situații vitrege, fără ca ei să înțeleagă vreodată de ce. În baza cărui Sens. Asistăm, așadar la o viziune ce relativizează sau chiar dinamitează principiul logocentrismului, cu al său mister transcendental absolut, prin intermediul căruia destinul fiecăruia dintre noi ar trebui să aibă o însemnătate.

Paradigma non-aristotelică și narațiunea cinematografică

După cum se știe, data considerată a marca nașterea cinematografului este 28 decembrie 1895, când la Grand Café, în Paris a avut loc proiecția mai multor filmulețe realizate de frații Lumieré. Fie că atunci s-a născut cinemaul sau înainte de această dată, important este că el a apărut

în preajma începutului secolului XX, într-o perioadă de plin avânt al modernismului, văzut ca o mișcare de chestioanre, revizuire și chiar respingere a (neo)clasicismului, ce a dominat în mod detașat cultura internațională (cel puțin pe cea europeană și pe cea anglo-saxonă) până spre începutul secolului XIX. Revoluția industrială demarată de secolul XVIII și conturarea hegemoniei sistemului liberal capitalist, precum și noua anvergură a conflictelor armate au zdruncinat puternic perspectivele filosofice asupra ontologiei și axiologiei, creând un mediu intelectual și artistic din ce în ce mai refractar la ideea de Sens absolut și existență umană prinsă în tensiunea dintre metafizic și fizic. Omul a devenit ușor-ușor aservit interesolor unor puteri care le guvernau existența în baza unor principii strict economice și a unui progres spre o societate din ce în ce mai alienantă. Individul era adesea mutat din gospodăria sa și purtat de colo-colo fără să înțeleagă exact de ce, munca lui avea un anumit preț fără să înțeleagă dacă e plătit corect sau nu, iar destinul său părea fi în mâinile unui nou zeu suprem: capitalismul. Astfel, rădăcinile individului erau tăiate, legătura cu comnuitatea și obiceiurile sale deveneau instabile, iar competențele sale meșteșugărești, agricole sau de altă natură păreau din ce în ce mai irelevante, totul în baza unor principii economice și politice asupra cărora nu avea niciun control. Tot ce putea era să încerce să se adapteze la noile condiții, pentru a supraviețui într-un mediu care să-i permită să lucreze pentru prosperitatea unei clase înalte de oameni, care nu îi reprezenta în niciun fel interesele. De asemenea, proliferarea noilor descoperiri și teorii din domeniul nou afirmatei psihanalize aduceau din ce în ce mai multe dovezi că individul nici nu prea se cunoaște pe sine, motivațiile, slăbiciunile și personalitatea sa având ca suport o rețea nebuloasă de factori traumatici și existențiali care îi influențează fiecare acțiune. Astfel prins între jocurile politico-economice ale unor oameni sus puși și adâncurile abisale ale unui subconștient greu de descifrat, individul începe să simtă că nu mai are deloc control asupra propriei existențe. Ceea ce credea a fi Adevărul și Sensul devine din ce în ce mai relativ și greu de acceptat, oricât de mult ar fi încercat să se mai agațe de vechile credințe și orânduiri sociale. Era firesc ca acest nou context general să ducă la o nouă raportare ontologico-filosofică a raportului omului cu universul, Sensul și viața.

Iar, paradigma non-aristotelică – termen preluat de la Brecht, care îl alesese pentru-și defini setul său de principii artistice, în conflict cu cele aristotelice - devine în mod firesc o oglindire la nivel poetic și narativ al acestor noi atitudini. Analizând două filme nominalizate și câștigătoare la prima ediție a Premiilor Oscar din 1929, când se poate spune că cinematografia atinsese un nivel considerabil de maturitate (fix înainte de a trece la epoca filmului sonor), am descoperit că se putea

vorbi deja de afirmarea atât a paradigmei aristotelice, cât și a celei non-aristotelice. Cele două filme sunt:

1. *The Last Command / Ultima comandă* [1928; r: Josef von Sternberg] – paradigmă aristotelică
2. *Sunrise: A Song of Two Humans / Aurora* [1927; r: F.W. Murnau] – paradigmă non-aristotelică

Analizând *Ultima comandă* se poate constata că filmul se înscrie în mod exemplar în cadrul paradigmei anrative aristotelice dprezentate mai sus, cu un protagonist a cărei nevoie de transformare este afirmarea sa ca individualitate, în afara statutului de general-major în cadrul Rusiei țariste, de cărei doctrine era extrem de atașat. Prins în mijlocul mișcărilor revoluționanre din Rusia anului 1917, protagonistul sfârșește tragic peste ani de zile, când, ajuns actor de figurație la Hollywood, este pus în fața situației de a se confrunta cu un fost revoluționanr rus, ajuns acum regizor de filme. Întregul plot devine o expresie narativă perfect unitară, ca un puzzle de întâmplări construite în jurul conflictului său interior cu noua lume care vine peste el și în care nu-și găsește deloc locul, ceea ce duce la finalul său tragic, dar nelipsit de o oarecare măreție, în care pătruns de patosul unei scene care portretizează Revoluția rusă de la 1917, ajunge să retrăiască acele vremuri și se stinge delirând pe platou. În contrapunct, *Aurora* prezintă o narațiune mult mai capricioasă, care se conectează în mod diferit la nevoia de transformare a protagonistului său, numit în mod impersonal Bărbatul, ca simbol al stării condiției general-umane, provocată să facă față mirajului consumeristo-capitalist, care îi promite prosperitatea și împlinirea în cadrul lumii moderne a orașului, cu prețul renunțării la însemnătatea lumii în care a crescut și s-a dezvoltat. Lumea sa este dată peste cap de apariția Femeii de la oraș, care îl seduce și îl convinge să își ucidă Soția și să-și vândă ferma din micul sat în care locuiește pentru a avea bani să se afirme la oraș. Interesant este că după acest eveniment catalizator (INCIDENTUL INCITANT), Bărbatul încearcă să își ucidă Soția (PUNCTUL DE COTITURĂ 1), însă realizează că face o greșeală și o lasă în viață, pentru ca apoi filmul să prezinte călătoria lor la oraș și reaprinderea flăcării dragostei dintre ei. Așadar, dacă nevoia de transformare a Bărbatului era să realizeze însemnătatea relației cu Soția, acest obictiv este deja împlinit. Varianta aristotelică ar fi presupus un lung șir de întâmplări prin care el să realizeze gradual acest adevăr. Modul mult mai capricios de funcționanre a paradigmei non-

aristotelice împinge, însă, povestea în ACTUL II spre o cu totul altă direcție. Iar dacă în Prima parte a ACTULUI II, urmărim eforturile prin care reușește să-și convingă Soția să se întoarcă la el, PUNCTUL DE MIJLOC nu semnalează amplificarea conflictului, ci, din contră, celebrarea reunirii în dragoste a celor doi, marcată printr-un șir episodic și nenecesar din punct de vedere narativ de bifare a mai multor etape ce aparțin de ritualul unei căsătorii: ferchezuirea la salonul de frumusețe, poza cu mirii, dansul la restaurant etc. Iar pentru că, pentru a trece spre confruntarea dramatică decisivă din ACTUL III era nevoie, totuși, de un eveniment catalizator care să producă o schimbare a norocului în ghinion, o furtună le periclitează drumul cu barca înapoi spre casă. Soția este prinsă în apele învolburate și purtată departe de Bărbat, care își adună toate forțele pentru a o salva (PUNCTUL DE COTITURĂ 2), ceea ce și reușește să facă, ajutat de săteni, ceea ce conferă filmului un final fericit.

Așadar, chiar dacă filmul bifează cele PATRU PUNCTE NARATIVE MAJORE, ele sunt marcate într-un mod relativizant, ce nu ține cont în mod direct de nevoia dramatică a protagonistului, ci de nevoia poveștii de a merge mai departe, într-un fel sau altul. Astfel, dacă în cazul paradigmei aristotelice, secvențele episodice și procedeele de tip *deus ex machina* nu își au locul, în cadrul paradigmei non-aristotelice ele sunt binevenite, grație unui alt etos pe baza căruia se înființează. Vorbim de un etos al cărui nucleu de principii se instaurează pe ideea că existența individului uman este în mâinile unor capricii și vicisitudini istorice, iar ascederea sa spre un anumit Sens poate avea și nu avea relevanță față de modul în care viața îl poartă de colo-colo. Faptul că Bărbatul se trezește din vraja Femeii de la Oraș pentru a realiza că face o greșeală cumplită încercând să-și omoare Soția, subliniază faptul că nu știm exact de ce facem multe din lucrurile pe care le facem. Nu știm dacă ce ne dorim este ceea ce ne reprezintă sau reprezintă doar niște idei plantate de un sistem politc și economic care vrea să ne exploateze în mod constant și programat întru perpetuarea vicioasă a aceluiași sistem de clase politce și sociale. Așadar, momentele narative devin smucite și capricioase, purtându-ne dintr-o parte într-alta fără rasponsabilitatea unui Adevăr sau Sens transformator. E pur și simplu viață. Catarsisul aristotelic devine irelevant, odată ce arta nu mai are un anumit Sens de transmis. În plus, distanțarea față de poveste și semnalarea în permanență a faptului că suntem martorii unei simple povești – o intepretare subiectivă a vieții - devine chiar ceva de dorit în cadrul paradigmei non-aristotelice. De asemenea, prin studiul de caz al altor două filme moderniste – L'eclisse / *Eclipsa* [1962;

Michelangelo Antonioni] și *Alice Doesn't Live Here Anymore* / *Alice nu mai locuieşte aici* [1974; Martin Scorsese], precum și al observațiilor asupra unor filme ca *Psycho* [1960; Alfred Hitchcock], *Imitation of Life* / Mirajul vieții [1959; Douglas Sirk], *Chung Hing sam lam / Chungking Express* [1994; Wong Kar-Wai] ș.a.- am descoperit că PUNCTUL DE MIJLOC poate căpăta o valență mult mai extremă în cadrul paradigmei non-aristotelice. Odată trecută de PUNCTUL DE MIJLOC, narațiunea se poate scinda în mod extrem, schimbând protagonsitul sau păstrând același protagonsit, dar oferindu-i șansa la un nou început, fără ca acțiunile dinainte să mai aibă o repercursiune. Se creează,a stfel, o schemă în DOUĂ CAPITOLE, care poate fi împărțită în CINCI ACTE (nu ma refer aici la Structura de Cinci Acte a peiselor din eprioada neoclasicistă), PRIMUL CAPITOL fiind definit de o căutare a narațiunii de a-și găsi povestea prin intermediul unui protagonsit, iar AL DOILEA CAPITOL, fiind definită de un soi de schimbare de unghi, datorată incetării bruște a primului parcurs sau a incapacității protagonsitului de a ieși din impas pentru împinge lucrurile într-o direcție satisfăcătoare.

Plotul ca "erou" și paradigma post-aristotelică

Faptul că putem vorbi de un șablon narativ ce poate fi relativizat în diverse moduri, în funcție de etosul din spatele narațiunii, dar, cu toate acestea, să respecte anumite repere de escaladare a conflictului, mă conduce spre concluzia cheie de care era nevoie pentru a trece mai departe. Concluzia este că, pentru a găsi un punct comun care să cuprindă o plajă cât mai largă de narațiuni - atașate fie mai mult de paradigma aristotelică, fie de cea non-aristotelică - e util să privim plotul ca „erou". În sensul că, (urmând modelul vieții) în cadrul construcțiilor narative filmice, plotul va merge mai departe, bifând într-un fel sau altul PUNCTELE MAJORE pentru a construi o evoluție cu început, mijloc și sfârșit. Nu contează că are sau nu are un unic protagonist. Sau, chiar dacă are, nu contează dacă evoluția plotului este legată în mod necesar de transformările sale. Aceste aspecte devin strategii artistice prin care fiecare autor își conduce povestea, în funcție de etosul filosofic de care este mai atașat, de efectul oetic scontat și, bineînțeles, de inspirație. De exemplu, în *All the President's Men* / *Toți oamenii preşedintelui* [1976; Alan J. Pakula], acțiunile ambilor protagoniști împing evoluția narațiunii mai departe, fiecare PUNCT MAJOR fiind dublat, ca și cum ar fi nevoie de doi oameni care să învârtă de câte o cheie pentru a accesa un anumit mecanism. În *Sideways / In vino veritas* [2004; Alexander Payne], deși avem un protagonist clar,

el este absent și fricos, așa că cel mai bun prieten îl trage de multe ori spre acțiunile majore, care împing povestea mai departe. Un caz asemănător este și *Vicky Cristina Barcelona* [2008; Woody Allen], unde rolul de protagonist este preluat în mod alternativ de Vicky și Cristina, chiar dacă Vicky pare a se încadra mai clar ca protagonist. Însă, plotul nu așteaptă după ea pentru a merge mai departe. Ia în calcul acțiunile făcute de prietena ei dacă este nevoie, așteptând ca protagonista să se trezească la un moment dat din nehotărâre. La fel cum, în cazul filmului *Eclipsa*, plotul și-a îndreptat la un moment dat atenția spre un alt personaj, pentru a duce povestea mai departe și a crea o anumită dinamică între cele două personaje. Aceste permutări de atenție de la un personaj la altul au, bineînțeles, un anumit efect poetic. În cadrul paradigmei aristotelice, momentele narative se supun unei ordini și logici adânc înrădăcinate în ideea de Sens absolut și evoluție individuală prin și întru cunoaștere, iar această atitudine devine foarte clar oglindită în formatul plotului. Episodicitatea și procedeele de tip *deus ex machina* sunt pe cât posibil evitate, pentru a nu îndepărta spectatorul de această senzație de Sens. De cealaltă parte, paradigma non-aristotelică relativizează și chestionează această legătură, considerând că existența umană este prinsă în mijlocul tăvălugului haotic născut din antrenarea unor forțe care nu au neapărat legătură cu cine este el și ce nevoi interioare are sau cu un Sens absolut, iar miza principală este supraviețuirea și adaptarea permanentă la mediu. De foarte multe ori, narațiunile filmice se găsesc într-un mix al celor două abordări, ghidate de intenția artistică a fiecărui cineast și, de asemenea, de poziția lui față de aceste probleme filosofice. Modul în care sunt ordonate momentele creează un anumit efect poetic, folosite de plot pentru a merge mai departe, în funcție de ce este de transmis. Astfel, plotul poate să sară sau să nu sară de la protagonist la antagonist, apoi la diverse personaje secundare. Poate sări de la un personaj la altul într-un ritm sau altul. Poate rezolva toate conflictele deschise sau nu. Poate începe cu un protagonist pentru ca apoi să se concentreze mai mult pe un personaj secundar. Poate să schimbe complet povestea în mijlocul filmului, iar un sublot poate deveni oricând mai proeminent decât conflictul principal. Pentru că plotul este, de fapt, „eroul”. Iar plotul, ca erou, își găsește modalitățile adaptate fiecărei viziuni artistice în parte de a evolua de la un capăt la altul, sărind de la o scenă la alta, în funcție de efectul urmărit și de necesitățile conturării unei povești cu început, mijloc și sfârșit. Este ca și cum narațiunea ar avea un spirit, care (dacă facem un exercițiu de imaginație și gândim lumile filmice pe care le vedem ca pe niște lumi reale) sare de la un eveniment la altul pentru a trece în mod cât mai reușit de la un stadiu la altul. Fiecare scenă este are o anumită încărcătură artistică, deci cu un anumit efect pe care-l transmite.

Clasificarea efectelor de tip mozaic în narațiunea cinematografică

În cartea „The Multi-Protagonist Film", Maria del Mar Azcona definește filmele mozaic a fi „acele filme cu mai multe personaje care au o relevanță relativ similară pentru cursul narațiunii."[6] Apoi explică: "În timp ce cele mai multe filme tind să-și centreze firele narative în jurul traiectoriei, țelurilor și dorințelor unui singur protagonist - sau a unui cuplu, așa cum este specific anumitor genuri ca filmul muzical și comedia romantică - filmele cu mai mulți protagoniști cuprind un grup mai amplu de personaje, fără a stabili ierarhii narative stricte intre ele."[7] Așadar, principiul șansei ia locul principiului cauzalității și necesității. Aceasta nu înseamnă că în filmele mozaic lucrurile se întâmplă fără nicio noimă. Relațiile cauză-efect există în continuare, deoarece fără ele nu poate există o narațiune. „În orice mediu, narațiunea înseamnă un lanț de întâmplări ce se petrec într-un anumit timp și spațiu și sunt unite între ele prin relație cauză-efect."[8] spune teoreticiana și filmoloaga Kristin Thompson. Deci este clar că principiul șansei nu are cum să înlocuiască principiul cauză-efect, ce stă la baza oricărei narațiuni, însă poate să-l diminueze - ceea ce se întâmplă în cazul poveștilor mozaic. Adică structura unitară a narațiunii nu constă într-un șir central de evenimente care este pus în evidență de celelalte, ci, mai degrabă, fiecare șir de evenimente este la fel de important, iar faptul că ele se întretaie și se influențează unele pe celelalte se datorează în mult mai mare măsură șansei decât unui șir logic și justificat de evenimente. Acest principiu estetic vine la pachet cu o anumită privire asupra vieții, asupra lumii, care nu poate fi explicată analizând evenimente izolate, ci ea trebuie înțeleasă întru totul, printr-o imagine cât mai de ansamblu posibil, pentru a înțelege de fapt Adevărul. Așadar, narațiunile de tip mozaic, cunoscute și ca narațiuni în rețea, sau narațiuni cu multi-protagoniști, prezintă adesea mai multe personaje și povești interconectate care se intersectează și se influențează reciproc. Astfel, aceste povești reprezintă o a trei paradigmă narativă, pe care am numit-o post-aristotelică, deoarece reprezintă mai multe destine, de foarte multe ori construite în jurul unui singur protagonist după modelul paradigmei aristotelice, însă la nivel de plot general, simțim cum proiectul tematic sau poetic al autorului este potențat de de fiecare dintre povești, selectând momentele cele mai convenabile pentru a conduce povestea spre un final satisfăcător și revelator la un anumit nivel.

[6] AZCONA, Maria del Mar. *The Multi-Protagonist Film*; Ed. Wiley-Blackwell; New Jersey, 2010; p. 2
[7] Idem; p. 3
[8] THOMPSON, Kristin; *Storytelling in the New Hollywood - Understanding Classcial Narrative Technique*; Harvard University Press; Londra, 1999; p. 10

De asemenea, episodicitatea specifică acestor povești și faptul că deseori șansa și coincidențele - adesea sub forma unor procedee de tip *deus ex machina* - joacă un rol foarte important în această paradigmă. Astfel, deși tema artistică a narațiunilor de acest tip crește în mod aristotelic spre un sens final ce adesea prezintă un soi de tâlc, lecție sau o cheie de meditație asupra unui subiect, forma de legătură a poveștilor, precum și faptul că nu putem vorbi de un protagonist unic, cu un conflict major, ci o pleiadă de protagoniști cu câte un conflict major pentru fiecare dintre ei, dar la fel de important ca toate celelalte pentru narațiune, reprezintă o abordare non-aristotelică. Însă, paradigma non-aristotelică despre care am vorbit ținea foarte mult de etosul mișcării moderniste. Poveștile mozaic vin, însă, cu un cu totul alt principiu. Individul pare că este și nu este stăpân pe destinul său. Viața îi este afectată în mod direct sau indirect de acțiunile celor din jur, dar și el ajunge să influențeze viețile celorlalți prin gesturile și alegerile sale. Este un perpetuu schimb de influențe, ca și cum ne-am negocia în permanență dreptul la împlinire într-un anumit context. Într-o anumită măsură, acest tip de percepție a lumii se înscrie în post-modernism, unde contextul social-cultural și individualitatea fiecăruia este foarte relevantă, contribuind la șiruri interminabile de ciocniri între personalități și atitudini, ce se modelează reciproc în permanență. Lucrurile par a căpăta un sens odată ce sunt privite mai de la distanță decât le privește modernismul, dar un pic mai de aproape decât o face clasicismul. Astfel, pare că indiferent dacă există sau nu Sens, individualitatea este un construct cultural ce contribuie în permanență la proliferarea unui nou construct social, în combinație cu toate celelalte peste care se suprapune sau cu care intră în contact direct. Deși aceste filme tind să înfățișeze o tapiserie vastă de personaje și povești, fiecare fir contribuind la un *puzzle* larg, uneori sunt de ajuns doar două sau trei povești interconectate pe baza unuia dintre principiile de articulare narativă specifice poveștilor de tip mozaic pe care le voi detalia mai jos sub denumirea de "efecte". Am ales să folosesc termenul de mozaic pentru a include și acele narațiuni în care intrigile nu se intersectează neapărat, însă prin suprapunerea lor la nivel de construcție narativă, creează un tip de rețea la nivel tematic și/sau poetic. Narațiunile de tip mozaic se caracterizează prin două aspecte care le determină forma în care se manifestă:

A. Narațiuni de tip mozaic în care conflictele dramatice constituente nu se bazează pe relații directe între personaje:

1. **Efectul *INTOLERANCE*** - linii narative paralele sau doar tangențial conectate, care au ca subiect reprezentarea unui anumit tip de situație (subiecte sociale și filosofice ca:

intoleranță, trădare, abuzuri din partea puterii, dar și subiecte mai ușoare precum: persoane care iau taxiul noaptea, îndrăgostiți care se cunosc la bar, lupte intergalactice etc.) și a repercursiunilor ei pentru mai multe tipuri de personaje, care trăiesc sau nu în cadrul unor coordonate de timp și spațiu comune, dar care nu ajung să își influențeze parcursul în mod direct - ex: *Intolerance / Intoleranță* [1916]; *Gomorra / Gomora* [2008], *Cloud Atlas / Atlasul norilor* [2012] etc.

2. **Efectul *LA RONDE*** - un anumit element (obiect, ființă, acțiune etc.) leagă diverse existențe trecând prin diferite circumstanțe de la un protagonist la altul, tot sub forma unei lepșe, care, spre deosebire de modelul *Potemkin*, sare de la un context la altul, cu personaje diferite, prinse într-o varietate de conflicte, chiar dacă numitorul poate fi comun (infidelitate, dragoste, ură, probleme financiare, căutarea sensului vieții etc.) - ex: *La ronde / Caruselul* [1950]; *Au hasard Balthazar / La întâmplare, Baltazar!* [1966]; *Slacker* [1990]; *Twenty Bucks / 20 de dolari* [1993]; *The Red Violin / Vioara roșie* [1998] etc.

A. Narațiuni în care conflictele dramatice ale protagoniștilor se influențează reciproc, în mod direct sau indirect, substanțial sau nesubstanțial:

3. **Efectul *POTEMKIN*** - filme a căror structură se bazează pe un conflict major, extins la nivelul unui grup de omeni, prinși într-un anumit context și afectați în moduri similare de lupta de supraviețuire în condițiile date - ex: *Bronenosets Potyomkin / Crucișătorul Potemkin* [1925]; *Paris brûle-t-il? / Arde Parisul?* [1966]; *The Thin Red Line / La hotarul dintre viață și moarte* [1998] etc.

4. **Efectul *GRAND HOTEL*** - diverse personaje sunt adunate pentru o anumită perioadă - de obicei cu o anumită ocazie - într-un anumit spațiu (hotel, cartier, croazieră etc.), ceea ce creează un pretext pentru ele să interacționeze în moduri mai mult sau mai puțin concludente pentru conflictele dramatice cu care se confruntă; conflcitele tind să se combine la un moment dat, pentru a crea un nod de probleme ce-i aduce unește pe protagoniști - *Grand Hotel / Hotel Grand* [1932]; *Horí, má panenko / Balul pompierilor* [1967]*; Nashville* [1975]; *Bobby* [2006] etc.

5. **Efectul *RASHOMON*** - un eveniment leagă mai multe personaje care au sau nu au legătură unele cu celelalte, însă perspectivele lor subiective și diferite asupra evenimentului constituie subiectul poveștii ce se conturează ca o povestire detectivească; acest efect presupune un anumit tip de redundanță, evenimentul fiind reluat din mai multe perspective, pentru ca apoi să se urmărească și cum sunt transformate viețile celor implicați - *Rashomon* [1950]; *La commare secca / Cumătra uscată* [1962], *Courage Under Fire / Curaj în linia întâi* [1996], *The Last Duel / Ultimul duel* [2021] etc.

6. **Efectul *THE KILLING*** - un eveniment leagă mai multe personaje care au sau nu legătură unele cu celelalte, dar care ajung să ia parte la un eveniment comun, pus la cale în prealabil sau nu; urmărim traseul fiecărui personaj pentru a înțelege cum s-a ajuns la acel eveniment; ca și efectul *Rashomon*, și acest efect presupune un anumit tip de redundanță, evenimentul fiind reluat din mai multe perspective, pentru ca apoi să se urmărească și cum sunt transformate viețile celor implicați - *The Killing / Jaf la hipodrom* [1956]; *Jackie Brown* [1997]; *Go* / *Diferențe de clasă* [1999]; *Elefant* [2003]; *Amores perros / Iubiri și câini* [2000]; *Dunkirk* [2017] etc.

7. **Efectul *AMARCORD*** - viniete ce construiesc adesea un fel de frescă a unei lumii reale sau fantastice, cu scopul de a transmite o anumită stare poetică, mai mult sau mai puțin satirică; poate avea un personaj, un cuplu sau un grup care leaga povestile, iar adesea se poate ca și acest personaj/cuplu/grup să aibă o evoluție – *Amarcord / Îmi amintesc* [1973]; Le fantôme de la liberté / *Fantoma libertății* [1974]; *Gummo / Orașul nebunilor* [1997]; *En duva satt på en gren och funderade på tillvaron / Un porumbel cugetând pe o ramură* [2014] etc.

8. **Efectul *SHORT CUTS*** - fără a depinde neapărat de un anumit context, un spațiu sau un anumit interval de timp, efectul conectează mai multe povești dintr-un oraș, cartier sau spațiu frecventat de personaje prin intermediul relațiilor dramatice pe care personajele le întrețin; fiecare poveste este legată prin intermediul a cel puțin un personaj sau obiect de măcar una dintre celelalte, dar spre deosebire de *Grand Hotel*, poveștile tind să se rezolve separat - ex: *American Graffiti / Graffiti american* [1973] Diner / *Restarantul* [1982];

Parenthood / Numai tată să nu fii! [1989]; *Do the Right Thing* / *Pizzeria lui Sal* [1989]; *City of Hope / Orașul speranței* [1991]; *Short Cuts / Povești întretăiate* [1993]; *Dazed and Confused / Marea amețeală* [1993]; *Pulp Fiction* [1994]; *Magnolia* [1999]; *Crash / Povești din L.A.* [2004] etc.

9. **Efectul *BABEL* -** o extensie a efectului *SHORT CUTS*, care ajunge să cuprindă și să conecteze evenimente care au loc la distanțe mari unele de altele sau chiar în dimensiuni separate, având ca puncte de legătură anumite legături între personaje și/sau obiecte, opere artistice comune – *The Hours / Orele* [2002]; *Traffic / Trafic* [2000]; *Syriana* [2005]; *Babel* [2006]; *Contagion / Epidemie: Pericol nevăzut* [2011] etc.

Concluzii

Am ajuns, așadar, la final acestei lucrări. Am întreprins un periplu filosofic, artistic și epistemologic prin evoluția paradigmelor narative, de la grecii antici până îi zilele noastre, cu accent pe dramaturgie și cinematografie. Am descoperit că paradigmele narative sunt strâns legate - la nivel formal și substanțial - de sensul pe care se întemeiază la nivel ontologic și axiologic. Am descoperit, astfel, probabil cel mai important aspect al acestei lucrări, anume că plotul (adică forma concretă a narațiunii) este adevăratul "erou" al oricărei narațiuni. Indiferent dacă are un singur protagonist sau mai mulți, dacă se întemeiază pe structură aristotelică de TREI ACTE sau structură non-aristotelică de CINCI ACTE, fiecare plot devine un fel de spirit care trebuie, într-un fel sau altul, să aibă un început, mijloc și sfârșit cât mai satisfăcătoare pentru spectator. Astfel, plotul va găsi diverse moduri în care, în funcție de nevoile funcționale și efectul poetic urmărit de proiectul artistic, să treacă prin aceste etape. Ajungând la această concluzie, mi-a fost foarte ușor să găsesc răspunsul la întrebarea de la care a pornit, de fapt, întreg acest demers: Cum pot narațiunile filmice să funcționeze și cu un protagonist clar, în baza teoriei clasice de scenariu, dar și fără un protagonist clar, precum și cu mai mulți protagoniști care-și întretaie parcursurile într-un mozaic narativ de conflicte și personaje? Simplu, pentru că narațiunea nu ține neapărat de protagoniștii săi ci de ce Sensul pe care într-un fel sau altul încearcă să-l releve. Astfel, chestiunea protagoniștilor și cea a respectării sau relativizării paradigmei aristotelice, devin probleme de ordin artistic, pe care narațiunea le rezolvă cum reușește mai bine, în funcție de nevoile funcționale și poetice.

BIBLIOGRAFIE

ARISTOTEL. ***Metafizica.*** Ed. Humanitas. București, 2007

ARISTOTEL. ***Poetica.*** Ed. Univers Enciclopedic Gold. București. 2011

AZCONA, Maria del Mar. ***The Multi-Protagonist Film.*** Ed. Wiley-Blackwell. New Jersey, 2010

ARONSON, Linda. ***Screenwriting Updated – New (and Conventional) Ways of Writing for the Screen.*** Ed. Silman-James Press. West Hollywood, 2001

BONDANELLA, Peter. ***The Films of Federico Fellini.*** Cambridge University Press. Cambridge, 2002

BORDWELL, David. ***Narration in the Fiction Film***. University of Wisconsin Press; Wisconsin, 1985

BORDWELL, David. ***Poetics of Cinema.*** Ed. Routlege; Londra, 2007

BORDWELL, David. ***Reinventing Hollywood - How 1940s Filmmakers Changed Movie Storytelling.*** University of Chicago Press. Chicago, 2017

BORDWELL, David. ***The Way Hollywood Tells It - Story and Style in Modern Movies.*** University of California Press. California, 2006

CAMPBELL, Joseph. ***Eroul cu o mie de chipuri.*** Ed. Herald; București, 2018

CĂLINESCU, Matei. ***Cinci fețe ale modernității - Modernism, avangardă, decadență, kitsch, postmodernism.*** Ed. Polirom. Iași, 2005

CONGDON, Lee. ***Exile and Social Thought: Hungarian Intellectuals in Germany and Austria, 1919 – 1933.*** Princeton University Press. New Jersey, 1992

DAVIS, Blair; ANDERSON, Robert; WALLS, Jan [ed.]. ***Rashomon Effects: Kurosawa, Rashomon and their Legacies*** [antologie de eseuri]. Ed. Routledge. New York, 2016

DELEUZE, Gilles. ***Cinema 1: Imaginea-mișcare.*** Ed. Tact. Cluj-Napoca, 2012

DELEUZE, Gilles. ***Cinema 2: Imaginea-timp.*** Ed. Tact. Cluj-Napoca, 2012

DUDLEY, John. ***Aristotle's Concept of Change - Accidents, Cause, Necessity, and Determinism.*** Ed. Sunny Press. New York, 2012

EGRI, Lajos. ***The Art of Dramatic Writing - Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives.*** Simon & Schuster, Inc. New York, 1966

FELLINI, Federico. ***Fellini despre Fellini.*** Ed. Humanitas; București, 2007

FIELD, Syd. ***Screenplay - The Foundation of Screenwriting (Newly Revised and Updated*);** Delta Trade Paperback. New York, 2005

FIELD, Syd. ***The Screenwriter's Workbook: Exercises and Step-By-Step Instructions for Creating a Successful Screenplay.*** Bentam Dell / Random House, Inc. New York, 2006

FRASCINA, Francis; HARRISON, Charles; PAUL, Deirdre [Ed.]. ***Modern Art and Modernism: An Anthalogy*** [antologie de eseuri]. Westview Press. Colorado, 1982

GORZO, Andrei. ***Imagini încadrate în istorie - Secolul lui Miklós Jancsó.*** Ed. Tact; Cluj-Napoca, 2015

HALIWELL, Stephen. ***The Aesthetics of Mimesis: Ancient Texts and Modern Problems.*** Ed. Princeton University Press. New Jersey, 2002

HAZARD, Adams; SEARLE, Leroy. [ed.]. ***Critical Theory Since Plato*** [antologie de eseuri]. Ed. Thomson/Wadsworth; Belmont, 2005

INGARDEN, Roman. ***The Literary Work Of Art***. Northwestern University Press. Illinois, 1979

KITTO; H.D.F. ***Greek Tragedy - A Literary Study.*** Routlege, Taylor & Francis Group. Londra/New York, 2003

KOVÁCS, András Bálint. ***Screening Modernism - European Art Cinema, 1950 – 1980.*** The University of Chicago, Press. Chicago, 2008

KUROSAWA, Akira. ***Something Like an Autobiography***. Ed Random House. New York, 1983

MAȘEK, Victor Ernest [ed.]. ***De la Apollo la Faust*** [antologie de eseuri]. Ed. Meridiane. București, 1978

MCKEE, Robert. ***Story – Conținut, structură, metodă și principii scenaristice.*** Asociația Filmtett. *Cluj-Napoca*, 2011

NICOARĂ, Radu. ***Adevărul despre erou.*** Ed. Oscar print. București, 2002

PARSHALL, Peter F. ***Altman and After: Multiple Narratives in Film.*** Maryland, 2012

PIPPIDI, D.M. ***Formarea ideilor literare în antichtate.*** Ed. enciclopedică română. București, 1972

PLATON. ***Republica.*** Ed. Antet. București, 2010

PROPP, Vladimir. ***Morfologia basmului.*** Ed. Univers. București, 1970

SEGER, Linda. ***Making a Good Script Great - Revised and Expended. (3rd Edition).*** Silman-James Press. Los Angeles, 2010

STAM, Robert. STAM, Robert. ***Subversion Pleasures: Bakhtin, Cultural Critics and Film.*** Ed. John Hopkins. US, 1989

THOMPSON, Kristin. ***Storytelling in the New Hollywood - Understanding Classcial Narrative Technique.*** Harvard University Press. Londra, 1999

TIERNO, Michael. ***Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization.*** Hyperion Publishing. New York, 2002

TREDENNICK, Hugh. ***Plato: The Last Days of Socrate.*** Ed. Penguin Group. Londra, 1969

TRUBY, John. ***The Anatomy of Story - 22 Steps to becoming a Master Storyteller.*** Farrar, Straus and Giroux. New York, 2008

VOGLER, Christopher. ***The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers***. Michael Wiese Productions. Los Angeles, 2007

WOOD, Robin. ***Howard Hawks.*** Wayne State University Press. Michigan, 2006

YORKE, John. ***Into the Woods: A Five-Act Journey into Story.*** The Overlook Press, Peter Mayer Publishers, Inc. New York, 2015

ZUCKOFF, Mitchell. ***Robert Altman - The Oral Biography.*** Ed. Vintage Books; New York, 2010

SURSE WEB

GRUBER, William E. Eseul *„Non-Aritotelian" Theatre: Brecht's and Plato's Theories of Artistic Imitation,* apărut în Vol. 21, nr. 3 (p. 199 - 213) al publicației *Comparative Drama,* Western Michigan University; Michigan, 1987; Disponibil online la https://www.jstor.org/stable/41153286?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents

FARBER, Stephen - *A Half-Dozen Ways to Watch the Same Movie*, articol publicat în *New York Times,* 13 noi., 2005 - https://www.nytimes.com/2005/11/13/movies/a-halfdozen-ways-to-watch-the-same-movie.html

FINKELBERG, Margarit. Eseul *Aristotle and Episodic Tragedy,* apărut în Vol. 53, nr. 1 (p. 60 - 72) al publicației *Greece&Rome,* Cambridge University Press; New York, 2006; Disponibil online la https://www.jstor.org/stable/4122460?read-now=1&seq=1#metadata_info_tab_contents

LOWRY, Beverly - *Criminals Rendered in Three Parts, Poetically*, articol publicat în *New York TImes,* 1994 (ARCHIVES) - https://www.nytimes.com/1994/09/11/movies/the-new-season-film-criminals-rendered-in-3-parts-poetically.html

MARKOS, Louis. *From Plato to Postmodernism - Understanding the Essence of Literature and the Role of the Author*; Cursul 3, p. 7; parte din seria *The Great Courses*, produsă în suport audio & scris de The Teaching Company, LLC; Chantilly, Virginia, SUA; https://www.thegreatcourses.com/courses/from-plato-to-post-modernism-understanding-the-essence-of-literature-and-the-role-of-the-author

PORTER, Thomas S. Eseul *Drama as text: Mythos and praxis*, apărut în nr. 1-2 (p. 93 - 110) al publicației *Word*, din cadrul International Linguistic Association; New York, 1986; Disponibil online la https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00437956.1986.11435769