

**ЮГОЗАПАДЕН УНИВЕРСИТЕТ
„НЕОФИТ РИЛСКИ“ - БЛАГОЕВГРАД
ФАКУЛТЕТ ПО ИЗКУСТВОТА
КАТЕДРА-„ТЕЛЕВИЗИОННО, ТЕАТРАЛНО И
КИНОИЗКУСТВО“**

**“АМЕРИКАНСКИ ПРАВИЛА ЗА ПИСАНЕ НА
ФИЛМОВИ СЦЕНАРИИ“**

АВТОРЕФЕРАТ

на дисертационен труд

**за присъждане на образователна и научна степен
„ДОКТОР“**

**ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ 8.4.
ТЕАТРАЛНО И ФИЛМОВО ИЗКУСТВО**

**ДОКТОРСКА ПРОГРАМА - КИНОЗНАНИЕ,
КИНОИЗКУСТВО И ТЕЛЕВИЗИЯ**

ДОКТОРАНТ:

ИВАН ВЛАДИМИРОВ ИВАНОВ

НАУЧЕН РЪКОВОДИТЕЛ:

Проф. д-р СТАНИМИР ТРИФОНОВ

Благоевград

2022

ВЪВЕДЕНИЕ

И като студенти, и като преподаватели, ние се занимаваме с умението, или изкуството, на писането на филмови сценарии. Рядко обаче се замисляме дали не трябва да усвоим умението, или изкуството, да четем сценарии. Първото е привлекателно – ако напишем добър сценарий бихме могли, ние или някой друг, да направим добър филм. Второто изглежда не особено продуктивно – хоби, с което да запълваме свободните часове на битие ни на киномани, преподаватели и теоретици. Това е изненадващо negliжиране на четенето на сценария като умение, тъй като четенето на сценарии е също толкова важно, колкото и писането им. Очевидно е, че онези, които виждат писането на сценарии като призвание и професия, трябва да се запознаят с добрите образци, наследени от предшествениците. Очевидно е, че на продуцентът му е необходимо умението да чете сценарии, как иначе ще разпознае и отличи добрата идея от лошата, как ще установи потенциала на добрия сценарий и възможностите за преработване на лошия. Четенето на сценарии има и скрити, не така очевидни участници в производството на филми – членовете на художествените комисии, които решават съдбата на българските филми в последните години. Нима те не трябва да бъдат вещи в разпознаването на качествата, заложи в този специфичен текст, в тази особена литература, наречена филмов сценарий?

Сценарият се пише с думи, но в крайна сметка се превръща в поредица от движещи се изображения. Когато пишем сценарий, мислим в изображения. Формално сценарият се чете, но всъщност се вижда и чува. Писането на сценария е разказване с движещи се образи. Сценаристът търси думи, за да изгражда картини. Всички изкуства имат своите писани и неписани правила, които авторите понякога

спазват, понякога нарушават. Идеята, че подобни правила съществуват в изкуството на сценариста вълнува мнозина и предизвиква постоянни спорове.

Правилата са постулирани и преповтаряни в множество текстове от „За поетическото изкуство“ насам. Това изследване се занимава с част от тези образователните текстове, достъпни за начинаещия и утвърдения сценарист - наръчниците по сценарийно писане, създавани и печатани в англоезичния свят. Основната част от обема на този тип помощна литература е писана в Америка и неин предмет е холивудският филм, неговата структура и „правилата“, по които тази структура се обмисля и изгражда. Оттук идва и наименованието на настоящите изследване – „Американски правила за писане на филмови сценарии“.

Мотиви за написване.

Какво се крие зад подобно заглавие?

„Американски“ и „правила“ са очевидни и имат нужда от малко разясняване. Останалата част е по-сложна за неопитния читател и съдържа в себе си един доста обемен и многолик процес – „писането на филмови сценарии“. На първо място написаният сценарий е „гаран“, който трябва да пробие многобройните защити, които стоят по пътя към финансирането и до-финансирането на филмовата продукция. Нека не се заблуждаваме за основните цели на сценария. Всички повтарят, че за добър филм е необходим добър сценарий, но никой всъщност не разбира измеренията на оценката добър сценарий и нейната субективност. Кой са хората и институциите, способни да разпознаят качествата на текста, определен от автора му като филмов сценарий, и какви са критериите, стандартизиращи оценките на отделните участници в замислянето и осъществяването на

един филм. Тези въпроси са пряко свързани с търсенето и категоризирането на „правилата“, ако те изобщо съществуват под някаква форма. Кой създава тези „правила“? Кой ги спазва? Кой се възползва от тяхната адекватност и кому те пречат? Грубо казано – кои са играчите и каква е играта, наречена американска филмова индустрия на ниво сценарий?

Целта на изследването е да бъде „измерена тежестта“ на писаните и неписаните правила на холивудската наративна система и да се установи полезността на спомагателните наръчници, дефиниращи тези правила.

Наръчниците често носят подзаглавия, съдържащи фразата в смисъла на „Как да пишем сценарий“, но в разни вариации. Всички обаче, ако авторите им са честни със себе си и своите читатели, трябва да бъдат кръстени отново с фразата „Как да четем филмови сценарии?“ – тоест наръчниците ни учат какво да търсим в сценария, за да установим дали е добър, дали работи, дали от него може да се направи филм. Наръчниците ни дават познания за елементите, от които се изгражда един сценарий, но малко от тези наръчници ни учат как да пишем сценарий. Наръчниците са по-скоро указания за анализ на един завършен сценарий и в много по-малка степен дават реални съвети как да стигнем до изисканите от тях резултати.

Актуалност на темата

Българските филми често са упрекувани в не достатъчно добре разказани истории. Анализът на традиционно обусловените изисквания към филмовия разказ в Америка би ни помогнал да открием възможностите, които се крият в собствените ни опити за

разказване на филмови истории. Елементарната имитация на чуждата практика е непродуктивна. Англоезичната филмова индустрия вирее, произвежда и разпространява филми в различна среда и в различен пазар от българския. Но опитът за разбиране на принципите на разказване би ни помогнал да търсим свои способности и да ги съпоставяме и измерваме спрямо прокламираните „универсални“ истории.

Методология на изследването

В **първа глава** предлагам едно фриволно сравнение между сънищата и филмите като съвкупности от движещи се образи, носители на действия и случки, представящи някакъв вид разказ, който бихме могли да запомним и възпроизведем в словесна или текстова комуникация.

Във **втора глава** опитвам да изясня какво е сценария като обект на научно наблюдение и като реално средство от арсенала на филмовото производство. Ще търся дефиниция или дефиниции на сценария и ключовите му компоненти на базата на различните перспективи, предложени от утвърдени кинопрофесионалисти и академични изследователи. Ще опиша външните белези, които носят англоезичните сценарии и ще опитам да отбележа градивните елементи, изграждащи скритата драматургична структура на филмовия сценарий.

В **трета глава** ще разгледам някои от наръчниците, посветени на писането на сценарии. Този преглед не претендира за абсолютна изчерпателност, каквато ѝ не е възможна в рамките на едно изследване продължило няколко години. Изборът ми на текстове е субективен и ръководен преди всичко от наличността на текстовете.

ПЪРВА ГЛАВА

ДЕЙСТВИТЕЛНИ, СЪНУВАНИ И ИНТЕРПРЕТИРАНИ ФИЛМОВИ ОБРАЗИ

Трябва да отбележа една особеност на личния ми мисловен процес – лесно ми е да разсъждавам за света и човека в него чрез кратки истории и конструиране на филмо-подобни сцени. Значително по-неприсъщо ми да размишлявам в полето на научната методология и философските абстракции. Предпочитам чрез описанието на сцена и действие да извикам усещане за смисъл и значимост в слушащия/четящия пред възможността за разговор с преобладаващи теоретични отвлечености. За мен конкретният визуален детайл в действие е по-удобен инструмент за извайване на смисъл от теоретичния дискурс.

Втора особеност - идеите идват отвън. Всяко позабележително заключение, което си съставям е реакция на външен катализатор – разказани ми или прочетени случки, ситуации, на които съм пряк свидетел, картини от обитаемата действителност, които са ме заинтригували с някои свои специфични характеристики.

Три семейства пътуват в самолет. Членовете на едното спят, членовете на второто играят компютърни игри, а онези от третото гледат филми. В трите семейства виждам три отделни случая на консумиране на движещ се образ, конституиращ в по-голяма или по-малка степен фабулна завършеност. На български използването на думата „консумиране“ звучи грубо, но представя точно идеята, особено ако преминем през английския глагол *consume* и неговите производни *consumer* и *consumerism*. Това правим в днешно време – **потребяваме** огромни количества и в различно качество движещи се картини – анимирани

рекламни банери, „живи“ телевизионни програми от всяка точка на света, елементарни, но обсебващи игри за мобилни устройства, три-часови холивудски спектакли, и новата мания на всички – безкрайните сериали от „стриймिंग“-платформите. Всички те са изградени от движещи се образи в различни степени на абстракция и съдържат поне някакъв момент на разказвателност, може би с изключение на игрите пъзели, числовите игри и игрите с думи, макар че често производителите им залагат някакъв вид крайна цел отвъд преодоляването на нивата и тя напомня приказна история – ако преодолеем успешно всички нива, ще спечелим съкровището, ще освободим принцесата и т.н.

Да се върнем на трите семейства. Два от случаите са очевидни, третият изисква известна фриволност в наблюдението. Едните гледат филми - движещи се картини, преизпълнени с разказ, другите играят електронни игри - несъмнени движещи се картини, донякъде подкрепени от истории в зависимост от жанра на съответната игра. Но какво правят онези на задната седалка – спящите?

Сънуват.

Поради известен скептицизъм към значимостта на моите прозрения ще добавя – надявам се, че сънуват. Фелини изисква кинематографичния образ да съдържа в себе си „вълшебна, съноподобна мистерия“. Нито една виртуална реалност не може да се сравни с всеобхватността на съня. Сънят ни поглъща и ни кара да виждаме образи и свързвания помежду им, които нашия буден рационален ум, въоръжен със здравата, общоприета логика, отказва да прозре наяве. В моите сънища аз съм пълноценен участник, герой без каквито и да било задръжки. Докато трае сънят „сетивните впечатления от [него] се възприемат като реални по време на спането. Те са почти толкова реални, колкото

възприятията в будно състояние.“ По същият начин възприемаме филма.

Модерният човек гледа все повече часове аудио-визуални произведения, в които акцентът пада върху разказването на истории. Сънят е съществена част от живеенето, въпреки нашето неразбиране на предназначението му. Филмът също се оказва важен, а обясненията за значимостта му вероятно са безброй, кое от кое по-благородни. Не изработваме ли изкуствен сън, когато правим филми? Сънища нямат разпознаваем предварителен сценарий, не знаем кои наши преживявания предизвикват определени сънища. Тълкуваме, правим връзки, но често това са прояви на наивност, а понякога и на чисто шарлатанство, от онези, които се самоопределят като професионални тълкуватели на сънища. Сънят идва при нас естествено. Филмът е следствие от дълъг процес на рационални и интуитивни решения на голяма група хора и едно от най-трудните неща е да се вложи в него изискваната от Фелини „съноподобна мистерия“. Един „латентен импулс“ предизвиква съня. Филмът започва с нечия идея, неясна или конкретна, но тази идея трябва да извърви дълъг път и множество трансформации, докато стане пълноценен „съноподобен“ филм. Въобразявайки си бъдещият филм сценаристът несъзнателно използва множество „латентни импулси“, чийто произход трудно би обяснил, а опитът за конкретизирането им по-скоро вреди на процеса на трупане на суров идеен материал, който в бъдеще чрез осмисляне и редакция да се превърне в сценарий за филм.

Можем да приемаме филмът като сън наяве, в който образът на човека не просто се запазва, а продължава да живее и така да поставим позитивен знак на отношението си към киното. Можем и да се упрекнем в обожествяването на един „лъжовен“ образ, който ни държи в плен, който е

също толкова тленен, както всичко останало в нашия органичен и ограничен свят.

В писането на сценарии трябва да бъдем едновременно специфични и достатъчно неконкретни, че да осигурим на нашите съавтори в създаването на филма яснота и свобода, за да развихрят своето въображение и да осъществят своите творчески амбиции. Сценаристът няма безкрайната свобода на поета и писателката. В неговите изречения се крият водоноски, инсталации за филмов дъжд, прожектори, масовки, декори, каскадьори, специални превозни средства и котки, които трябва да бъдат спасени. Когато Вирджиния Улф напише, че нещо се случва на „Странд“ ние с лекота си го представяме само от беглите детайли, нахвърляни от писателката. Когато сценаристът напише, че нещо се случва на „Странд“ филмовата продукция трябва да отиде в Лондон или да построи част от знаменитата улица като декор, а липсващото да добави чрез компютърна обработка. И двата варианта са ужасно скъпи. Особено ако сте част от български игрален филм.

Искам да отлича филмовия сценарий от другите видове текст. Сценарият е толкова различен заради своята неизменна обвързаност с технологичните, логистичните и производствените особености на филмовия процес. Под филмов процес разбирам създаването на игралния филм, не неговата реализация в определено културно пространство, не връзките му с аудиторията или индивидуалния зрител, нито пък критически или теоретически дискурс разискващ филмовия феномен.

Това, по-скоро практическо изследване, се занимава с филмовия сценарий и неговия автор – филмовия сценарист в системата на филмовата продукция. Сценарият не е нормално четиво, сценарият е едно от средствата, чрез

които се създава игралния филм. Не всеки е способен да прочете филмовия сценарий и да оцени скритите в него качества и недостатъци. Сценарият е специализирана литература, която много успешно може да имитира добра повествователна литература. Добрият изказ и красивите стилистични похвати улесняват четенето на сценария, но често подвеждат непосветения в сложните механизми на кинопроцеса, да вижда качество, където то всъщност липсва. Затова и изрази като „мързелива светлина“ създават фалшивото усещане за майсторство на автора. Майсторството на сценариста се съдържа другаде, не в способността да омайва четящия с бляскава словесност. В описанията и диалозите на един сценарий трябва да се крие стабилна драматургична структура, която да свързва отделните елементи на бъдещия филм. Това, че тази структура е скрита, създава сериозен проблем в анализа и оценяването на един сценарий – може изобщо да я няма, но заради словесната ловкост на автора, четящите придобиват илюзорна убеденост в завършеност и ефективност на сценария. Изразът „добре написан сценарий“ трябва да се отъждествява с правилно конструирана драматична ситуация. Акцентът пада върху конструирането, върху създаването на структура, не върху самото писане. Талантливият писател може да създаде 30-40 сцени, в които има герои, случки, красиви или пък страшни картини, заложили са вълнения и размисли. Но какво ни гарантира, че тази поредица от добре описани сцени съдържа разказ, при това драматичен разказ, който да увлече зрителите на бъдещия филм и да задържи вниманието им в продължение на два часа? Как и да „сънуваме бъдещия филм“, и да бъдем здравомислещи „инженери“, проектиращи солидна конструкция?

Всяка професия изисква от практикуващия определен кръг от умения и познания, които му позволят да работи с лекота и да разрешава възникналите проблеми. Избралите професията на сценариста имат нужда от образователни и спомагателни ресурси, които сами трябва да открият и систематизират. Във филмовите училища съществуват курсове, посветени на драматургията и писането на филмовия сценарий, Интернет е пълен със сайтове, които дават основни насоки, търговците на книги от дигиталното пространство могат да доставят десетки, дори стотици заглавия, посветени на писането на сценарии. Кои текстове да прочете начинаещият сценарист? Кои книги да избере?

Образователният процес в изграждането на един автор на филми не е лек. Нито пък следва ясно очертана поредица от стъпки. Ако някой състави подробен обучителен план и да го даде на бъдещия сценарист, режисьор, продуцент, оператор, монтажист – следването на този план не гарантира успех в оформянето на кинопрофесионалиста. Хората, които правят филми се учат най-вече от практиката. Образованието и натрупването на умения не са линейна процедура, водеща от един малък успех към следващ малък успех, от една вярна стъпка към следваща, все така в правилната посока. Образованието на кинопрофесионалиста е търсене в много посоки. То ни хвърля в сблъсъци с разнородни и разнолики авторитети. Изправя ни пред трудни задачи. Изпълнено е с явни и скрити неуспехи. Образованието е сложно, а придобитата професия е смайващо трудна, нека не се заблуждаваме в това. Зад лъскавата фасада на киноиндустрията или киноизкуството /да удовлетворим и двете силно изразени отношения/ се крият мрачни коридори, по които гениалността и тъпотата вървят ръка за ръка. В

производствените халета бучат и тракат машинarii, сглобени от различни характери, чийто многолик егоцентризм постоянно заплашва фабриката със случайна, но грандиозна авария. Наред с „филмовата граматика“ трябва да бъдат овладени и производствените „етикет и куртоазия“. Край „мъдрия“ философски анализ на темата винаги се намърдва и „еснафският“ разговор за бюджета. Кинодеецът е търговец точно толкова, колкото и вдъхновен мечтател.

Всеки знае, че без добри сценарии не могат да се случат добри филми. Мнозина твърдят, че за да бъде филмът добър са необходими само добър сценарий и добри актьори. Съществува и измамната представа за възможността на неспециалистите да разграничават добрия от лошия сценарий, всеки е способен да отличи качествения сценарий от посредствения и от откровено некадърната работа. Всеки може да осмисли отпечатаните върху страниците ремарки, диалози и да си представи как те ще се превърнат в картина и звук. Тези общодостъпни, но спорни истини, създават невярно разбиране за относителната тежест на сценария в процеса на филмопроизводството. Нищо не гарантира, че дори и при изключителен сценарий и страхотни актьори, нещата няма да се объркат и филмът да бъде бездушен или безинтересен.

Основната трудност при говоренето за филмови сценарии и изследването им като процес и реален обект е, че в същността си това говорене и това изследване са посветени на завършения филм. Необходимо е ясно разграничаване на изследването на сценария и процеса по създаването му от изследването и анализа на готовия филм, онзи артефакт, който зрители, критици и теоретици гледат на екрана и възприемат като едно цяло, но често обсъждат в светлината на отделните му елементи – сценарий, актьорска

игра, режисура, операторска работа и т.н. Подобна дисекция създава невярна представа за качеството на сценария, защото нито един от тези наблюдатели не вижда пред очите си текста на сценария, по който филма е направен, вижда с очите си филма и само филма. Несъмнено разбира и сглобява фабулата, заложена и в сценария, и във филма, но също така, трябва ясно да съзнава, че онова, което се движи по екрана е режисьорска и актьорска интерпретация на описаните в сценария характери и драматични ситуации.

ВТОРА ГЛАВА

СЦЕНАРИЯТ И НЕГОВИТЕ ЕЛЕМЕНТИ

Преди да започнем с каквото и да било обсъждане на принципите, правилата и убежденията, заблудите и съмненията, които ги съпътстват, изясняват, утвърждават или демитологизират, трябва да се запознаем с основния обект на изследването – сценария за игрален филм на английски език. Основната част от тези сценарии идва от Съединените американски щати и се пише с идеята за пробив във филмовата индустрия и достигане до масовия пазар на филмови произведения. Към този огромен обем трябва да се добавят и всички сценарии от Великобритания, Австралия, Нова Зеландия, вероятно и от други територии, където английският език доминира общуването в местната култура.

Сценарии на популярни филми са продават като книги. Недостатъкът на тези издания е, че рядко запазват стандартното форматиране на отделната страница и премахват някои технически елементи, които се смятат за ненужни при четенето, но са били важни за продукцията

като номера на сцени, поправки /revisions/, указания за камерата, преходи и т.н. Често текстът е редактиран, за да съвпада с финалната версия на филма. Това премахва възможността да се проследят трансформациите, които разказът претърпява при прехода от писаната дума към суровия материал, заснет на снимачната площадка, а след това и при подбора и монтажа на този материал в завършен филм.

Имаме два очевидни източника за сдобиване със сценарии, които да четем и изучаваме. Единият са официално издадените от авторите под формата на книжно тяло или електронна книга. Другият са свалените от Интернет PDF файлове, които съдържат сканираните страници на сценария, по който една продукция работи. Използването на първия източник е ясно регламентирано, съответният сборник се купува, заема се от библиотека, цитира се по правилния начин и това ползване е редовно и не би трябвало да създава етични или правни проблеми. Във втория случай съществува известна неяснота относно използването на сценариите, които се разпространяват в световната мрежа от трети лица и организации, несвързани с оригиналните носители на авторско право – сценаристите и продуцентите, които практически притежават сценариите. Често на първата страница на такъв тип документи разпространителите поставят предупредителния израз FOR EDUCATIONAL PURPOSES ONLY¹ и това би трябвало да реши проблема – казват ни, че от разпространения материал никой няма да извлича финансова печалба и това би трябвало да ни успокои. Много от съвременните сценарии носят по страниците си водни знаци, установяващи собствеността на текста и уточняващи защо е бил

¹ „Да се използва само с образователни цели“

публикуван в Интернет, най-често заради номинация в някои от световните награди за кино. Това е доказателство, че собствениците не са предложили текста за общо разпространение. Можем да приемем, че ситуацията с такъв тип сценарии е сложна, защото изтичането на сценария още преди филмът да получи своя широк показ по многобройните съвременни канали, сериозно може да навреди на разпространението, издавайки ключови моменти от историята и притъпявайки елементите на изненада и новост, заложи в съответния сюжет. Развитието на сюжетните линии и съдбите на измислените герои трябва да бъдат запазени в тайна. Печалбата зависи от тази тайна. Когато филмът завърши своя световен поход и студиото е събрало достатъчно плячка, тайната вече не е необходима, всички знаят сюжета, изписани са хиляди статии, зрителите са споделили, каквото са видели и разбрали, разпространения в Интернет сценарий само допринася за утвърждаването на култовия статут на популярните филми. Ако това не ни успокоява в мрежата има и напълно легални и при това много интересни източници. Ето два примера.

Дейвид Кеп е сценарист на „Джурасик парк“, „Мисията: Невъзможна“ и „Спайдърмен“. На личния си Интернет сайт Кеп е публикувал много от своите сценарии, включително гореизброените. „Джурасик парк“ е предложен в две версии – първи работен и последен готов за снимки. И двете копия са сканирани от разпечатки. Почти всяка страница от първия вариант носи ръкописни бележки и поправки. Във финалния вариант са отбелязани всички поправки /revisions/ извършени в процеса на уточняване и доработване на сценария. По-добър образователен пример за работата на комерсиалното кино едва ли може да се намери.

Вторият източник за вътрешно познание на американската филмова индустрия на най-бленуваното й ниво, там където се говори за милиарди вместо за милиони, е сайтът www.wordplayer.com. Сайтът съдържа есета, посветени на писането на сценарии от Тери Росио – сценарист в съавторство с Тед Елиът на поредицата „Карибски пирати“. Текстовете разискват различни теми, свързани с работата на холивудския сценарист и са изпълнени с интересни детайли от вътрешното пространство на американската филмова индустрия. Росио духовито разказва знаменателни случки и тъжни истории, разисква властовата и творческата йерархия в Холивуд, а драматургичните му заключения са точни, смислени и базирани на пряко участие в производството на мега-спектакъл и написването на сценария за този мега-спектакъл. Разбирането за тази човешка дейност е пряко свързано с познаването на терминологичния ореол, който я увенчава и често, вместо да улеснява възприемането и анализа, създава непрогледна понятийна мъгла. В изразите и безкрайните им комбинации са скрити значения, но ние само рецитираме думите, без да боравим с вложената в тях същност.

Нека да започнем с „точното описание“ на сценария и да видим какви „думи“ използват различните авторитети. Какво е филмов сценарий?

В Енциклопедия Британика съществува секция, озаглавена „Alfred Hitchcock on film production“. В нея Хичкок разисква производството на пълнометражния игрален филм и започва така:

„Игралният филм се създава на базата на сценарий и всички ресурси и похвати на киното са насочени към успешното осъществяване на сценария върху екрана.“

Според Хичкок всяка дискусия за киното е логично да започва с разговор за сценария. Той използва няколко английски синонима screenplay, scenario, film script и всичките уподобява на архитектурен план /blueprint/ и словесен/текстови проект /verbal design/ на бъдещия филм. Метафората, свързваща сценария с архитектурен план, има перманентно място в описанията на сценария, давани от работещите в индустрията и среща силен отпор от академични автори, изследващи сценария като самостоятелен обект на научен интерес. Предлагам за сравнение дефиницията за сценарий на Тед Наничели:

„[...] х е сценарий, ако и само ако, е словесен /текстови/ обект, създаден с намерението да повтаря, променя или да отрича начините, чрез които сюжет, герои, диалог, кадри, монтажни връзки, звукови ефекти, и/или други особености са били предложени в исторически план като конституиращи елементи на екранната творба, произхождащи от сценарии или от сценарийната практика (в съответствие с познатите и съществуващи цели на тази практика).“

Сценарият е артефакт, словесен предмет, обект /verbal object/. За сравнение Хичкок използва израза verbal design, който превеждам като словесен проект и се опитвам да си представя в качеството на предварителна скица на бъдещия филм, оформена чрез употребата на думи, не на чертежи, рисунки, поредица от фотографии или компютърно генерирани превизуализации.

Според думите на Хичкок сценарият „уточнява диалога, описва действията и реакциите на актьорите и в същото време предоставя разбивка на отделните сцени с някои индикации за ролята на камерата и звука. Също така служи за ръководство на различните технически отдели: на

сценографите за декорите, на кастинга за актьорите, на художниците по костюмите, на гримьорите, на композитора и т.н.“ Хичкок вижда сценария единствено в неговите функционални качества – да представя детайлна разбивка на сцените и изграждащите ги действия и реакции, да бъде насочващо „ръководство“ за филмовия екип. Тед Наничели обширно разисква възможността сценарият да бъде приеман като самостоятелна форма на изкуство и влиза в задочен дебат с Ноел Каръл, който отхвърля тази възможност. Правят се сравнения с театралните пиеси, които са признати за форма на литература извън театралното представление. Основен аргумент на Каръл е броя на хората, които четат сценарии извън пряко заетите във филмова продукция – актьори, режисьори, екип. Никой не чете филмови сценарии освен онези, които се учат да пишат сценарии и онези, които се занимават с академичното им изследване. Жан-Клод Кариер констатира, че „от всички писани неща сценарият има най-малко читатели: най-много стотина. И всички търсят в него само своя личен, професионален интерес.“ От собствен опит мога да добавя, че не малко хора в българските филмови екипи не четат сценария, а очакват директни обяснения и указания на режисьора, дори актьори с по-малки роли често четат само сцените с тяхно участие. Наничели цитира Мюнстерберг, че сценарият не е завършена и самостоятелна творба. Жан-Клод Кариер не вижда „как може да се раздели сценарият от филма, да се оценяват поотделно“ Незавършеността на проекта за филм, на сценария е очевидна, текстът се доработва и уточнява до последния момент преди началото на снимки, сцени се променят и по време на снимачния период. Твърде рядко се случва сценарият да бъде заснет дума по дума и действие по действие така, както са описани в текстовия документ. Разместването на сцени във монтажния период е стандартна практика. В посветената на

Копола книга “Godfather” Уолтър Мърч е цитиран да обяснява как успял да създаде кратка сюжетна линия по време на монтажа на „Разговорът“, която не е съществувала в сценария на филма.

Сценарият изисква и води след себе си други документи, описващи цялостния облик на бъдещия филм по време на подготовителния период на филмовата продукция. В България основен документ е работната книга, наречена още режисьорска книга или режисьорски сценарий, която освен че служи на екипа за уточняване на необходимите съставни елементи на сцените и подготвянето им, е официален документ, с който продуцентът демонстрира и отчита пред бюджетните комисии на финансиращите институции за какво ще бъде похарчена съответната държавна помощ. В работната книга пред всяка сцена се поставя така наречената „шапка“ /breakdown/, в която се описва подробно броя на кадрите, операторската и осветителската техника, масовката, костюмите, реквизита, декорите, специалните ефекти и т.н. В следващите страници сцената е описана кадър по кадър, включвайки означения за крупностите и движенията на камерата. Американската производствена система работи с документ наречен shooting script – финална версия на сценария, в който сцените, а понякога и диалозите, са номерирани. Описанието на последователността от кадрите във всяка сцена е акцент в съпътстващия сториборд.

Според Осип Брик въпросът, проблемът за сценария, излиза извън обхвата на академичното, защото отговорът засяга не само изследователите, но най-вече филмовите студия, които имат нуждата от голяма набор подходящи сценарии, които пък от своя страна изискват „мерки за обучението“ на достатъчен брой квалифицирани сценаристи. Брик добавя, че въпросът за сценария е пряко

свързан с проблема за съвместната работа на сценариста и режисьора в правенето на един филм. Брик пише за съветския филм от първата половина на 20-ти век, но някак си думите му звучат актуално и за американската филмова индустрия, а и за българското кино – темата за авторството на филмите и спорът за приноса на сценариста и режисьора винаги стои на дневен ред – трябва само да прочетем гневните редове на Уилям Голдман или саркастичните на Джо Естерхаз, за да усетим настроенятия на американските сценаристи. А и в България не са малко задкулисите наддумвания кой всъщност е творческият гений зад някои от успешните ни филми. Днешните студиа също имат нужда от добри или поне компетентно написани сценарии нищо, че финалният продукт е само витрина за смайващи специални и визуални ефекти.

Брик отрича възможността сценарият да бъде определян и обсъждан в светлината на самостоятелно литературно произведение. Брик уточнява, че литературният език не е единственото, а и най-доброто средство, за създаване на цялостен предварителен образ на замисления филм. Вече видяхме, че дори и на най-високо професионално ниво има хора, които се затрудняват да оценят и визуализират филмовия проект само от текста на сценария. В изложението на Брик лесно се откриват прилики с обяснението на Хичкок, както и желание за допълнителни визуални материали, спомагащи по-лесното усвояване и разбиране на намерението за филма. И в съгласие с Кариер определя аудиторията, която се ползва от сценария, ограничена само до филмовия екип.

В писаното от Брик откривам един елегантен израз, който изглежда полезен - *the script is a system of cinematic images and devices*. При превода на текстове от един език на друг често се губи смисъл, но също така и често се явява нов

смисъл. Пример за това е един израз на Айзенщайн, който ще включва в определението за сценария малко по-нататък. В случая не познавам изходния руски текст, от който е направен превода и не зная как звучи и какъв мисловен оттенък има в своята оригинална версия. Прежеждайки от английски на български, аз опитвам да остана, колкото се може по-близо до чуждоезичния извор дори това да предполага по-тромав, буквален изказ на български. Изразът *cinematic images and devices* рисува много точен смислова картина, дефинираща филма изобщо – движещи се образи и похвати. Кинообразът е по природа подвижен образ, а похватът, бил той артистичен или технически, заема особено място в изграждането на завършената форма на филма. Особено ценно в израза на Брик е използването на думата *система*. Сценарият е система, изградена от движещи се образи, подкрепени със специфичните кино похвати. Трябва да се потърси едно уточнение, което да разкрие дълбочината на тази идея – филмът е система от подвижни образи, свързани помежду си с особените похвати на киноизкуството, а сценарият е вербално, текстово, изпреварващо изложение на тези образи и похвати. За разлика от метафората за архитектурния план, която предполага статичност на изследвания обект, използването на думата система оживява сценария – системата е изградена от отделни елементи, които си взаимодействат. Системата работи, движи се, произвежда, комуникира, когато е успешно конструирана и съответно не работи, ако йерархията на съпричастните елементи е неправилна. Сценарият е тестван и преработван, докато придобие добре структуриран набор от предписания, които да бъдат основата за създаването на успешно работеща система от драматургични, визуални и киноспецифични елементи – кадрите и тяхното съпоставяне и противопоставяне в монтажа на филма.

Организацията на смисловия и драматургичен материал предхожда всяко продукционно действие. Организацията на необходимите предварителни действия на филмовия екип имат нужда от точно документирани указания, чиято цел е да фиксира поне приблизително ресурсите, необходими за работа по време на подготовката и в периода на самите снимки. Трябва да се запитаме дали сценарият в същността си не е добре изграден списък от кадри, в който „списъчността“ е облечена и скрита в кожата на привидно литературно произведение, по-добро или по-лошо, според уменията на сценариста. Когато сценаристът пише, освен че измисля сюжет и герои, той си въобразява филма, режисира го и го заснема в своя ум – подрежда и свързва кадри.

Не е необходимо да обсъждаме двете различни ситуации, в които сценаристът и режисьорът са едно и също лице или сценаристът подготвя история, която ще бъде реализирана от друг човек. Дори, когато пишем за себе си, нищо не ни гарантира, че действителността ще ни позволи да заснемем и монтираме филма, който сме си представяли по време на писането. Вариациите и особеностите на всеки снимачен процес са твърде много и изненадващите производствени събития, положителни и отрицателни, трудно се предвиждат. Режисьорът трябва да усеща как филмът се развива и променя при струпването на всички елементи – живи и неживи. Това не изключва сценаристът да фантазира филма, да го „сънува“ в най-добрия смисъл на тази метафора, нищо че представата и интерпретацията на режисьора ще бъде напълно различна от тази на сценариста. Съставянето на списък с кадри, дори когато е завоалирано с добър литературен слог, не е никак лесна задача. Кариерказва, че „сценаристът е много повече кинематографист, отколкото писател. [...] Трябва да се пише с думи, но с езика

на киното. “ Не всички сценаристи имат този тип настройка към композирането на историята и излагането и в писмен проект за филма. Сценаристът трябва да бъде подготвен, да бъде обучен за тази особеност на сценария и работата по него. Освен да измисли увлекателен сюжет и интересни герои, сценаристът трябва да ги опише в сцени и кадри, да състави един предварителен списък с кадри, един предварителен монтажен сценарий, който ще бъде многократно ревизиран и преработван от целия филмов екип.

В своята „Философия на сценария“ Тед Наничели прави сравнения между архитектурния план и сградата, музикалната партитура и музикалната творба, театралната пиеса и театралното представление и сценария и филма, за да илюстрира идеите си за стойността на сценария като самостоятелна литературно произведение. От академична гледна точка дискусиата за сценария изглежда смайващо сложна, многословна и безцелна. Привидно, разбира се, защото съвременните теоретични разисквания създават знание за филмовия сценарий, но полезността на това знание по отношение на практическо създаването на самия сценарий е все още неясна. За хората, заети с измислянето и реализирането на филми, сценарият е само стадий и трудно се мисли извън неговата конкретна функция.

Извън теоретичните определения и производствените функции на сценария, трябва да приемем и специфичните възприятия на отделните кинематографисти и как те виждат и усещат сценария като част от създаването на филмово произведение. Често се говори за важността на избора на конкретна тема в началото на работата ни, но аз зная, че добре изразената с думи тематична насоченост на филма идва много по-късно и дори е излишно в началните етапи да се набляга на това търсене.

В началото смисловият образ е неясен и по-скоро е подбуда и интуиция без ясна цел и вербално заключение.

Бергман обяснява, че от многообразието на предварителните, неясни, но силни усещания в сценария най-лесно се предава диалога, но и това създава проблеми. Когато става въпрос за монтажа, ритъма и връзките между отделните картини на Бергман му липсва нещо подобно на музикална партитура, в която ясно да бъдат указани гамата, темпото, връзките между отделните части, така че ясно да бъде индикирано „дишането“ и пулсациите на филма.

Имаме силни аргументи в полза на отрицанието на сценария като самостоятелна форма на изкуство. Мнозина го наричат само работен документ, при това не особено съвършен. Някои дори не го четат, не го разбират. А знаем преклонението на обществеността пред „добрия сценарий“, който е неизменно предварително условие за „добрия филм“. Дефинирането на сценария, а още повече на „добрия сценарий“, е трудно заради различните позиции, от които изследователи разискват сценария и винаги се ограничават до собствената им цел. По един начин вижда сценария работещия сценарист, по друг академичния изследовател, по трети сценарийното гуру.

Ще опитам да съставя определение, основано върху изложените дотук предложения. Сценарият е текст, който се пише с думи, но се мисли в категориите на филмовия език като кадър, сцена, монтаж, ритъм, движещ се образ. Сценарият е най-важният продукционен документ, в който се записва замисъл за бъдещия филм и този запис трябва да бъде достатъчно ясен, за да могат и не специално обучени читатели да „видят“ бъдещият филм. Освен списък, проследяващ последователността на сцените, които представят действието, сценарият е и отчетлив запис на

вътрешната структура на филма – сценарият създава предварително описание на системата от движещи се образи и кино-похвати, които съставят завършения филм. Методите на изработването на сценария са традиционно уточнени и в кино индустрията съществуват предварителни очаквания по отношение на външния вид и дължината на текста, наречен филмов сценарий. Една от най-важните функции на сценария, която често се пренебрегва при анализа, е финансирането на бъдещия филм. Сценарият, без никакви помощни средства, трябва да привлече продуценти, звезди, финансиращи организации, без които филмът не би се случил. Сценарият е онази притегателна сила, която събира във филмовата продукция необходимия талант за осъществяването на филма. Сценарият може да бъде обсъждан и е обсъждан от различни перспективи – тази на кинематографистите, тази на академичните изследователи и тази на така наречените сценарийни учители, които, както ще видим в последствие, в по-голямата си част не са автори на филми и сценарии, а външни наблюдатели и анализатори, които базират своите заключения върху завършения филм. Всяка перспектива създава специфично познание по отношение на сценария и не трябва да изолирана или изобщо отричана. Проблемът се състои в огромният обем на текстовете, обследващи сценария и това значително утежнява систематизирането на знанието за сценария. В някои кратки текстове като предговори се съдържа повече знание за сценария, отколкото в някои обемни книги. Но тази констатация трябва да се прави само след внимателно изучаване на множество материали и е по силите и в ползрението на философите и теоретиците на сценария. Съвременният кинематографист трябва да се съсредоточи върху правенето, в което крайната цел е филма, а първата стъпка е написването на сценария.

Онова, които ни интересува в практически план, е сценарият като „запис на вътрешната структура на филма“. В какво се състои тази вътрешна структура?

Понятието STORY има повече от едно категорично значение при обсъждането на наративните елементи на филма. Когато Уилям Голдман използва думата, той говори за РАЗКАЗ, за ИСТОРИЯ – добрият разказ по негова преценка се състои от интересна изходна ситуация /*premise*/, която има своето логично развитие и се изгражда до удовлетворителна, но изненадваща кулминационна точка /*climax*/. Към STORY, което засега предлагам да превеждаме като разказ, добавяме още CONCEPT, PLOT и CHARACTERS – разказ, първоначална идея, сюжет и герои. Двете понятия story и plot изглеждат взаимнозаменяеми и често се използва като синоними, но не са. В книгата си “Narration in the Fiction Film” Дейвид Бордуел директно използва понятията *fabula* и *syuzhet* като отчита, че има разлика между представения на зрителя/читателя разказ и начина на представяне на този разказ и уточнява, че дефинирането на тази разлика има своите наченки при Аристотел, но е напълно развито от руските формалисти. В текста се споменава, че *fabula* и *syuzhet* обикновено се превеждат като STORY и PLOT. Бордуел определя фабулата като структура, която реципиентите на разказа си изграждат чрез предположения и заключения, защото фабулата никога не е директно представена на екрана, за нея зрителят се досеща.

Имаме основания да приемем, че удачният превод на STORY и PLOT ще бъдат понятията ФАБУЛА и СЮЖЕТ, които определяме така:

Фабулата е съставена от всички събития в един разказ и онези, които се конкретно описани, и онези, за

които зрителят само се досеща. Сюжет е всичко онова, което е представено директно в картина или звук. Фабулата и сюжетът се припокриват на места и на други се разминават. Сюжетът представя събития от разказа, които са и част от фабулата, но фабулата съдържа и други събития, чието разпознаване е следствие от видяното и разбраното в сюжета. Фабулата е целият разказ, който зрителят трябва да разбере. Сюжетът са само онези пряко описани случки и помощните елементи – надписи, зад кадров глас, музика, които разказвачът използва, за да даде изходни позиции за разбирането на фабулата.

Бордуел и Томпсън очертават две възможни перспективи за разглеждане на двойката фабула и сюжет. Едната е на разказвача, на филмовия автор, в случая на сценариста. Другата е на зрителя или читателя, когато става въпрос само за сценария. Авторът трябва да познава всичките съставни части на фабулата, но трябва да реши кои от тях да представи директно, за кои само да намекне и кои изобщо да пропусне и така да изгради сюжет, който да съдържа достатъчно информация така че зрителят или читателят да използва, за да изгради в представите си завършен и удовлетворителен разказ. Дори при интуитивен подход в работа ни, без да обличаме мислите си в теоретични определения, трябва да осъзнаваме тази разлика между видимо изложеното и съдържаната в него невидима информация, трябва да *структурираме* така сюжетните събития, че да съставим от една страна разбираем, от друга страна интересен разказ.

Героите на филмовия разказ – characters, heroes and heroines, villains, protagonists and antagonists. Предпочитам да използвам изразът „действащо лице“, който заемам от Владимир Пропп и неговата „Морфология на приказката“, защото в този израз отсъстват позитивно-негативните

оценки и се съдържа образа на действието – един от най-важните пререквизити на наративния филм – активния, действащия персонаж – причинител на събития и потърпевш от последствията.

Ричард Уолтър задава следната зависимост между сюжета и героя:

„Ако действието оформя действащото лице, то и действащото лице оформя действието. За да определи какво действие трябва да предприеме действащото лице и в какви условия, писателят трябва да опознае персонажа. Действието и персонажа, в едно с диалога, разположени в правилно интегрирани условия, се събират в най-важния елемент за сценариста: фабулата/разказа.“

Какви възможности ни разрешава Ричард Уолтър в практически план? Знаем, че персонажите разкриват своите характери чрез действени реакции на определени ситуации. И условията, и действията на персонажите трябва да бъдат интегрирани в разказа – тоест трябва да бъдат подходящи, но и да развиват разказа, да го придвижват напред към следващата ситуация, обусловена от причинно-следствените връзки. Кое създаваме първо – героя/героинята или ситуацията, в която те трябва да действат по своя воля, но при определен избор, наложен им от ситуацията? Това е много труден въпрос и показва, че обсъждането на изкуството на сценарийното писане без конкретни примери, само с употребата на технологичен или теоретичен набор от смислови изрази, е напълно безполезно. Можем ли изобщо да обсъждаме едното без другото? И никога не трябва да забравяме, че ситуация, условията, в които действието се развива и действащото лице, което реагира на тези условия, търпи последствия и модифицира условията чрез своите действия, са привързани

към определенията „интересен“, „увлекателен“, „непредвидим“, но „убедителен“, „логичен“ – набор от думи срещани често из писаните съвети за крайната цел на сценария. Не говорим просто за герой, а за „интересен герой“, който дори е „по-голям от живота“, ако използваме буквален превод на английския израз. Случките едновременно трябва да бъдат и „познати“ и „непредвидими“. Всички тези заключения всъщност не заключават нищо без конкретни примери, не ни дават нито конкретно знание, нито стабилно умение в изобретяването на събития и персонажи .

Всички сценарийни наръчници ни призовават да търсим истории, в които нещо наистина важно е изложено на риск. Оцеляването на отделния човек или група хора е от първостепенно значение и в действителността, и в художествената измислица. Друг важен постулат определя задължителността на активно-действащия персонаж. Според американската сценарийна мисъл, пасивният персонаж не е интересен за гледане и съпреживяване.

Ние сме ограничени в познанието си за света и за самите нас. Фиктивните структури, които измислените герои представляват, предоставят нови, различни измерения на вътрешния свят на всеки един от нас, в различни степени на въздействие. Нашата гледна точка е фиксирана, не можем да погледнем света през друг поглед освен своя. Измислените герои, когато са убедителни, ни дават възможността не само да съпреживяваме, но и да влезем в тяхната същност и да гледаме на света през очите им.

Какво ни води в подбора на събитията и как знаем какви точно са чувствата, които искаме да изпитат зрителите? Какво е това особено виждане за живота, което

искаме да изразим, а искаме и да бъде разбрано от публиката? Какво е то? Кое е нещото, осмислящо цялото усилие?

„Това е темата на филма.“ - с лекота ни отвръща Ричард Уолтър. Филмът оставя след себе си в съзнанието на зрителя цялостен смисъл, или поне някакво подобие на смислово завършено твърдение. Темата е сложна концепция.

Според Уилям Арчър „първата стъпка при написването на пиеса е ясно да се избере тема“. Неговата книга е издадена през 1912. В наши дни проф. Светла Христова също започва своите насоки в писането на филмови сценария с темата, но прави уговорката, че „творческият процес никога не се извършва в някаква схематична последователност и затова трябва да кажем, че понякога докато още избира темата, авторът почти едновременно мисли и за нейното сюжетно оформяне...“

Когато пиша сценарий аз имам много сериозни трудности с дефинирането на темата в ранните етапи на работа – оформяне на идея, натрупване на фабулен, визуален и емоционален материал, първоначални скици на главните действащи лица, случки, отделни фрази. Темата е толкова важна, трябва да мога да отговоря на въпроса – за какво всъщност се разказва в този сценарий. Мога да подхожда по два начина – да опиша своя главен персонаж и ситуацията, в която се намира и трябва да действа, но мога и да опиша с няколко изречения смисъла, който филмът трябва да представи. Какво всъщност е темата?

Лайош Егри използва понятието *premise* като начална точка в създаването на драматично произведение и го избира сред множество синоними най-вече от

театралната практика – *theme, thesis, root idea, central idea, goal, aim, driving force, subject, purpose, plan, plot, basic emotion*. Според Егри *premise* съдържа в себе си значение, събрано от всички изброени понятия. В значението на термина *premise* се съдържа някаква предварителност. Първоначално твърдение, от което произлиза и се разбира следващо заключение. За Егри всяка добра пиеса трябва да има добре формулирано ясно предварително твърдение. Доброто предварително твърдение е съставено от три части – първата част предполага герой с определени качества, втората – конфликт, а третата- резултат от конфликта и финал. По думите на Егри добре конструираното предварително твърдение съдържа действащо лице, конфликт и резултат /*character, conflict, conclusion*/.

Темата е предварително заявление, което контролира и ръководи развитието на сюжета и героя и описва промяната в живота на действащите лица. Ричард Уолтър в противоречие с Егри Уолтър казва, че темата се създава подсъзнателно.

ТРЕТА ГЛАВА

НАРЪЧНИЦИТЕ

Книгите, посветени на филмовия сценарий и работата на сценариста, са три типа – сценарийни наръчници, вече толкова много, че са трудни за изброяване, академични текстове, като тези на Тед Наничели и Стивън Марас и книги, писани от холивудски ветерани като Уилям Голдман и Джо Естерхаз. Блогът на Тери Росио има подобна познавателна стойност, въпреки че е не е издаден в книжно тяло. В следствие на увеличените скорости за достъп до

Интернет и възхода на ЮТюб се появиха и видео уроците на всякакви теми. Естествено сценаристиката не беше подмината. Платформата за видео-съдържание изобилства от канали, интервюта и анализи на проблемите на сценарийното писане - безплатно познание, което обучаващият се трябва да приема с известна доза скептицизъм и внимателно да проучи източниците. В други платени образователни платформи откриваме уроци от Аърн Соркин и Дейвид Мамет, посветени на филмовия сценарий и драматургията. Съществува дори онлайн услугата *screenplay coverage*, чрез която сценаристът може да получи „професионален“ отзив за качествата на своя сценарий срещу скромно заплащане.

Примамлива е идеята, че онези, които не са написали нито един продуциран сценарий, не заслужават вниманието на студента. Когато човек учи сам класическа китара, да речем, използва книги наречени методи. Всички тези методи са измислени и подредени от реални изпълнители – някои от които известни с виртуозно владение на музикалния инструмент, а други и с композиторски качества. Когато начинаещият класически китарист си купи метода на Кристофър Паркенинг, веднага може да прослуша изпълненията на именития музикант и да се увери с ушите си, че неговият задочен учител е истински майстор на китарата. Примери с практическото майсторство на Робърт Маккий и Сид Фийлд извън техните сценарийни ръководства, трудно се откриват. Аристотел не е написал нито една драма, а почти всяка книга, посветена на драматургия, започва с някаква препратка или форма на цитат от древния мъдрец. Ако отхвърлим Маккий, Фийлд и десетките им подражатели, не трябва ли да отхвърлим и Аристотел и размислите му върху поетическото изкуство.

Уилям Голдман, Джо Естерхаз и Тери Росио са работещи сценаристи, познаващите американската филмова индустрия от вътре. „Дяволският пътеводител“ на Джо Естерхаз е по-скоро сборник с анекдоти и крилати мисли, излетели от главите на различни представители на холивудската фауна. Уилям Голдман и Тери Росио разказват своите преживявания и на тази база създават заключения за качествата на сценария, които трябва да бъдат търсени и създадени, за да бъде сценарият работещ. Много е важен епитетът „работещ“. Всички и професионалните писатели и сценарийните учители го повтарят постоянно. Добрият сценарий е работещият сценарий – текстови документ, от който може да се направи успешен филм. И тримата изброени предлагат множество примери от своите дълги кариери, но това са частни примери, представени от техните гледни точки, които колкото и да са ярки и осветляващи, също са ограничени до персонална, субективна позиция. Няма никаква гаранция, че решение, което е работило за Росио или за Голдман, ще работи за всеки друг, създаващ наративен филм. Принципите на драмата са едни и същи за всички и са уточнени с времето, но всеки разказ трябва да съдържа в себе си уникалност, иначе защо го пишем и разказваме. Всяко филмова продукция има своите особености в рамките на тези драматургични принципи и конкретните детайли са от съществена важност.

Сценарийните наръчници ни дават измамното усещане, че ако имаме добра идея и следваме предписаните от тях стъпки непременно ще напишем добър сценарий. Това е и един важен проблем – ще имаме добър сценарий. Не знаем какъв филм ще имаме, докато филмът не бъде завършен – твърде много компоненти трябва да се случат по правилния начин, така че добрият сценарий да се превърне

в добър филм. Не можем да си позволим да тестваме сценария като в продукцията подменяме важните елементи – да сменим режисьора и да видим дали вторият ни опит няма да е по-жизнеутвърждаващ, защото първият режисьор има твърде мрачен поглед към човека и живота. Да пробваме с друг актьор, защото този направи героя плиткоумен без да е симпатичен. Такъв експеримент е невъзможен. Филмът е един опит. Дори римейкът е самостоятелен опит, който само капитализира славата на първоизточника, но е напълно различен филм.

В наръчниците има заложено познание, но то не се е появило изведнъж с възхода на Сид Фийлд и Робърт Маккий. Първите издания на подобен тип текстове, които аз познавам, датират от 1910 – 11 година. Те са значително по кратки от съвременните текстове, но много от концепциите и понятията, предлагани от нашите съвременници, се появяват още тогава.

Когато започвах работата си по дисертацията намерих някои от тези стари текстове в Internet Archive. Един от текстовете беше само трийсетина страници. Авторът се нарича Леона Раднор. Тогава за нея Интернет не знаеш нищо. Сега има страница в Wikipedia и информацията за тази дама е от цели десет реда. Нейната книжка се нарича “The Photoplay Writer”, а уточнителните надписи на първите страници като че ли подсказват, че Леона сама е платила за издаването на книгата. Леона Раднор нарича своя текст „this little book”², описва задължението на „писателя на филми“, което се състои в намирането на „поредица от инциденти, формиращи интересен разказ“. Към Леона Раднор искам да

² „тази малка книга“

добавя и прочит на друг „древен“ текст с автор Джеймс Слевин. За него Интернет не знае почти нищо.

Когато Слевин и Раднор работели във филмовата индустрия филмите все още не били филми, а picture-play и photoplay – картинна пиеса и фотопиеса. Подзаглавието избрано от Слевин гласи: „Наръчник на майстора“, а „майстора“ работи като драматург за Братя Пате. Не зная дали „майстора“ е тогавашния Естерхаз или О’Банън, предстои да издира какво точно е написал и да разбере дали изобщо нещо освен наръчника е останало. Текстът на Слевин е изпълнен с разумни заключения, изложени в ясна и кратка форма. Естествено и той цитира Аристотел и фундаменталното триактно деление. Неговите съвети започват с думите:

“Picture-play making has no rules.”, което означава, че при правенето на филми няма правила.

Слевин заявява, че единствената част от изкуството на драматурга/сценариста, която може да ни предаде е формална и механична – умението да се конструира или ако използваме съвременното понятие – умението да се създава структура.

Леона Раднор и Джеймс Слевин са само двама представители на пионерите в инструкциите за писане на сценарии. Формата на това изследване не позволява представянето на всички, а сред писаното от другите също има важни и интересни концепции, които ако бъдат разглеждани внимателно, ще разпознаем в качеството им на предвестници и извори на съвременните сценарийни учители – много от идеите и понятията са директно заети или покрити с нови терминологични изрази. Пионерите на сценарийното образование заслужават отделно и подробно

научно проучване. Текстовете са понякога наивни, но непретенциозни, което не можем да кажем за много от съвременните варианти. В малобройните им страници – в сравнение с модерните еквиваленти – се открива не по-малко мъдрост.

Джеймс Слевин ни призова да създаваме впечатляващи, необикновени персонажи. Дейвид Тротиър, още един от сценарийните учители, чиито книги присъстват във всички класации по темата, но нямат особени успехи на филмовото поприще, написва книга, която носи скромното заглавие „Библията на сценариста – пълно ръководство по писане, форматиране и продажба на сценария“. Аз притежавам шестото ѝ издание, а на пазара вече има и седмо. Не казвам, че Дейвид Тротиър е необичаен персонаж, не го познавам. Той също чете и оценява сценарии срещу заплащане – цените са на личната му уеб-страница. Това, което ме интересува са двайсетте страници между 57 и 78, които са озаглавени “Ten keys to creating captivating characters” – да го преведем така: „Десет ключови момента в създаването на пленителни характери“.

Първо – всеки основен персонаж се води в действията си от постигането на определена и значима цел. Целта трябва да бъде конкретна – справянето с ежедневието не е цел.

Второ. Нашите действащи лица трябва да бъдат мотивирани – защо желаят да постигнат целта. Колкото по-лична е мотивацията, толкова по-добре, казва ни Дейвид Тротиър и доказва с пример от „Роки“ Целта на героя на Силвестър Сталоун е да се задържи на ринга 15 рунда срещу шампиона, но мотивацията му е да докаже на всички, че не е безделник. Целта на Кларис Старлинг е да спаси отвлечената млада жена, а мотивацията ѝ е да компенсира с

успех своя детски провал да спаси живо същество. Тук съвсем естествено идва:

Трето. Предистория – Кларис загубва своя баща полицай и дадена за отглеждане на роднини, които имат ферма с животни. Рей Чарлс от „Рей“ става свидетел на смъртта на своя по-малък брат и понеже не реагира, скован от ужас, винаги изпитва вина и картината на удавянето на малкия брат никога не се изтрива от съзнанието му. Онова, което се е случило в миналото на героите оказва сериозно влияние върху мотивацията за действие в дадената ситуация. Предисторията може да бъде показана по различни начини – може само да бъде загатната в реплика, но може и да получи сцена или няколко под формата на реминисценция.

Пето. Всеки човек има гледна точка и система от вярвания и предразсъдъци, които могат да затрудняват оценката му в дадена ситуация и да го карат да взема погрешни решения. Всеки персонаж трябва да знае само определен набор от факт, не може да знае всичко, свързано със ситуацията, описвана във филма. Светогледът на персонажа се проявява в отношението към другите участници, към събитията, към обществените вярвания и нагласи.

Шесто. Централният персонаж има специфичен поглед върху самия себе си – всеки един от нас има тази представа, колкото и невярна да е тя. Вече предположих, че всеки от нас охранва едно имагинерно аз, което често се различава от реалното аз. Героят твърдо вярва в определена картина, която си е изградил за себе си. В течение на драматичното действие той или тя разбира за себе си нещо, което е истина, а не заблуда – не съм това, за което се мислех. Дейвид Тротиър нарича този процес – израстване.

Израстването се случва на базата на конфликта и взетите решения и предприетите действия в този конфликт. Истинският характер се проявява само в сблъсъка с опонираща идея, в противопоставяне. Израстването представлява промяна в отношението на персонажа и към собствената си природа и към света изобщо.

Седмо. Въпреки че филмовият е герой е художествена измислица, фикция и не трябва да бъде разглеждан като действителна личност, Тротиър ни съветва да го/я дарим с колкото се може повече човешки качества – трябва да изпитва чувства – страх, разочарование, любов... Трябва да има недостатъци. Трябва да бъде необикновен, а може и да се прикрива зад добре изградена фасада. Важното е всички тези особености да бъдат познати на публиката. Персонажите трябва да имат същите ценности, които и действителните хора имат. Всеки трябва да вярва, че неговото действие е правилното.

Осем. Създаване на образа чрез специфични детайли, умения, познания, особености, реквизити, странности в костюма. Всичко това допринася за убедителността на персонажите. Заложени по подходящ начин тези черти могат и да се превръщат в съществена част от решаването на определени сцени и помощни средства за героя в определени ситуации.

Девет. Тротиър нарича този ключов момент “Writer who cares” – автор, който е загрижен за своите герои. Според Тротиър единственият начин авторът да покаже тази своя загриженост към героите е като се впусне в изследване */research/*. Сценаристът трябва да научи всичко за своя герой. Добре, съгласни сме. Ибсен казва същото. Всички го казват. Как се придобива това интимно познание за един художествен образ. Дейвид Тротиър изброява:

наблюдение на хората, които познаваме, интервюта с хора, които наподобяват героите ни – специфична етническа, религиозна, професионална група. Голяма част от натрупаната информация няма да влезе в сценария, но ще уплътни персонажа в съзнанието на автора и ще улесни представянето му в сценария. Описанието на физическите качества е важно за сценариста, но с него не трябва да се злоупотребява в сценария – описват се само черти, които са важни за действието. С твърде конкретно описание авторът лишава продукцията от разнообразните кастинг възможности, които съществуват. Чрез внимателно проучване сценаристът създава уникалните черти на персонажа, които да го отличават от всички предишни филмови герои.

Десет. Главният герой/героиня има нужда от поддържащи персонажи, с които да си взаимодейства и в тези взаимодействия да проявява своите особености. Контрастът между героите увеличава индивидуалното им въздействие. Филмът има нужда от поне един централно действащо лице, поне един противопоставящ се персонаж и съучастник на главния герой */sidekick/*, с който централният персонаж разговоря и така разкрива своята ценностна система. Съучастникът обикновено контрастира като цялостен образ на основния персонаж и е източник на хумор.

Дейвид Тротиър илюстрира своите предложения с множество примери от най-различни в жанрово отношение филми. Ако се замислим сериозно върху познатите ни американски филми, ще открием, че предписанията на Тротиър реално се проявяват в добрите филми, но както отбелязах и на друго място – те се появяват и в лошите.

Ясната мотивация за действията на някой персонаж също има своята основа в действителността. Ние постоянно се питаме защо някой от нашето обкръжение действа по определен начин – трупаме хипотези, съставяме се мнение, но дори и най-проницателните често грешат. Във средата на художествената измислица мотивацията на персонажа ни е обяснена и обикновено е само едно нещо, докато в нормалния ни живот самите хора трудно могат да определят мотивацията с най-голяма тежест върху поведението им. Всяка особеност на характера трябва да се проявява най-вече чрез действие, реакция на определени условия и взаимодействие с други персонажи, независимо дали са опоненти или съучастници. Всеки персонаж има нужда от други персонажи, за да се разкрива пред публиката. Да има и истории, в които героят се противопоставя на дивата природа и през цялото време е сам, но разкрива себе си заради препятствията, които естествената среда му поставя. Основният ни интерес винаги са другите хора и нашите контакти с тях. Дори когато героите са магарета, лъвове или анимирани пластмасови играчки, ние виждаме скритите в тях човешки характери и динамиката на човешка общност.

Сами по себе си, сценарийните ръководства изглеждат смислени и като да са писани от хора, които разбират за какво иде реч – как така става, че повечето автори реално не работят като сценаристи във филмовата или в телевизионната индустрия. Не искам да бъда голословен и да се основавам само на предразсъдъците към този род текстове. Ще направя експеримент, в който ще поема ролята и на експериментатор, и на опитно зайче – ще опитам да „рисувам по номера“ и за ръководство ще използвам „Спаси котката!“. Ето го моят преразказ на „Котката“ с добавена стойност от анализ, разсъждения и опит за творчество.

Първа препоръка – филмът трябва да бъде описан в едно изречение. Когато приятели отиват на кино, те трябва да изберат. Всеки предлага, а другите питат за какво е филма. Отговорът трябва да бъде кратък и вдъхновяващ. Снайдър го нарича THE LOGLINE FROM HELL. На български не звучи толкова вълнуващо: КРАТКО ЕКСПОЗЕ ОТ АДА. Блейк Снайдър определя най-важният компонент, който изречението трябва да съдържа – ирония, като има предвид драматическа ирония, а не словесна. Предложеният пример е от „Умирай трудно“:

„A cop comes to L.A. to visit his estranged wife and her office building is taken over by terrorists.

Ченге отива в ЕЛ ЕЙ, за да посети своята отчуждена жена и офис сградата, в която тя работи е превзета от терористи.“

Не трябва да бъркаме темата, изразена в едно изречение и това кратко описание на персонажа и действието. Второто условие на Блейк за краткото описание е, че е необходимо да създава привлекателна ментална картина за бъдещия филм. Трябва да видим потенциала за филм в това изречение. Освен всичко друго изречението на Блейк представя и възможната аудитория, както и ориентация за бюджета на продукцията. Блейк Снайдър започва да маркетира своя продукт още преди да го е произвел. Не зная със сигурност, но подозирам, че големите филмови компании използват също така големи рекламни агенции, които се грижат за цялостна рекламна ангажираност на филма.

Следващата стъпка на Снайдър е да уточним за кого се разказва във филма. Имаме нужда от прилагателно, което да сложим до героя ни. *Млад* мъж не ни казва нищо.

Съвършеното изречение трябва да съдържа епитет, който описва основния герой, епитет, който описва „лошия“ герой и „привлекателна цел“.

След като приключва с краткото експозе, което ни представя герой, антагонист и цел на героя, Блейк Снайдър скача директно върху любимата ни и вече омразна дума СТРУКТУРА. Не сме очаквали да ни се размине, нали? Структурата е всичко. Снайдър я определя като костната система на сценария и се възхищава на Сид Фийлд, който му отворил очите за триактната структура на сценария. След това допълнил знанията си от книгата на Вики Кинг „Как да напишем филм за 21 дни“, но въпреки полученото познание в сценарийната практика останали много неочертани територии. Затова и съставил своя система, наречена THE BLAKE SNYDER BEAT SHEET или „Списък на драматичните тактове от Блейк Снайдър“.

1. Въвеждаща картина (1):
2. Заявяване на темата (5):
3. Експозиция (1-10):
4. Катализатор (12):
5. Размисъл (12-25):
6. Преход към втора част (25)
7. Съпътстваща история (30):
8. Игри и забавления (30-55):
9. Среда (55):
10. Лошите приближават (55-75):
11. Всичко е загубено (75):
12. Пълен мрак в душата (75-85):
13. Преход към трета част (85):
14. Финал (85-110):
15. Заклучваща картина (no):

Въвеждащата картина ни представя атмосферата на филма и създава в нас усещане за това какъв филм ще гледаме.

Следващата стъпка на Снайдър е заявяването на темата на филма. То трябва да се случи в рамките на първите пет минути и обикновено е изразено в реплика от друг персонаж и репликата е насочена към главния герой. Това изречение Снайдър нарича *thematic premise* на филма и вече ни е познато в различните му вариации. Снайдър казва, че сценарият е полемика, започната от сценариста и в тази полемика се представят аргументи за и против за определен начин на живот, за преследването на определена цел.

Следващ елемент е SET UP или експозиция. Очевидно този структурен елемент е взет от Сид Фийлд – понятието е същото, Снайдър вече ни каза, че текстът на Фийлд е бил начална точка за оформянето на неговите търсения в сценарийната структура. Колебая се дали в превода не трябва да се включи и завръзка – експозиция и завръзка. Експозицията продължава първите десет минути и в нея трябва да се запознаем с основния персонаж, целта, която той ще преследва и какво ще бъде изложено на риск.

Следваща стъпка КАТАЛИЗАТОР, да добавим катализатор на промяната. Трябва да се случи на 12-та минута. Дали правилният термин не е завръзка. Моментът, в който светът на героя се преобръща, всичко се завързва.

В следващата голяма секция, индикирана с DEBATE, а аз си превеждам като размисъл и добавям уточнението колебание – героят осъзнава, че не е подготвен да се впусне в приключението, пита се дали да поеме по пътя, дали ще оцелее, какво го чака.

На страница 25 идва важен момент – преход към втората част. Преход към противопоставянето на замесените страни. Преходът от експозицията към противопоставянето трябва да бъде важна сцена. Снайдър посочва за пример убийството на приемните родители на Люк Скайуокър, което премахва всичките му колебания и го засилва в директен конфликт с Империята.

В средата на филма Снайдър изисква сцена, която да бъде или фалшива победа за основния персонаж – той спечелва нещо, но то се оказва незначително или обратното претърпява фалшива загуба, която всъщност не е фатална.

Следва частта в историята, в която героят започва да усеща натиска на опонентите върху себе си – лошите се приближават и вече са много сериозни в своите намерения особено ако фалшивата победа от предишната част е било директно за тяхна сметка. Техните действия и опита на главния герой да им се противопостави водят до момент, в който всичко изглежда загубено и в много филми основният персонаж губи някой от своите близки съратници. Старият свят умира, старите идеи умират. Героят трябва да поеме сам нататък. Но не преди да премине през осъзнаването на собствената си тленност и безсилие и да бръкне дълбоко в душата си, за да намери нещо специално, които да го изведе от мрака.

Благодарение на персонажа, с който основният герой има взаимоотношения в съпътстващата история, той открива нова сила и продължава да се бори и този път е достатъчно решителен, за да надвие своите противници. Двете истории се събират и обогатяват една друга. Целта е достигната. Противниците са „унищожени“. Финална картина, заключваща в себе си промяната, претърпяна от героя.

Представих този много детайлен шаблон, който изглежда твърде стриктен и като че не дава никакво място за „сънуване“ на филм. Имаме точно оразмерени калъпи, които трябва да бъдат запълнени със драматично съдържание. Мнозина се противопоставят на такъв тип прецизиране на сцените и продължителността на отделните елементи. Джон Йорк директно нарича метода на Снайдър безсмислица, но странно защо не цитира правилно текста на Снайдър. Самият Снайдър споделя, че много от колегите му намират идеята, че основният персонаж трябва да бъде харесан от публиката, досадна, глупава и старомодна. Аз искам да продължа експеримента поне на ниво сценарий. Въпреки множеството протести и демонстрираната липса на каквито и да било качество във филмите, инициирани и написани от Блейк Снайдър, в текста на книгата му има разумни предложения, както и в текстовете на много от другите сценарийни ръководства.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В сценарийните наръчници има полезно знание и много от идеите помагат в изграждането на разбираем разказ, но никой от тези текстове не може да бъде разглеждан като извор на съвършено познание. Основният проблем със всички е, че не отчитат ефектите на несигурността върху филмовата продукция, за която никога не може да бъде съставен план включващ и най-дребни детайли и този план да бъде спасен със съвършена точност. Филмовата продукция е сложна система, в която човешкият фактор играе централна роля, субективното мнение господства и много от процесите на оценка и вземане на решения са интуитивни и не винаги се основават на логични аргументи. Самият филм е сложна звуково-визуална система от движещи се образи, която съдържа толкова много елементи, че контролът при подреждането им не

винаги може да бъде обяснен. Авторите работят много повече на базата на своите усещания, отколкото следвайки разумни, ясно дефинирани принципи и правила. Правилата и принципите са абстракции плод на вторичен процес – осмисляне и анализ на завършената творба.

ПРИНОСИ НА ДИСЕРТАЦИОННИЯ ТРУД

1. Дисертацията е прегледът на съществуващия професионален жаргон използван в средите на професионалните американски сценаристи. Направен е опит тези основни понятия да бъдат преведени на български или приравнени към вече съществуващи термини, описващи явления от драматургичната структура.
2. Уточнени са дефиниции на важни обекти на проучването като сценарий, фабула, сюжет, герой, тема, конфликт, перипетия. За целта са сравнени различни дефиниции, представени от различни автори и от различни периоди в историята на киносценаристиката в Америка. Дефинициите са обединени и уточнени с идеята да придобият практическа насоченост.
3. Сравнени са образци на известните автори на сценарийни наръчници. Съпоставянето им очертава общите принципи, от които всички потеглят в своите изложения и са отбелязани детайлите уникални за всеки един от тях.
4. Проведен е драматургичен експеримент, в който на базата на предписаните принципи са прави опит да се организира драматургична структура на потенциален игрален филм. Целта е да се установи

полезността на предписанията и да се видим да каква степен са приложими в местната среда на филмопроизводство.

ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА ОРИГИНАЛНОСТ

Декларирам, че настоящата дисертация е изцяло авторски продукт и при нейното разработване не са използвани в нарушение на авторските им права, чужди публикации и разработки.

СПИСЪК НА ПУБЛИКАЦИИТЕ

1. Иван Вл. Иванов, „Жанрови неясноти при маркетингането на игрални филми“, - сборник доклади „Мениджмънт и маркетинг в изкуството – международна научно-практическа конференция 2015 г.“, АМТИИ, Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, 2016 г.
2. Иван Вл. Иванов, „Йерархия в управлението на творческия и производствения процес при създаването на игрални филми.“ - сборник доклади „Управленски и маркетингови проблеми в изкуството - международна научно-практическа конференция 2016 г.“, АМТИИ 2017 г.
3. Владимир, Иван, Сценарий за късометражен игрален филм „Валсове и танга от село Бела вода“ 2007 г. с работно заглавие „Гостилница Нов живот“, финансиран от ИА Национален филмов център, продуцент „Фронт Филм“. Награда за дебютна литература „Южна пролет“ 2008 г., категория филмов сценарий.

БИБЛИОГРАФИЯ

На български език:

„Избрани български сценарии“, поредица изд. „Български писател“

„Избрани сценарии на световното кино 1969“, „Наука и изкуство“

Айзенщайн, Сергей, „Монтажът“, стр. 592, 2012, „Изток-Запад“ пр. Владимир Игнатовски

Андрич, Иво, „Мостът на Дрина“, 2016 г., ИК „Унискорп“, пр. Жела Георгиева

Аристотел, „За поетическото изкуство“, пр. А. Ничев,

Бергман, Ингмар, „Лице срещу лице – киноповести“, 1984, Народна култура

Бренър, Чарлс, „Психоанализа – основен курс“, 1993 г., Фондация Отворено общество, пр. Джордж Кеймън

Дюрас, Маргьорит, „Хирошима, моя любов“, 1985 г., „Христо Г. Данов“

Кариер, Жан-Клод, „Невидимият филм“, 2003 г., ИК „Колибри“, пр. Антоанета Овчарова

Марискал, Енрике, „Приказки за подарък на оригинални хора“, 2011, ИК „БАРД“ ООД, пр. Елена Дичева

Милев, Гео, из „Жестокият пръстен“ 1920, „Библиотека за ученика“ 1985 г.

Проп, Владимир, „Морфология на приказката“, 2001 г., изд. „Захарий Стоянов“

Улф, Вирджиния, „Собствена стая“, 2017 г., ИК „Колибри“, пр. Иглика Василева

Флобер, Гюстав, „Писма до Луиз Коле“, 2015 г., изд. Изток-Запад, пр. Пенка Пройкиова

Хелър, Джоузеф, „Игра на въображението“, 2000 г., ИК Прозорец, пр. Невена Кръстева

Христова, Светла, „Киносценарият – написване и пренаписване (теория и практика)“, 2012 г., „Сиела Норма“

На английски език:

“Stanley Kubrick – The Complete Films”, 2003, Taschen GmbH,

Archer, William, “Play-making: A Manual of Craftmanship”, 1912

Bergman, Ingmar, “Four Screenplays of Ingmar Bergman”, 1960, Simon and Schuster

Bergman, Ingmar, “Persona and Shame”, 1972, 2002, Marion Boyars Publishers Ltd, trans. Keith Bradfield

Bordwell, David & Thompson, Kristin, “Film Art an Introduction – Twelfth Edition”, 2020, McGraw Hill Education

Bordwell, David, “Narration in the Fiction Film”, The University of Wisconsin Press

Brik, Ossip, SCREEN vol. 15, issue 3, „From the Theory and Practice of a Script Writer”

Canadè, Alessandro ed., “Conversations on Cinema”, eBook, 2013, Pellegrini Editore,

Egri, Lajos, “The Art of dramatic Writing”, 2004, eBook, Touchstone Simon and Shuster

Eisenstein, Sergei, “Film Form – Essays in Film Theory”, ed. and trans. Jay Leyda, 1949, Harcourt Inc.

Eszterhas, Joe, “The Devil’s Guide to Hollywood – Screen Writer as God”, 2009, Duckworth Overlook

Goldberg, Lee & Rabkin, William, “Successful Television Writing”, 2003,

Goldman, William, “Adventures in the Screen Trade”,

Goldman, William, “Four Screenplays With Essays Marathon Man • Butch Cassidy And The Sundance Kid • The Princess Bride • Misery”, eBook,

Goldman, William, “Which Lie Did I Tell?”, 2000

Haligan, Fionnuala, “The Art of Movie Storyboards”, 2013, eBook, The ILEX PRESS LTD

Howard, David and Edward Mabley. The Tools of Screenwriting: A Writer’s Guide to the Craft and Elements of a Screenplay, 1995, St. Martin’s Griffin,

Kaufman, Millard, “Plots and Characters - A Screenwriter on Screenwriting”, 1999, eBook

Kazan, Elia, “A Life”, 1988 eBook, Alfred A. Knopf Inc.

King, Viki, “How to Write a Movie in 21 Days: The Inner Movie Method”, 1988, Quill

Maras, Steven, “Screenwriting – History, Theory and Practice”, 2009, Wallflower Press

McKee, Robert, “Story – Substance, structure, style, and the principles of screenwriting”, 2014, Methuen

Nannicelli, Ted. „A philosophy of the screenplay“, 2013, Routledge

Norman, Marc, “What Happens Next – A History of American Screenwriting”, 2007, Three Rivers Press

O’Bannon, Dan with Matt R. Lohr, “Dan O’Bannon’s Guide To Screenplay Structure”, 2013, Michael Wiese Productions

Ozu, Yasujiro & Kogo Noga, “Tokyo Story”, 2003, Stone Bridge Press LLC

Pasolini, Pier Paolo, “SAINT PAUL – A Screenplay”, 2014, Verso

Phillips, Gene D., “GODFATHER” 2004, eBook, THE UNIVERSITY PRESS OF KENTUCKY

Quiller-Couch, Sir Arthur, “On the Art of Reading”, 1920, G.P. Putnam’s Sons

Quiller-Couch, Sir Arthur, “On the Art of Writing”, 1916, Cambridge University Press

Radnor, Leona, “The Photoplay Writer”, 1913, Published by Leona Radnor, Printed by Quaker Press

Slevin, James, “On Picture-Play Writing - A Hand-book of Workmanship”, 1912, Farmer Smith Inc.

Snyder, Blake, “Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You’ll Ever Need”, 2005, Michael Wiese Productions

Stein, Perrin, “French Drawings – Clouet to Seurat”, 2005, стр. 188 – 189, The British Museum Press

Tobias, Ronald B., “20 Master Plots and How to Build Them”, eBook

Trottier, David, “The Screenwriter’s Bible”, 2014, Silman-James Press

Walter, Richard, “Essentials of Screenwriting”, стр. 40 eBook, 2010, Plume, Penguin Group

Yorke, John, “Into the Woods - A Five Act Journey into Story”, стр. 9 eBook, 2015, Overlook Press

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦИ

На български език:

[Великото изкуство носи тишина | Портал за култура, изкуство и общество \(kultura.bg\)](http://kultura.bg)

[Свършено е с киното \(„И корабът пътува“\) – Пеат некогаш \(peatnekoga.com\)](http://peatnekoga.com)

[Списание Кино - Сценарни ескизи \(spisaniekino.com\)](http://spisaniekino.com)

[ФАБУЛА vs. СЮЖЕТ. - Общ списък на понятия - УНИВЕРСИТЕТСКИ РЕЧНИК - ОСНОВНИ ПОНЯТИЯ - Нов български университет \(nbu.bg\)](http://nbu.bg)

На английски език:

[10 Years, 10 Questions With David Koepp: On Jurassic Park, Spider-Man, and Stephen King \(consequence.net\)](#)

[100 Best Screenwriting Books of All Time \(Updated for 2021\) \(shortform.com\)](#)

[70% of UK film screenwriters not properly credited for their work - Writers' Guild of Great Britain \(writersguild.org.uk\)](#)

[About Dave Trottier \(keepwriting.com\)](#)

[Alfred Hitchcock on film production | Britannica,](#)

[Alien \(1979\) - IMDb](#)

[All Quiet on the Western Front - Rotten Tomatoes](#)

[Alumnus David Koepp writes big stories for the big \(and small\) screen | UCLA](#)

[Arachnophobia & Shelob \(mail-archive.com\)](#)

[Blake Snyder - IMDb](#)

[Blank Check - Rotten Tomatoes](#)

[Christopher Parkening - Home Page](#)

[Dead ends for J-Lo and co | London Evening Standard | Evening Standard](#)

[DP/30 Industry Legends: editor Michael Kahn - YouTube](#)

[Europe's Largest Filmmaker Community - European Film Academy e.V.](#)

[Four Christmases - Rotten Tomatoes](#)

[Gigli - Rotten Tomatoes](#)

[How Many Screenplays are Written and Sold Each Year?
\(freshmenscreenplay.com\)](#)

<https://www.masterclass.com/>

[Internet Archive: Digital Library of Free & Borrowable Books,
Movies, Music & Wayback Machine](#)

[Joe Eszterhas - IMDb](#)

[Leona Radnor - Wikipedia](#)

[Plot vs. Story: What's the Difference? - ScreenCraft](#)

[Princess Bride: Opening - YouTube](#)

[Richard Walter- UCLA Screenwriting Chairman](#)

[Rob Reiner - IMDb](#)

[Roland Emmerich - IMDb](#)

[Scripts Archive - David Koepp](#)

[Shakespeare's Play & The Five Act Structure: An Examination
\(nosweatshakespeare.com\)](#)

[Stop! Or My Mom Will Shoot - Rotten Tomatoes](#)

[Strange but True: Less Sleep Means More Dreams - Scientific
American](#)

[Syd Field | Screenwriting, Workshops & Webinars, Books &
Apps](#)

[Terry Rossio - Wikipedia](#)

[The Christopher Parkening Guitar Method – Volume 1 - The Art and Technique of the Classical Guitar Book/Online Audio Pack - Guitar Method | Hal Leonard Online](#)

['The Hobbit: The Desolation of Smaug:' Arachnophobe Peter Jackson Freaked Out While Shooting Giant Spiders Scene? \[VIDEO\] | Enstarz](#)

[The Patriot \(2000\) - IMDb](#)

[Top 16 Screenwriting Books - ScreenCraft](#)

[Top 5 Best Screenplay Coverage Services - ScreenCraft](#)

[Top Grossing Screenwriter at the Worldwide Box Office \(the-numbers.com\)](#)

[U.K. Screenwriters Are Being 'Edited Out' of Productions, Says WGGB - Variety](#)

[What percentage of screenwriters write a second movie? \(stephenfollows.com\)](#)

[William Goldman - IMDb](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Archives/"Ends of the Earth" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/01. "A Foot in the Door" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/05. "Death to Readers" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/11. "The Wind-up and the Pitch" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/24. "Title Search" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/32. "Plot Devices" by Terry Rossio & Ted Elliott](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/59. "Creative Authority" by Terry Rossio](#)

[Wordplayer.com: WORDPLAY/Columns/Table of Contents](#)