

Eugen Dediu

HAOS PRIN ORDINE

Despre determinism în dramaturgia cinematografică

PRESA UNIVERSITARĂ CLUJEANĂ

2025

Cuprins

Introducere în două acte.....	1
Destinul ficțiunii și uneltele minciunii	1
Determinismul – de la concept filosofic la structuri dramaturgice	9
1. Structuri cinematografice determinante în filmul arhetipal.....	15
1.1. Westernul ca structură arhetipală evidentă. Autodeterminarea simbiotică a personajelor și a acțiunii	15
1.2. Reinterpretarea tropilor arhetipali	30
1.2.1. <i>Il grande silenzio</i> și incertitudinea protagonistului	30
1.2.2. Frontiera protagonistului atipic: <i>McCabe și Doamna Miller</i>	39
1.3. Reinterpretarea arhetipului și evoluția filmului arhetipal.....	48
1.3.1. Cucerirea Mexicului prin <i>Cârțița</i>	48
1.3.2. <i>Dead Man</i> și lirica westernului	56
1.3.3. Samsonii și filistinii westernului	67
2. Structuri determinante prin „Efectul <i>Rashômon</i> ”.	
Puncte de vedere și variante diferite ale acțiunii	75
2.1. Redefinirea limbajului cinematografic la Akira Kurosawa	75
2.2. Variante multiple în dezvoltarea firului narativ	98
2.2.1. <i>Noroc chior</i> determinant în „sortile” protagonistului.....	98
2.2.2. <i>Aleargă, Lola, aleargă</i> : De la determinismul filosofic la <i>pop culture</i> și evoluția noilor media.....	110
2.3. Efectul <i>Rashômon</i> în tendințele dramaturgiei de film contemporane	122

2.3.1. Pluripercepție, polisemantism și noile valori ale imaginilor paralele: Arca lui Noé.....	123
2.3.2. Arca metacinematografiei lui Jafar Panahi	134
3. <i>Intermezzo</i> : Limbajul ca structură deterministă în sine.....	143
4. Structuri cinematografice determinate asociativ.....	151
4.1. Promotorii structurilor „non-narative”. Impresioniștii, dadaiștii și suprarealiștii.....	151
4.1.1. Impresioniștii și dezvoltarea impresiei filmice	153
4.1.2. Dadaiștii și impresia absurdului	156
4.1.3. Suprarealiștii și impresia oniricului.....	164
4.2. Între experimental și <i>cinema performativ</i>	173
4.2.1. <i>Hybris</i> auctorial și condiția artistică la Pere Portabella	173
4.2.2. Cinema performativ, „distanțare brechtiană” și combaterea virulentă a spectatorului.....	184
4.2.3. Cinemaul performativ – între conotativ și denotativ	189
4.3. În <i>Memoria</i> amintirilor pierdute. Apichatpong Weerasethakul și condiția autorului desăvârșit	195
5. Suprastructurile cinematografice determinate: stilul regizoral și ritmul montajului	207
5.1. „ <i>Demiurgia cronică</i> ” și echitatea autorului cu sine însuși.....	207
5.2. Stilul și stilistica instinctului auctorial.....	219
5.3. Ritmul determinant în stilul regizoral.....	240
5.3.1. Ritmul în stilul decupajului regizoral.....	240
5.3.2. Cadrul-secvență „poetic”: <i>Calul din Torino</i>	244
5.3.3. Cadrul-secvență – ritmul „realității” în stilistica lui Cristi Puiu ...	252
Încheiere. Finalitate și fatalitate în procesul cinematografic	259
Bibliografie.....	263
Anexe.....	271

Introducere în două acte

Destinul ficțiunii și uneltele minciunii

Propun spre lectură următoarele două povestiri scurte:

„De vânzare: pantofi pentru bebeluși, niciodată purtați.”¹

„Sperietoare singuratică. Vrabie ciripindă. Prieteni mereu.”²

Textul integral al uneia dintre cele mai faimoase scurte povestiri din lume îi este atribuit lui Ernest Hemingway, deși paternitatea acestei opere de *flash fiction*³ este incertă. Cealaltă reprezintă o generare a unui program de inteligență artificială, căruia i-am cerut să scrie o poveste scurtă, folosind cinci cuvinte. În engleză, în versiunea originală, motorul AI a folosit șase cuvinte, nereușind să se încadreze în totalitate în cerință. Din nevoia de a continua competiția utilitarismului povestirii dintre om versus robot, am decis să încerc și alt motor de căutare, mai faimos, care a avut succes în a se încadra în limita de cinci cuvinte:

¹ Traducerea autorului. În original: „*For sale: baby shoes, never worn*”, din povestirea *Baby Shoes*, atribuită lui Ernest Hemingway.

² Traducerea autorului. În original: „*Lonely scarecrow. Chirping sparrow. Friends forever.*” Text generat de Microsoft Copilot, programul AI al companiei Microsoft, la data de 24.02.2024, ora 11:15 a.m.

³ Termen anglo-saxon ce semnifică o arie a povestirilor foarte scurte.

„Pierdut cheie. Găsit dragoste. Căsătorit.”⁴

Apoi am mai încercat încă odată.

„Zi ploioasă. Împărțit umbrela. Pentru totdeauna.”⁵

Și încă odată.

„Prima vedere. Ultima respirație. Etern.”⁶

Este evidentă predispoziția motoarelor AI de a „fura”, pentru a răspunde cerinței de povestire formată din câteva cuvinte, din tradiția haikuului, a ficțiunilor minimaliste japoneze. După mai multe încercări, am reușit să obțin de la ChatGPT o narațiune cvasi-coerentă din trei cuvinte, deși mult mai generală: „Secret dezvăluit. Îmbrățișare.”⁷ Total neinteresant și steril, prin semnalarea atât a intrigii, cât și a deznodământului, în doar trei cuvinte, textul lui ChatGPT îl depășește din punct de vedere tehnic pe autorul povestirii Pantofi de bebeluș. Interesant de observat este că aproape toate poveștile generate de AI până în momentul de față sunt despre dragoste și despre prietenie și au mai mereu *happy end*⁸. Prin contrast, *Pantofi de bebeluș* a devenit faimoasă tocmai fiindcă, prin forma ei restrânsă, spune o poveste despre pierdere, despre moarte, structurată pe un incipit, un punct median și un final. Importanța ei rezidă în ceea ce se află în exteriorul nostru și în felul în care asimilăm intern toți stimulii și factorii ce ne înconjoară. Prin aceștia evoluăm empiric, în contradicție cu existența matematic-rațională a AI-ului, căruia îi lipsește conștiința propriei existențe și capacitatea profundării temelor universale ale umanității.

⁴ Traducerea autorului. În original: „Lost key. Found love. Married.” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:30 a.m.

⁵ Traducerea autorului. În original: „ Rainy day. Shared umbrella. Forever.” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:34 a.m.

⁶ Traducerea autorului. În original: „First sight. Last breath. Eternal.” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:35 a.m.

⁷ Traducerea autorului. În original: „Secret revealed. Embrace.” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:40 a.m.

⁸ Trad. *deznodământ fericit*.

În continuare, profitând de aplombul creativ al interlocutorului meu robot și de apetența sa pentru *haiku*, i-am cerut câteva exemple de *logline*-uri⁹ de film. După câteva rezultate incoerente, din cauza cărora l-am criticat pe nemeritate, ChatGPT mi-a oferit o variantă acceptabilă: „*Accident într-o călătorie în timp naște dragoste.*”¹⁰

N-am fost mulțumit și am continuat să îi cer alte variante. Brusuc, drept răspuns la insistențele excesive ale unui utilizator nerăbdător, motorul de căutare și-a dezvoltat simțul umorului:

„*Rebeliunea AI reformează societatea.*”¹¹

Un film inexistent cutremurător, deoarece este atât de aproape de actualitate. Dramaturgia e cunoscută, des întâlnită în pelicule de acțiune, în seriile *Terminator*¹², în *Matrix*¹³, *Blade Runner*¹⁴. Este deja o poveste arhetipală familiară. Însă povestea „revoluției” AI, această neo-revoluție industrială, s-a materializat și a început să schimbe cursul societății contemporane. Locuri de muncă se pierd, fără o reglementare la nivel internațional, din cauza abilității inteligenței artificiale de a reproduce un număr ridicat de meserii cu minimum de costuri. AI s-a infiltrat și în arte – de la povestiri și scenarii generate automat, la fotografii, picturi și clipuri hiperrealiste scurte, realizate în totalitate digital, printr-un algoritm de preluare a materialelor din diverse baze de date online, neverificate. Se ridică grave problematice etice, care par complet irelevante pentru companiile ce dezvoltă programele de inteligență artificială, cu privire la drepturi de autor și la ce înseamnă a fi „autorul” unei opere. AI, ca să învețe și să răspundă cerințelor utilizatorului, este nevoit să preia, deseori tel quel, sursele pe care le are la îndemână și să le reinterpreteze minimal. Inteligența artificială învață prin mimetism,

⁹ Logline-ul reprezintă sumarizarea foarte concisă a narațiunii unui film.

¹⁰ Traducerea autorului. În original: „*Time-travel mishap sparks love.*” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:52 a.m.

¹¹ Traducerea autorului. În original: „*AI rebellion reshapes society.*” Text generat de ChatGPT, programul AI al companiei OpenAI, la data de 24.02.2024, ora 11:54 a.m.

¹² 1984-prezent. Serie de filme create de James Cameron.

¹³ 1999-2021, creată de Lana și Lilly Wachowski.

¹⁴ 1982, r. Ridley Scott. Mai există și *Blade Runner 2049*, 2017, r. Denis Villeneuve. O variantă de traducere în română este *Vânătorul de recompense*.

1

Structuri cinematografice determinante în filmul arhetipal

1.1. Westernul ca structură arhetipală evidentă. Autodeterminarea simbiotică a personajelor și a acțiunii

Ce înseamnă acest cuvânt cu pretenții fenomenologice, „arhetipul”? Disecat, cuvântul este format din *arché*¹, care înseamnă „început”, „origine” (de aici și „arhaic”) și *túpos*², care înseamnă „tip”, „model”. Adică *modelul prim, originalul* în urma căruia se realizează copii. Arhetipul, în interpretare platoniciană, reprezintă chiar modelul pur al obiectelor și al conceptelor din Univers. Arhetipul se regăsește în fiecare structură conceptuală și convoacă, astfel, reguli pe care le cere a fi urmate pentru a se manifesta. Povestea arhetipală reprezintă structura de bază, după normele aristoteliene din *Poetica*, reprezentând așadar punctul de pornire pentru orice variație formală a normelor. Arhetipul este milenar, de neschimbat: Matusalemul ficțiunii.

Povestea arhetipală are întotdeauna în centru un erou civilizator, care pornește într-o călătorie inițiativă pentru săvârșirea unei misiuni. Practic, aceeași structură de basm folcloric este etern prezentă de la începuturile ficțiunii scrise și până în prezent. Făt-Frumos se luptă cu Zmeul, aflându-se în slujba lui Roșu-Împărat. O cucerește pe Ileana Cosânzeana, se

¹ Provenit din greaca veche. Scriere originală ἀρχή.

² Provenit din greaca veche. Scriere originală τύπος.

întovărășește cu mai multe personaje pestrițe care îl ajută pe parcursul misiiei; în general, calul îi este cel mai de încredere companion. La final, în parcursul lui Făt-Frumos survine o „moarte” ritualică, simbolică, ce îl transformă și îi permite să îl răpună pe Zmeu și să îi aducă lui Roșu-Împărat merele cerute. Mai există varianta de final în care sacrificiul său este cel suprem, plasat în slujba Binelui, rebalansând natura maniheistă a Universului. Structura acestui exemplu de basm din folclorul românesc este exact aceeași cu cea ce putem regăsi în marile texte de ficțiune ale omenirii, începând cu *Epopaea lui Ghilgamesh*. Întotdeauna există o călătorie a personajului din punctul A în punctele B, C, D... Și întotdeauna există un antagonist, care contribuie la evoluția personajului principal prin faptul că trebuie combătut. Acest model prim al povestirii este cel mai ușor de transmis către un public cât mai larg, deoarece forma povestirii este simplă, cunoscută și recunoscutibilă. Tradițional, perpetuarea ei a fost realizată pe cale orală, abia odată cu Antichitatea grecească fiind mai bine încetățenite norme de redactare a epopeilor și tragediilor specifice vremii.

Scriitori și analiști relevanți, apropiați de actualitate, precum Italo Calvino, Mario Vargas Llosa, Kurt Vonnegut, Umberto Eco, Franco Moretti, Alessandro Baricco, au conturat structuralist și epistemologic tratate întregi pe tema „graficelor” ficțiunii. Bineînțeles că și despre cinema au fost redactate tratate întregi de scenaristică și de analiză a structurilor narative de către remarcabili profesioniști. De la scriitori universali valoroși, promotorii teoriilor filmice de căpătâi (Walter Benjamin, Guido Aristarco, Karel Čapek, Béla Balázs, Siegfried Kracauer, Rudolf Arnheim, Gilles Deleuze), la consacrații critici și teoreticieni de film André Bazin, Robert McKee, David Bordwell, Vivian Sobchack, Syd Field, John Yorke, cinemaul este reprezentat statornic în scris, de la origini și până în prezent.

În cinema, primele povești transpuse în celuloid au fost tocmai cele structurate arhetipal, accesibile unui public cât mai divers. Este vorba de poveștile ce au la bază confruntarea dintre Bine și Rău – dintre un erou civilizator și un antagonist despot, unde parcursul de tip *Bildungsroman* al personajului principal este definitivat prin înfrângerea personajului negativ și rezolvarea nedreptăților create de acesta. Se aplică în acest caz structura clasică, de *paradigmă scenaristică*, a celor trei acte narative, pe care Syd Field,

în lucrarea sa din 1979 (revizuită în 2005) *Screenplay*³, le denumește *setup*, *confrontation* și *resolution*⁴. Între actele I și II, și între actele II și III, există câte un *plot point*⁵ care facilitează tranziția de la un act la celălalt. Deși există diferențe de nuanțe, fondul este identic cu cele două acte aristoteliene (*complicație* și *deznodământ*, după cum le evidențiază Michael Tierno în *Aristotle's Poetics for Screenwriters*⁶), separate de *peripeteia*⁷, de un punct de cotitură. Pentru Syd Field, acest punct de cotitură reprezintă un act întreg în sine. Legat de scopul actelor și al momentelor acțiunii, Field scrie astfel: „[...] aceste părți conturează întregul. Și relația dintre aceste trei părți determină întregul. [...] Un moment al acțiunii este definit drept orice incident, episod sau eveniment ce se agață de acțiune pentru a o întoarce într-o complet altă direcție – în acest caz, primul moment al acțiunii avansează acțiunea în actul II, iar al doilea moment al acțiunii o avansează în actul III. [...] Întotdeauna, momentul acțiunii reprezintă o funcție a protagonistului.”⁸ Echivalentul literar expus de Field este, de altfel, învățat de orice elev de gimnaziu la ora de literatură, în cadrul lecției despre *momentele subiectului*: Expozițiune (actul I), intrigă (*plot point I*), desfășurarea acțiunii (actul II), punctul culminant (*plot point II*) și deznodământul (actul III). Observația lui Field, legată de momentul acțiunii care întotdeauna reprezintă o *funcție*, o *declanșare* a protagonistului, este de asemenea extrem de importantă pentru ceea ce înseamnă relația de simbioză dintre alegerile eroului și structura desfășurării acțiunii. Cele două elemente esențiale ale

³ Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Delta, 2005, pp. 21-22.

⁴ *Amplasare, confruntare, soluționare*. Traducerea autorului.

⁵ *Moment al acțiunii*. Traducerea autorului. Traducerea în română a termenului *plot*, conform traducătorilor Lucian Georgescu și Andreea Borțun ai lucrării *Scenariul de film* de Steven Maras (p.292), apărut la Polirom (2023), ar avea cea mai corectă formă „construcția subiectului”, sau „subiect” (în defavoarea tendinței inițiale de a-l traduce ca *intrigă*). Având în vedere confuzia semantică ce poate reieși din uzul termenului de „subiect”, termen ce în mod original este definit drept *entitatea care săvârșește o acțiune*, am decis să păstrez echivalentul, mult mai simplu și accesibil, de *acțiune*.

⁶ Michael Tierno, *Aristotle's Poetics for Screenwriters: Storytelling Secrets From the Greatest Mind in Western Civilization*, New York, Hyperion, 2002, p. 7.

⁷ Din greacă veche. În original περὶπέτεια.

⁸ „[...] these parts make up the whole. It is the relationship between these parts that determines the whole. [...] A Plot Point is defined as any incident, episode, or event that hooks into the action and spins it around in another direction – in this case, Plot Point I moves the action forward into Act II and Plot Point II moves the action into Act III. [...] A Plot Point is always a function of the main character.” (Field, p. 26, traducerea autorului).