

Filozofski fakultet
Univerziteta u Sarajevu
Odsjek za Komparativnu književnost i bibliotekarstvo

***SLIČNOSTI I RAZLIKE IZMEĐU FILMA I KNJIŽEVNOSTI NA PRIMJERU
„ODISEJA U SVEMIRU“***

Završni magistarski rad

Studentica: Anisa Lilić

Mentor: prof. dr. Edin Pobrić

Sarajevo, 2020.

SADRŽAJ:

1. Uvod.....	3
2. Književnost i film.....	4
2.1.Medij.....	5
2.2.Film.....	5
2.3.Teorija adaptacije.....	6
2.4.Razlike između filma i književnosti.....	7
3. Roman.....	10
3.1.Struktura romana.....	10
3.2.Klasifikacija romana.....	11
3.3.Postmoderni roman.....	15
4. Naučna fantastika: roman i film.....	16
4.1.Podjele žanra.....	16
4.2.Paradigme žanra.....	20
4.3.Roboti.....	21
5. Roman <i>2001: Odiseja u svemiru</i> Arthura C. Clarkea.....	22
5.1.Analiza romana.....	22
5.2.Radnja romana.....	23
6. Film.....	26
6.1.Teorije filma.....	26
6.2.Pontijeva fenomenološka teorija filma.....	28
6.3.Utjecaj Pontijeve fenomenologije na teoretičare filma.....	30
7. Semiotika.....	33
7.1.Semiotika kao znanost.....	33
7.2.Semiotika filma.....	36
8. Film <i>2001: Odiseja u svemiru</i> Stanleya Kubricka.....	39
8.1.Analiza filma.....	39
8.2.Simbolika naziva.....	40
8.3.Tematika filma.....	40
8.4.Auditivni znakovi.....	41
8.5.Vizualni znakovi.....	41
8.6.Boje u filmu.....	42
9. Zaključak.....	45
10. Literatura.....	48
11. Izvori.....	49

1. Uvod

U ovom magistarskom radu će biti predstavljeno intersemiotičko prevođenje, koje podrazumijeva prevođenje sa jednog medija na drugi, u ovom slučaju romana Arthura Charlesa Clarka i filma Stanleya Kubricka *2001: Odiseja u svemiru*.

Arthur C. Clarke je autor brojnih SF romana, kao i pripovjedaka. Neki od najpoznatijih su *Kralj djetinjstva*, *Grad i zvijezde*, *Kolijevka*, *Svjetlost drugih dana*, *Zvijezda* i drugi, kao i romani iz ciklusa *Odiseja*. S obzirom na Clarkeov opus književnih djela, može se reći da je tema koja preovladava njegovih djelima čovjekov susret sa vanzemaljskim civilizacijama. Njegov roman *2001: Odiseja u svemiru* nastao je uporedo sa snimanjem istoimenog filma.

U ovom magistarskom radu će se govoriti o filmu i romanu *2001: Odiseja u svemiru*, te će kroz rad biti predstavljena komparacija filma i književnosti. Također, govorit ću i o terminima film i medij, koji su važni za interpretaciju teme ovog rada. Kako bih mogla i započeti analizu date teme, kroz dalji tok rada će biti objašnjena i teorija adaptacije. S obzirom na to da će se u ovom radu govoriti o komparaciji romana i filma, kroz rad će biti predstavljen i teorijski dio o romanu i filmu, kao i semiotici koja je jako važna kada se govori o analizi samog filma. Film i roman *2001: Odiseja u svemiru* pripada žanru naučne fantastike, te će u radu biti riječi i o samom značenju tog žanra.

Ono što je cilj ovog rada jeste filmska adaptacija romana, što će biti prikazano u poglavljima. Roman pripada književnosti i sav je u naraciji. Narativ predstavlja događaj koji se sastoji od priče i narativnog diskursa, priču čini pojedinačan događaj ili niz događaja, dok narativni diskurs predstavlja način na koji su ti događaji predstavljeni. Film, kao i roman, sadrži narativni diskurs, ali za razliku od romana, on nudi i vizuelni pogled na samu priču i događaje. U romanu, dijalog se može prostirati na nekoliko stranica, dok to na filmu mogu da zamijene pokretne slike, posebno kada se radi o opisima prostora, mada je moguće da se i u filmu pored prikazanih kadrova u pozadini čuje i glas pripovjedača. U daljem toku rada ću pokušati što detaljnije da objasnim razlike između gore navedenih medija, te analizu istih.

2. Književnost i film

Savremeno doba, u kojem živimo, Uvanović definira kao globalno, transkulturalno vrijeme koje je isprepletano s mnoštvom medija. Shodno tome nauka o književnosti sve više počinje zanimati i medijska kultura. Postoji više razloga¹ zbog kojih se književnost počinje zanimati za medijsku kulturu, a najvažniji je da se književnost više ne smatra samo umjetnošću nego i medijem. Kako bi se mogao promatrati i objasniti suodnos filma i književnosti, te definirati teorija adaptacije važno je protumačiti osnovne pojmove koji će se koristiti u ovome radu. Važno je razložiti termine postmodernizam i postmoderna, medij, film i adaptacija.

Uvanović tvrdi da postmodernizam podrazumijeva specifičnu poetiku i stilistiku. Postmoderna je obilježena postmodernističkim sistemom vrijednosti i postupcima, a najviše je određuje razočarenje u obećanja moderne. Ne može se sa sigurnošću odrediti vrijeme trajanja, a čak se postavlja pitanje traje li još uvijek. Osim toga teško je definirati faze postmoderne, te se zaključuje kako će se odgovori na ova pitanja moći pronaći tek s vremenskim odmakom². Solar postmodernizam definira kao razdoblje, a postmoderna označava novu historijsku epohu. Postmodernizam nastaje na temelju uvjerenja da je moderna završila, ali razdoblje nakon moderne teško je opisati, definira se kao nešto novo što dolazi nakon moderne. Međutim, Solar napominje kako je taj naziv kontradiktoran. Odnosi se na nešto što dolazi nakon sadašnjosti, ali sada još ne postoji³.

Uvanović navodi da postmodernizam izlazi iz okvira racionalnog, paranoidan je, te se poigrava sa sviješću, s pamćenjem i s pameću. Višeslojan je i kompleksan fenomen koji se odupire svakoj ozbiljnosti. Materijalnu stvarnost zamjenjuju digitalne slike koje stimuliraju stvarnost te je pretvaraju u hiperrealnost. S obzirom da sve postaje slika, film se može smatrati umjetnošću postmodernizma⁴. Međutim, kako bi se teorija adaptacije mogla objasniti važno je poznavati pojam medija kojeg Uvanović konkretizira.

2.1. Medij

¹ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 13.-14.

² Ibid, str. 97.

³ Solar, M. (1997), *Suvremena svjetska književnost*, Školska knjiga, Zagreb, str. 35.

⁴ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 103.

Termin medij izrazito je važan za uspostavljanje znanja o teoriji adaptacije i promatranju odnosa filma i književnosti. Medij ima višestruka značenja, a jedan od njih odnosi se na osobu koja se bavi okultnim, te kanalizira nadnaravne sile. Kao što nadnaravni događaji mogu dovesti osobu do transa, tako i književnost i film mogu obuzeti osobu, baciti je u trans i opsjesti je. Međutim, takva definicija neće biti dostatna. Prema Uvanoviću „Mediji posreduju i sredstva za tijek informacija i za komunikaciju između dva ili više subjekata, oni u interakciji s ljudskim čulima stvaraju, konstruiraju stvarnosti, obilježuju percepciju čovjeka. Mediji su dakle materijalni i aparativni – nosači znakovnih sistema, ali i simboličnih prikaza. Mediji su i komunikacijski kanali koji podražuju jedno ili više ljudskih čula.“⁵.

Uvanović napominje da služba medija leži u intencijskoj komunikaciji, priroda medija jest dijaloška i kontekstualna. Medij je potencijalno i intermedij, nestabilan je, stvara se interakcija i umrežavanje s drugim medijima što rezultira vrstom nad-medija koja je očuvana u procesu umrežavanja i pretakanja medija.⁶

2.2. Film

Osim termina medij važno je objasniti i termin film kojeg pojašnjava Peterlić u svom djelu *Osnove teorije filma*. Kako Peterlić napominje, riječ film se koristi već hiljadu godina. Prvenstveno je riječ označavala kožicu ili opnu koja je nešto prekrivala ili oblagala. Tek se od 19. stoljeća počinje koristiti u kontekstu materije koja je osjetljiva na svjetlost, a kasnije se odnosi i na materiju koja je elastična. S protekom vremena riječ se počinje značenjski mijenjati i preuzima drugo semantičko polje koje se u današnjoj terminologiji odnosi na filmsko područje⁷. Dakle, film označava dovršeno filmsko djelo, ali se odnosi i na vrstu umjetnosti u kojoj takva djela nastaju. Kako Peterlić tvrdi film je „fotografski i fonografski zapis izvanjskog svijeta“.⁸

⁵ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 15.

⁶ Ibid, str. 17.-18.

⁷ Peterlić, A. (2000), *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, str. 34.

⁸ Ibid, str. 36.

2.3. Teorija adaptacije

Film se kao termin često koristi i u teoriji adaptacije, adaptacija je prema Hutcheon kreativni i interpretativni čin. Hutcheon dodatno pojašnjava konstrukt teorije adaptacije i definira da je adaptacija potvrđeno premještanje prepoznatog djela i intertekstualni angažman s adaptiranim djelom. Dakle, adaptacija je djelo koje slijedi nakon nekog djela, ali samim time nije manje vrijedno djelo⁹.

Linda Hutcheon kaže da se teorija adaptacije ne odnosi samo na roman i film. Ona kaže da se može adaptirati skoro sve, od romana, pozorišnih izvedbi, opera, slika, pjesama, plesova itd.¹⁰

Hutcheonova navodi da adaptacija podrazumijeva pričanje iste priče sa druge tačke gledišta. Čin adaptacije uvijek uključuje i re-interpretaciju i re-kreaciju. U procesu recepcije adaptacija je forma intertekstualnosti.¹¹

Brian McFarlane posvećuje dosta pažnje teoriji adaptacije, pitanju vjernosti produkta adaptacije izvoru, odnosno onome što se zove kritikom vjernosti, a što suvremeni teoretičari adaptacije odbacuju jer takav pristup podrazumijeva tretiranje adaptacije kao derivativne, sekundarne umjetnosti. Linda Hutcheon pokušavajući prikazati adaptaciju kao potpuno uobičajan proces, povlači paralelu između kulturalne i biološke adaptacije. Ona tvrdi kako biološka adaptacija, dakle, evolutivni proces živih organizama, i kulturalna adaptacija, odnosno prijenos priče iz jednog oblika (medija, žanra, izvedbe, djela) u drugi, djeluju prema sličnim obrascima. Adaptacija predstavlja interpretativni i kreativni čin, koji stvara novo djelo u odnosu sa izvornim.

Autor književnog djela ponekad može biti ista osoba, a ponekad je to i kompozitor koji stvara muziku koristeći scenarij, televizijski i filmski urednik ili glumac koji inspiraciju crpi iz adaptiranog teksta.¹² Stam navodi kako osim redatelja i glumci postaju interpretatori i ekranizatori književnog djela ili scenarija¹³.

⁹ Hutcheon 2006.god., prema Uvanović, 2008.god., str. 51.

¹⁰ Hutcheon, Linda (2006), *Theory of Adaptation*, Routledge Taylor & Francis Group, New York, str.9.

¹¹ Ibid, 7.- 8.

¹² Hutcheon 2006.god., prema Uvanović, 2008.god., str. 52.

¹³ Stam, R. (2008), *Teorija i praksa filmske ekranizacije u Uvanović, Željko: Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 279.

Film, danas ima izniman utjecaj na stvarnost koja nas okružuje. Uvanović napominje kako je jedan od najznačajnijih medija koji počiva na „tehnološkom postignuću fiksiranja snimljenoga, zadržavanja i obrade snimljenoga materijala, te reprodukcije istoga, doduše ponekad uz poprimanje ikonične, indeksične ili simbolične vrijednosti reproduciranih elemenata.“¹⁴ Film je vodeći medij sadašnjice, te je proizvod kulture koja se danas na jednostavan način masovno konzumira. Filmovi nastali kao adaptacije književnih djela u sebi nose dodatan izazov uspoređivanja s izvornikom. Dakle, odnos književnosti i filma nije odnos isključivosti, već je u potpunosti odnos uključivosti.

Adaptiranje književnosti i stvaranje filmskih inačica u potpunosti je kulturološki čin, tvrdi Uvanović. Jednako tako, znanost o književnosti bi se trebala kulturološki otvoriti proučavanju filmskog medija, posebno ekranizaciji književnih predložaka.¹⁵ Danas, film postaje umjetnost koja privlači široke mase dok popularnost književnosti opada. Dakle, znanost o književnosti bi trebala više uključivati film u svoja razmatranja, posebno zbog ekranizacija književnih djela i književnih kanona. Uvanović smatra da filmski medij pretapa mnoge umjetnosti u samog sebe, kao što su muzika, slikarstvo, skulptura, pozorište, balet, opera, lirika, naracija kamerom i montažom.¹⁶

2.4. Razlike između filma i književnosti

Stam se slaže kako je film po svojoj prirodi sinestetičan te kako može aktivirati različita čula i uvažavati različite umjetnosti koje sadrži i pritom može metaforički oponašati njihove postupke. To su sredstva kojima film, za razliku od romana, raspolaže¹⁷. Međutim, film se najbolje povezoao s književnom umjetnošću kako je primjetio i Monaco (vidi Monaco 2009: 70). Razlike između filmskog medija i književnog djela očite su pri prvom pogledu na jedan od ta dva.

Vanjsko je direktno prikazana dok se o unutrašnjem zaključuje na temelju opisanog. Dijalog je još jedan pokazatelj razlika između filma i književnosti. Peterlić navodi kako se prikazivanje dijaloga u filmu ne svodi samo na dijalog već se više elemenata iskazuje u jednom trenutku, dok se u romanu dijalog može rasprostirati na nekoliko stranica, a da pritom nije naznačeno ime

¹⁴ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 18.

¹⁵ Ibid, str. 59.-60.

¹⁶ Ibid, str. 23.

¹⁷ Stam, R. (2008), *Teorija i praksa filmske ekranizacije u Uvanović, Željko: Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 343.

govornika.¹⁸ Kako Peterlić navodi i film i književnost imaju fabulu i siže unutar priče. Pričom se u filmu ostvaruje povezanost građe na jednak način kao što se to čini u književnosti. Priča služi za iskazivanje teme i tematskih jedinica, pokazuje kreativnost autora i privlači publiku.¹⁹ Priča na jednak način djeluje i u književnosti. Također, pomoću priče se otkriva najbitnije u temi, iskazuju se motivi, privlači se publika i ostvaruje se maštovitost kreatora.

Peterlić nadalje tvrdi kako se filmska priča razlikuje od priče u drugim medijima (književnost, pozorište). Autor navodi kako u književnosti nisu potrebne istaknutije motivacije kako bi se povezao fabularni slijed događaja. Naspram književnosti, film sadrži suženiji svijet kojeg publika uočava i iz tih razloga uviđa mogućnost faktora koji su mogli utjecati na izmjenu priče ili mogućnosti da se priča mogla i ne dogoditi. Iz tih razloga je, smatra Peterlić, važna uvjerljivost filmske priče.²⁰ Uvanović tvrdi da je film za razliku od književnosti teško citirati, ali s poststrukturalističkog gledišta, slike filmova i slike stvarnosti postale su tekstovi u nizu tekstova. Dakle, i film je tekst te se može u postmodernističkom postupku, parodistički citirati i digitalno obrađivati²¹. „Filmski tekst adaptacije (hipertekst) može se intertekstualno uspoređivati s književnog predloška (hipotekst).“²².

U književnosti postoji više vrsta pripovjedača, na primjer: pripovjedač u prvom licu (koji sudjeluje ili ne sudjeluje u radnji), pripovjedač u trećem licu (sveznajući, ograničeno sveznajući i dramatski pripovjedač), višestruki pripovjedači, pripovjedač struje svijesti, objektivni/subjektivni pripovjedač i sl. Film usložnjava definiranje književne naracije koristeći dvije paralelne naracije koje se međusobno prepliću. Te dvije naracije očituju se kroz postojanje verbalne naracije (off-komentari i govor likova) i mogućnost filma da prikaže svijet bez postojanja verbalne naracije. Što se gledišta tiče, ističe se kako se u filmu svaki pojedinačni filmski postupak može koristiti za izražavanje određenog gledišta. Na taj način ugao kamere, muzika, glumačka izvedba, kostim i ostalo, može izraziti gledište. Najinstančanija razlika filmskog i književnog gledišta krije se u činjenici da je filmsko gledište najčešće precizno. Prema Uvanoviću neki književnici pišu romane u obliku knjige snimanja, sudjeluju i u snimanju filmova kao pisci scenarija za vlastite, ali i tuđe adaptacije. Neki autori pretvaraju tuđe filmove u književna djela, a taj se postupak

¹⁸ Peterlić, A. (2000), *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, str. 231.

¹⁹ Ibid, str. 224.

²⁰ Ibid, str. 226.

²¹ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 23.

²² Ibid, str. 23.

naziva novelization, ili ipak stvaraju cineroman. Međutim, studije koje se bave adaptacijama proučavaju korištenje književnih djela ili dijelova književnog djela za stvaranje filma. Dakle, bave se postupkom adaptacije književnog djela u scenarij za film, a zatim ekranizacijom istog. U procesu adaptacije književni se medij prilagođava mogućnostima filmskog medija, a ovisi o percepciji redatelja koje bi se književne elemente trebalo uključiti u realizaciji.²³

Hutcheon navodi šta je sve podložno adaptiranju tijekom samog procesa. Adaptaciji su sklони: tema književnih predložaka koju je najjednostavnije upriličiti u filmskom mediju, te likovi koji se bez ikakvih komplikacija mogu transportirati iz teksta u tekst. Manje jedinice fabule također se mogu jednostavno adaptirati, ali u procesu adaptacije može doći do promjena; npr. tempo može biti transformiran, vrijeme se može produžiti ili skratiti i može doći do promjene fokalizacije i tačke gledišta. Uvanović navodi kako se posljedica adaptacije književnog medija u filmski medij definira kao svojevrsna filmska interpretacija književnog djela, a ponekad i kao nova, samostalna kreacija filmskog djela kojem je književno djelo bilo okidač za stvaranje. Na kraju, filmska adaptacija nikako nije prijevod već je „transformativan hipertekst, aktualizirajuća, popularizirajuća reinterpretacija u duhu filmske umjetnosti.“²⁴

U ovom radu će biti riječi o medijima koji su nastali uporedo jedno sa drugim, o filmu Stanleya Kubricka i romanu Arthura C. Clarkea *2001: Odiseja u svemiru*. Zanimljivo je što se radi o suprotnoj vrsti adaptaciji, jer roman je nastao uporedo sa snimanjem istoimenog filma.

²³ Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek, str. 24.

²⁴ Ibid, str. 25.

3. Roman

Roman je jedno od najpopularnijih prozних djela, a spada u novije književne vrste. Prema nekoj općoj definiciji roman je prozna književna vrsta koja opisuje i prati život glavnog junaka, ali i ostalih junaka odnosno akantata sa kojim glavni junak dolazi u bilo kakav kontakt svojim aktivnostima.²⁵ Zanimljivo je mnijenje iznio njemački književnik i filozof Novalis s kraja 17. stoljeća govoreći da je roman život u obliku knjige što je s tačke gledišta današnjeg posmatranja i tačno jer roman se tiče ljudskog života. Roman kao prozna vrsta koja prati život čovjeka dobila je naziv po romanskom jeziku na kojem je ovaj i pisan, a taj jezik je bio takoreći pučki jezik – narodni – koji je bio u opziciji naspram onog puritanskoj latinskog jezika.²⁶

3.1. Struktura romana

Struktura romana je zasnovana na vremenskoj dimenziji, kao i svako drugo književno djelo. Dakle, roman ima svoje vrijeme, sekunde, sate, godine, ali to vrijeme ipak nije identično našem „stvarnom“. ²⁷Razlog je taj da je to isto vrijeme podložno modifikacijama pod uticajem narativa.

Narativ, tj. pripovijedanje u romanu pa i u drugim književnim djelima je uzvišenije, a fabulu i njezino vrijeme narativ kontroliše isto, a i zaustavlja istu. To modifikovanje fabule i njenog vremena ostvaruje se raznim elipsama, pauzama, rezimeima, prizorima, prolepsama, analepsama i slično.

Dakle, ako narator želi da objasni nešto iz prošlosti vezano za nekog lika iz romana, on će zaustaviti tok fabule, pa i vrijeme, tako narativ kontroliše fabularno kretanje. Zbog toga moramo razlikovati fabulu kao dešavanje romana i narativne strukture kao konkretne obrade istog.

Upečtaljivija je razlika, a svodi se na isto, razlika između fabule i sižea koju su uveli ruski formalisti.

Druga vrlo bitna stavka romana jeste motiv kao najmanja tematska jedinica romanske strukture. Još su ruski formalisti dokazali da se roman može raščlaniti na namanje strukturne jedinice, dakle, motive. U jednom su se složili svi književni teoretičari – roman je sačinjen od slijeda različitih motiva koji čine njegovu strukturu. Oko priče o motivima i njihovom nastanku ne

²⁵ Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 35.

²⁶ Ibid, str. 37.

²⁷ Forster, E. (2002), *Aspekti romana*, Orpheus, Zagreb, str.75.

možemo, a da ne govorimo o ruskim formalistima, pa kasnije i strukturalistima. To su književno-teorijski pravci koji su uveli motive u književnost. Osim motiva oni su razlikovali još jednu strukturnu jedinicu – motivaciju. Motivacije je upravo ona pobuda koja „tjera“ aktante da čine i ispunjavaju svoju funkciju. Motivacije se može klasificirati na tri dijela:

1. realistička motivacija, dakle, ona koja je zasnovana na realnom,
2. kompozicijska motivacija, zasnovana na purizmu, u njoj ne smije biti suvišnih motiva,
3. umjetnička motivacija, ista sadrži načelo umjetničkog dojma.²⁸

3.2. Klasifikacija romana

Roman kao prozno djelo se može žanrovski klasificirati na više vrsta, a klasifikacija se može izvršiti prema tematici, stavu autora i općim tonom romana, te prema faktorima integracije svih elemenata.²⁹

Dakle, korijenu romana je bilo potrebno dugo da bi bio shvaćen kao roman, odnosno da bi bio žanrovski određen i jednostavno imenovan dotičnim imenom, ali kada se je došlo do žanrovskog određenja isti se počinjao sistematski razvijati prolazeći kroz svoj sopstveni tip evolucije – od romana koji se ugledao na srednjovekovne romane pa sve do postmodernog koji je kombinacija svega do sada poznatog iz književnosti.³⁰

Ali, kako se roman sve više razvijao kroz historiju tako je dolazilo i do žanrovskih razgraničenja, a samim time i do njegovih žanrova, odnosno podjele na iste. Nakon pojave Servantesove knjige jednim laganim ritmom su se pojavljivali i drugi romani, pa su u Francuskoj tijekom 17. stoljeća napisana dva romana od strane ženskih autora – razlog je taj jer su tada romani uglavnom čitani od strane ženske publike.³¹

Ipak osamnaesto stoljeće je bilo prekretnica jer se tada javlja djelo Daniela Defoea *Robinson Crusoe*. To djelo je nagovijestilo različite mogućnosti romana, kako tematske orijentacije tako i

²⁸Forster, E. (2002), *Aspekti romana*, Orpheus, Zagreb, str.78

²⁹Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 40.

³⁰Ibid, str. 40.

³¹Ibid, str. 41.

njegovog strukturiranja.³² U romanu *Robinson Crusoe* se prati život jednog junaka, dakle sva je pažnja usmjerena na njega, njegov život nakon brodoloma, preživljavanje, borba, htijenje, bol, itd. Znamo da svaki roman ima svoju „centralnu figuru“, a to se dobro vidi i u Defoovom djelu. Također, pripovijedanje u prvom licu – *ich* forma – je nakon ovoga romana korištena u kontinuitetu, pa je uz *er* formu postala jedan od temeljnih načina književnog pripovijedanja.

Drugi roman ovog književnika (*Moll Flanders*) je jako važan iz razloga jer je isti utvrdio tzv. „pikarski roman“, a to je takva vrsta romana koja prati jednu problematičnu osobu, u teškoj životnoj situaciji, koja čini sve da bi došla do željenog cilja i izašla iz problema, pa čak čini nemoralne radnje, druži se sa kriminalnim osobama te i sama postaje kriminalna. Dakle, jedan u potpunosti problematičan život je u pitanju. To je bit pikarskih romana.³³

Alegorijsko-satirični roman je zasnovan na realno-irealnim putovanjima njegovog glavnog junaka (npr. *Guliverova putovanja*) gdje glavni junak prolazi kroz razna područja prevazilazeći raznolike prepreke i probleme, a osnovno obilježje ovog tipa romana jeste da je glavnik junak i unutrašnji pripovjedač pa se sva odgovornost za faktor istinitosti priče prebacuje na lika, odnosno junaka.³⁴ Ali, imamo i kombinaciju ova dva tipa romana pa tada govorimo o zanimljivoj avanturističkoj priči gdje junak prolazi razne životne prepreke, te u jednom životnom trenu shvata da ovaj život koji živi nije bit njegova života nego već postoji nešto bolje za sve ljude. Do toga zaključka dolazi nakon mnogobrojnih stradanja i stečenog iskustva.³⁵

Epistolarni roman jeste romanska vrsta u obliku pisama putem kojih junak iznosi svoje misli, refleksije, čežnju, patnju i slično. Ovakav tip romana ima dosta emocija, a za primjer može se navesti *Geteov Verter*.³⁶

Sentimentalni roman je korijen modernih ljubavnih priča i romana u kojima se iznose patnje dvoje zaljubljenih koje su vrlo potresne pa često izazivaju kod recipijenata i suze. Ovaj roman je nagovijestio val romantičarske osjećajnosti pa su ovi romani bili ponajviše zastupljeni u romantizmu.³⁷

³² Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 41

³³ Ibid, str. 42.

³⁴ Ibid, str. 48.

³⁵ Ibid, str. 49.

³⁶ Ibid, str. 49.

³⁷ Ibid, str. 50.

Edukativni roman je takva prozna vrsta koja prati odrastanje svog junaka. Dakle, interes ovoga romana je jedna mladalačka ličnost koja odrasta i stiče životno iskustvo i tek kada dovoljno odraste postaje potpuna i kompletna ličnost.³⁸

Gotski roman je prvotna vrsta horor romana koja je zasnovana na jezivoj i mračnoj atmosferi. Ovaj roman ima poseban gotski ambijent.³⁹ Jedan od najpoznatiji pisaca ove vrste je E.A.Po.

Roman zbivanja – Kod ovog tipa romana važan faktor je adinamičnost, dakle to dešavanje i pokretljivost koje čine fabulu.⁴⁰ U takvom romanu dešavanje ujedinjuje sve opisano što roman obrađuje. To dešavanje je naravno zasnovano na fabuli koja može biti – formalno gledajući – hronološka i uzročno-posljedična. Da bi lakše shvatili ovaj tip fabule uzet će se za primjer Foresterova rečenica koja objašnjava istu: Kralj je umro, a zatim je umrla kraljica. Dakle, sve je uslovljeno hronološkim slijedom i fabula se tako odvija. Uzročno-posljedična fabula je zasnovana kako i sam naziv kaže na uzroku i posljedici, tj. uzrok koji dovodi do posljedice. I ovaj tip fabule se može objasniti također Foresterovom rečenicom: Kralj je umro, a od tuge je umrla i kraljica. Ovdje se vidi da ova rečenica ima i uzrok i svoju posljedicu.⁴¹

Roman prostora – u ovakvoj vrsti romana je bitan prostor u kojoj se fabula istog odvija, prostor i čini fabulu.⁴² Ali, naravno da su svi ovi faktori (dešavanje, likovi, prostor) sastavni dijelovi svakog romana, sada se govori o karakterističnim vrstama gdje se neki od ovih faktora, tj. segmenta više ističu pa su se od njih i dobila ova tri tipa romana. Prostor je bitan faktor romana jer se sve dešava u nekom prostoru i okruženju. Tako možemo govoriti o svim prostranstvima i mjestima iz čovjekovog života koji su zastupljeni u romanu pa na primjer: o pejzažima, ekstserijerima, urbanim prostorima, ruralnim, pa onda o raznim objektima u kojima čovjek provodi svoj život u privatnosti i na poslu itd. Dakle, nema romana bez prostora, pa je taj prostor – uz mjesto – jedan od šest segmenata koji čine priču, pa je zbog toga M. Bahtin uveo onaj poznati termin „hronotip“ za mjesto i vrijeme. Hronotip čini ambijent jednog romana, a daje

³⁸Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 50.

³⁹Ibid, str. 51.

⁴⁰Ibid, str. 56.

⁴¹Ibid, str. 58.

⁴²Ibid, str. 58.

smisao njegovom svijetu. Prostor možemo definirati, kao mjesto u kojem se likovi romana kreću i dolaze u međusobne kontakte.⁴³

Roman likova – kod ovakvog romana jedan ili više glavnih junaka dominiraju strukturom romana – junaci koji su međusobno povezani. To je faktor ovog tipa romana, ali i svaki drugi roman ima svoje likove bez kojih ne može funkcionisati te tako dešavanja u romanu imaju ulogu izgradnje ličnosti, a ličnosti, odnosno junaci čine strukturu romana. Likovi mogu biti raznoliki – a isto su jedan od onih šest segmenata koji svaka priča mora imati – a najformalnija je podjela na: dinamične i statične. Dinamični likovi mijenjaju svoje osobine kako radnja romana prolazi, dok ovi drugi, statični, ostaju isti, oni se ne mijenjaju – ako su bili recimo loši na početku, takvi će biti i na kraju. Likovi ili aktanti – aktanti su jer izvršavaju funkciju u romanu ili priči, nekada su objekt, a nekada subjekt – su u opoziciji jedan prema drugom, te aktantski parovi (svi su romani zasnovani na parovima, tj. svaki lik ima nekog svojeg para). Uglavnom, treba reći da su likovi fiktivne ličnosti i kao takve ih moramo posmatrati (mada i ne moraju biti, npr. historijski roman).⁴⁴

Osim već spomenutih podjela na tipove romana, pa i žanrove, imamo poznatu kompozicijsku klasifikaciju romana na:

- roman paralelne kompozicije - u ovom romanu se prati život dva glavna junaka, paralelno, te se njihovi životi, a time i fabule međusobno isprepliću, odnosno miješaju.
- roman stepenaste kompozicije - ovaj roman prati život jednog glavnog junaka, a struktura romana je zasnovana na stepenasto povezanim motivima. Svaki roman može činiti posebnu priču za sebe, ali ovdje su sukcesivno povezani.
- roman prstenaste kompozicije je zasnovan na jednoj temeljnoj pripovijetci koja se prožima kroz cijelokupnu fabulu (kao npr. knjiga *Put oko svijeta za 80 dana* u kojoj se proteže opklada kroz cijelo djelo da će putovanje biti izvodljivo za toliko dana).⁴⁵

⁴³ Ibid, str. 59.

⁴⁴ Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 60.

⁴⁵ Ibid, str.61.

3.3. Postmoderni roman

Današnje stanje u oblasti romana obilježavaju dvije pojave: novi roman i antiroman. Novi roman čiji su najizrazitiji predstavnici Alen Rob Grije, Klod Simon, Mišel Bitor, Margaret Dira i Natali Sarot, odlikuje potpuni raskid sa tradicionalnim romanom, dekomponovanje romaneskne strukture, zapostavljenje dvije osnovne epske supstance (odsustvo radnje i hronološkog toka), priče u uobičajenom smislu nema. Dalja redukcija elemenata klasičnog romana, dakle onoga što je žanrovsko obilježje romana, vodilo je u anti-roman. Tendencije anti-romana pokazuju i neka najnovija ostvarenja pisaca srednje i najmlađe generacije: prkosno se odbacuju osnovne romaneskne supstance i razgrađuje romaneskna forma. Takve knjige ne samo da se teško identifikuju kao romani, nego se i teško čitaju.⁴⁶ Roman posljednjih decenija ovoga vijeka ne miruje: u stalnim je traganjima i metamorfozama. Javljaju se nove tematske preokupacije, uvode novi postupci i tehnike, sadržina je heterogena, kompozicija labava, forma se sve više razgrađuje i oneobičava. Jedan vid čvršćeg oslanjanja romanskog kazivanja na stvarnost i stvarnosnu građu jeste unošenje sirove dokumentarne građe u roman. Tako će se tu naći računi, pisma, priznanice, recepti, sudske presude, zapisnici, isječci iz novina, odlomci iz knjiga, telegrami, radio-vijesti, crteži, fotografije. Ova građa ima motivacionu i dokumentarnu funkciju.⁴⁷

Savremeni roman (i proza uopšte) sve više njeguje scijentističku sadržinu i formu, pa je široka erudicija jedno od njenih najbitnijih svojstava. Građa je filozofskog, religijskog, umjetničkog, etičkog, poetičkog, tehničko-tehnološkog prosjeda. Priča je puna ispisa, arhivske građe, citata, fusnota, fotografija, crteža, indeksa - roman dobija formu obimne i dokumentovane studije. Ova kretanja u savremenoj prozi, i romanu posebno, obilježavaju se kao postmodernizam.⁴⁸

⁴⁶Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo, str. 64.

⁴⁷Ibid, str. 65.

⁴⁸Ibid, str. 66.

4. Naučna fantastika: roman i film

Kao što sam već navela u prethodnom dijelu rada, roman Arthura C. Clarkea *2001: Odiseja u svemiru* je roman koji je nastao uporedo sa snimanjem istoimenog filma reditelja Stanleya Kubricka. Roman *2001: Odiseja u svemiru* koji je napisan 1968. godine je u to vrijeme ponudio potpuno novi pogled na svijet budućnosti. Roman i film pripadaju žanru naučne fantastike.

U dugoj liniji razvoja fantastične književnosti, a samim tim i naučne fantastike, važno mjesto zauzima djelo *2001: Odiseja u svemiru*. Kubrick i Clarke su udruženim snagama stvorili djelo koje možemo i označiti kao svojevrsnom prekretnicom u razvoju ovog žanra. I roman i film postali su ne samo klasičnim primjerima naučno-fantastične tvorevine, nego i kao arhetipskim oblicima svake buduće kreacije unutar žanra.

Razvoj fantastične književnosti, a unutar njenih okvira i naučne fantastike, seže daleko u prošlost. Pojam science-fiction (naučna fantastika) se prvi put javlja na engleskom jezičkom području i to 1853.godine. Termin prvi put upotrebljava autor William Wilson⁴⁹ u svojim radovima, ali u svakodnevnom govoru će zaživjeti tek u dvadesetom stoljeću. S druge strane, u svijetu filmske umjetnosti naučna fantastika je prisutna od samih početaka. Film *Arrival of the train* braće Lumière iz 1896. predstavlja početak filmske umjetnosti, dok film *Put na mjesec (Le voyage dans la lune)* redatelja Georges Mélièsa iz 1902. predstavlja prvi naučno-fantastični film. Od tog datuma do danas naučna fantastika je prošla dug put, a od sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća postaje jednim od glavnih aktera pop kulture širom svijeta.⁵⁰

4.1. Podjele žanra

Prvi i najveći problem prilikom definiranja naučne fantastike, kao što je slučaj i s mnogim drugim žanrovskim definicijama, predstavlja masovno proizvođena literatura, pa tako Zlatko Knežević u eseju *O nečemu ni iz čega i pozitronskim dušama* govori da je naučna fantastika

⁴⁹ http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wilson_william

⁵⁰ http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wilson_william

danas sve ono što se označi kao naučnom fantastikom, konstatacija s kojom bi se veoma lako mogli složiti s obzirom na to šta sve danas prolazi kroz okvire ovog žanra.⁵¹

Stanislav Lem navodi kako postoje dvije vrste književne fantastike; prva je konačna fantastika u koju se ubrajaju bajke i naučna fantastika; druga je prelazna fantastika koju on karakteriše za neka Kafkina djela – takav tip fantastike predstavlja pseudo-naučnu fantastiku. On smatra da se neobični fenomen odnosi samo na vanjski omotač tog svijeta; njegovo jezgro ima čvrsto nefantastično značenje. Odnosno, drugim riječima, Lem navodi:

Ako je opisani svijet pozitivno usmjeren prema čovjeku, onda je posrijedi svijet klasične bajke u kome moral kontroliše fiziku. Ako je taj svijet usmjeren negativno onda je u pitanju svijet mita (Ma šta učinio, na tebe će pasti krivica za oceubistvo i obljubu majke). Ako je svijet neutralan onda je riječ o stvarnom svijetu – svijet koga realizam opisuje u njegovom aktuelnom obliku, a koga naučna fantastika pokušava da opiše u drugim tačkama prostorno-vremenskog kontinuuma.⁵²

Dakle, sve ono što je opisano i predstavljeno u svijetu naučne fantastike mora imati empirijsko i racionalno objašnjenje, sve mora biti vjerovatno. Makar i u dalekoj budućnosti. Darko Suvin govori da se naučna fantastika zasniva na *prožimanju začudnosti i spoznajnosti, čiji je glavni formalni zahvat eksplicitni imaginativni okvir koji je alternativan autorovoj empirijskoj svakidašnjici*⁵³. Prema tome, svijet naučne fantastike različit je od našeg, ali ne i potpuno jer autor u njemu, prema Suvinu, ispituje mogućnost ljudskog postojanja u novim, naučno prihvatljivim uslovima. Suvin izdvaja *novum* – termin koji obilježava karakteristiku nečega što od postojećeg prelazi u nešto novo; ta karakteristika ne mora biti „prenapuhana“ kako bi imala snažan utjecaj, dovoljno je da *novum* u alternativni kreirani svijet unese dovoljno osobina kako bi ga konzument percipirao kao dovoljno drugačiji. Nauka i tehnologija sadrže čitav jedan okean potencijalnih novuma pomoću kojih bi mogli postići razliku između našeg i kreiranog svijeta.⁵⁴

⁵¹ Zlatko Knežević *O nečemu ni iz čega i pozitronskim dušama u: Naš svet, drugi svetovi: Antropologija, naučna fantastika i kulturni identiteti* (2010), Etnološka biblioteka, Knjiga 47, Beograd, str. 142.

⁵² *Andromeda – almanah naučne fantastike* (1976), glavni urednik Gavriilo Vučković, izdaje: Beogradski izdavačko-grafički zavod, OOUR novinska delatnost „Duga“, Beograd, str. 491

⁵³ belegbg.wordpress.com/zasto-fantastika/

⁵⁴ Zlatko Knežević *O nečemu ni iz čega i pozitronskim dušama u: Naš svet, drugi svetovi: Antropologija, naučna fantastika i kulturni identiteti* (2010), Etnološka biblioteka, Knjiga 47, Beograd, str. 127.

Sljedeća podjela, a koja se ne odnosi striktno na naučnu fantastiku ali je primjenjiva na istu, jeste podjela koju daje Farah Mendlesohn. Ona u svojoj knjizi *Rhetorics of Fantasy* svu fantastičnu književnost dijeli u četiri kategorije:

- 1) quest/portal;
- 2) imerzivna;
- 3) invazija;
- 4) liminalna (granična).⁵⁵

Svaka od ovih kategorija se odlikuje načinom na koji fantastični elementu ulaze u svijet narativa. U prvoj junak djela prolazi kroz portal u drugi, fantastični, svijet ili kreće u potragu. Tu se vidi jasna distinkcija između svjetova, jer jedan od njih, onaj prvi iz kojeg junak dolazi, skoro uvijek je običan, nefantastičan svijet. U drugoj kategoriji, imerzivnoj, svijet fantastičnog se percipira iz junakove tačke gledišta. Stvari i događaji nerijetko nisu objašnjavani jer se oni u određenoj mjeri prihvataju normalnim za taj svijet. Tek kada se za junaka pojavi nešto neobično čitatelj/gledatelj dobija izvjesno objašnjenje. Invazija, kao što i samo ime kaže, znači da fantastično stupa u naš svijet i sa sobom, skoro pa u svakom slučaju, donosi uništenje i nered. Liminalna je specifična jer postoji relativni nesrazmjer u pogledu na stvarnost između likova djela i čitatelja/gledatelja. Nerijetko je slučaj da ono što lik u djelu smatra stvarnim i normalnim čitatelj to podrazumijeva nestvarnim, i obrnuto, tj. pojavljuju se određene dvojbe o statusu određenih događaja u svijetu romana/filma. U tom smislu, ova podjela se može iskoristiti i za djela naučne fantastike. Pa bi tako u prvu kategoriju mogao spadati film *2001: A Space Odyssey* (i roman). Naučna je fantastika, dakle, određena tehnologijom, naukom, planetama, vanzemaljskim rasama; nerijetko smještena u budućnost, ili alternativnu sadašnjost ili prošlost. Ona je sama, kao žanr, dijelom veće cjeline koju u nekim krugovima nazivaju spekulativnom fikcijom i čine je drugi žanrovi kao što su fantazija, epska fantastika, steampunk, horor, itd. Samim tim su granice između ovih žanrova fleksibilne, nestabilne, zamagljene, zbog čega elementi jednih mogu da prelaze u druge, da se međusobno nadopunjuju i izmjenjuju.

Zadnja podjela, koja se može smatrati osnovnom i pravičnom podjelom djela naučne fantastike, donosi svega dvije osnovne kategorije naučne fantastike koje se prvenstveno odnose na one

⁵⁵ Mendlesohn, Farah (2008), *Rhetorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut

grane nauke i naučne discipline na koje se autor primarno oslanja u svome djelu, a one se kasnije dijele u posebne kategorije, te su jednostavno nazvane *tvrda* i *meke* naučna fantastika.

Tvrda naučna fantastika u sebi okuplja prirodne nauke kao što su biologija, hemija, fizika, kao i sve ostale koje se bave teorijom i njihovom primjenom prirodnih i tehnoloških otkrića. Cilj tvorevina tvrde naučne fantastike jeste da kreiraju svjetove koji su naučno realistični i opravdani. Primjer iz Clarkovog romana:

Glavna kupola pod pritiskom nalazila se na svega šest metara od MNT-1, a njena unutrašnjost bila je neudobno prenatrpana. Pokretna laboratorija, spojena s njom pomoću jedne od dve sobe za ravnotežu, omogućavala je da se dobije dragocen dodatak prostora za stanovanje. U polusfernom balonu dvostrukih zidova radilo je i spavalo šest naučnika i tehničara, upućenih da izučavaju monolit. Pod kupolom se nalazila sva njihova oprema i gotovo svi instrumenti, sve zalihe koje nisu mogle da budu ostavljene u vakuumu, kuhinja i higijenski uređaji. Geološki uzorci i mali televizijski sistem, pomoću koga se kopanje držalo pod stalnim nadzorom.⁵⁶

U romanu sve biva opisano riječima sveznajućeg autora preko fizičkog i emocionalnog osjećaja određenog fokalizatora, što ne umanjuje preciznost pri detaljisanju, kao i tehnološkoj aktualnosti.

S druge strane, fokus meke naučne fantastike su društvene nauke, kao što su historija, antropologija, politika, ekonomija, psihologija. Književne tvorevine ove kategorije propituju političke strukture, ekonomske sisteme, mitologije ili se pojavljuju kao karakterne i psihološke studije nekog lika ili likova. Autori ove vrste naučne fantastike govore i zalaze na područja društvenih odnosa i njene mehanizacije koji sa sobom nose duboku psihološku problematiku, a ona je ukorijenjena u društvenim naukama. Kao primjer meke naučne fantastike može se navesti kulturni roman *Solaris* Stanislava Lema.

Kada je riječ o naučnoj fantastici, gore navedene podjele ne mogu biti i definitivne podjele. Naučna fantastika je tako neobičan hibridni žanr da je u njega moguće ukomponirati i sve druge poznate narativne vrste.

⁵⁶ Klark, Artur, 2001: *Odiseja u svemiru*, prijevod Zoran Živković, Beogradsko izdavačko-grafički zavod, str. 55.-56.

4.2. Paradigme žanra

Naučna fantastika, kao i mnoge druge vrste umjetničkih tvorevina iz domena popularne književnosti, nije otporna na svojevrsne okvire, pravila i odrednice po kojima se ogleda kao žanr, prema kojima nastaje i koji čine glavninu cjelokupne proizvodnje žanra. Ovdje bih prije svega spomenula načela na osnovu kojih Stanislav Lem dijeli dobru od loše književnosti. On smatra da ako neko književno djelo shvatamo kao igru onda to djelo od početka do kraja mora da poštuje pravila te igre. Igra može biti prazna ili značenjska. Osnovna razlika između ove dvije vrste bila u odnosu prema svijetu stvarnih objekata, tj. neknjiževnom stvarnom svijetu. Narativi s praznom igrom nemaju skrivena značenja, nemaju nikakve veze sa stvarnim svijetom. Kako Lem kaže „*u slučajevima kada je u naučno-fantastičnom djelu sve fantastično, kada ne samo objekti već i problemi nikada ne mogu biti ostvareni, tada naučna-fantastika igra praznu igru*“⁵⁷.

To znači, da narativ u svojoj osnovi može posjedovati sve fantastično, potpuno nemoguće za naš svijet, ali s obzirom da se može analizirati preko socijalnih, psiholoških, političkih i ekonomskih problema to znači da ono vodi značenjsku igru.

U žanru naučne fantastike veliku ulogu igra prostor. Njega često zauzimaju svemirska prostranstva, brodovi, drugi planeti, ili čak i Zemlja. Vrijeme radnje određuje i izgled tih prostora. Dakle, u ovom žanru se mogu vidjeti događaji iz prošlosti, sadašnjosti, budućnosti. Likovi koji se kreću tim prostorom i vremenom su također određeni istim, a samim tim su i raznoliki: od astronauta (ljudi), do vanzemaljaca različitih oblika, robota i svih drugih bića.

Radnja narativa ovog žanra se u gotovo svakom slučaju odvija linearnom linijom gdje se i fabula i siže razvijaju uporedo. Odstupanja mogu biti prvenstveno u količini informacija koje nam autor daje ili uskraćuje. *2001: A Space Odyssey* linearna je od početka do kraja, međutim mnogo informacija nam i Kubrick i Clarke ne daju. Ko su i šta su monoliti, zašto baš mi, gdje se nalaze i slično. Međutim, „sa scenom preobražaja u *Dijete Zvijezda* film daje nagovještaj da bi evolutivni proces mogao da bude cikličan i da se možda odvija u obliku spirale“⁵⁸.

⁵⁷ *Andromeda – almanah naučne fantastike* (1976), glavni urednik Gavriilo Vučković, izdaje: Beogradski izdavačko-grafički zavod, OOUR novinska delatnost „Duga“, Beograd, str. 493.

⁵⁸ *Filmske sveske br. 9* (1969), glavni, odgovorni i tehnički urednik Dušan Stojanović, izdavač: Institut za film, Beograd, str. 585.

Nijedna tvorevina naučne fantastike ne bi mogla postojati bez nauke, tehnologije i tehnološkog napretka čovječanstva. Čak i kada ovi elementi nisu centralne figure narativa oni su tu kako bi paradigmatički odredili njegovu žanrovsku pripadnost. U ovom žanru će se, dakle, bez obzira na važnost junaka i njegovo mjesto u narativu, osjećati da on nije suštinski glavni element, već da je to fantastična premisa, na kojoj sve počiva i kojoj je sve predodređeno. S druge strane, naučna fantastika skoro svu svoju pažnju poklanja upravo čovjeku, jer je u ovom žanru, i drugim srodnim žanrovima, moguće kreirati najnevjerovatnije okolnosti unutar kojih možemo otkriti nešto novo o čovjeku.

4.3. Roboti

U okviru žanra naučne fantastike ne postoji motiv koji je više eksploatisan od robota. Njihova karakterna i fizička raznolikost u okvirima ovog žanra mnogobrojna skoro kao i čovjekova. Njihov književni put je išao još od samih početaka 20. stoljeća, dakle, od perioda kada je naučna fantastika poprimala izgled kakav danas ima.

Sama riječ robot u pisanom obliku prvi put je upotrebljena 1920. godine u drami *Rossumovi univerzalni roboti* autora Karela Čapeka. Kako je ona izvedenica od češke riječi *robota*, *rabota*, koje su u prijevodu značile težak, prisilan rad, jasno je zbog čega su roboti kao motiv oduvijek konotirali robove, zatvorenike, sluge i druge slične izrabljivačke poslove.⁵⁹

Prema Merriam-Webster rječniku robot bi bio:

1. a) mašina koja djeluje kao ljudsko biće i sposobna je za različite komplikovane radnje; ili je slična, ali izmišljena mašina, kod koje je često istaknut nedostatak sposobnosti za ljudske emocije;
2. b) sposobna, neosjetljiva osoba koja funkcioniše automatski;
3. naprava koja automatski izvodi komplikovane, često ponavljane zadatke; i
4. mehanizam kojim upravljaju automatske kontrole.⁶⁰

⁵⁹ Liljana Gavrilović *O robotima i ljudima ili: imaju li roboti dušu?* u: *Naš svet, drugi svetovi: Antropologija, naučna fantastika i kulturni identiteti* (2010), Etnološka biblioteka, Knjiga 47, Beograd, str. 83.-84.

⁶⁰ Ibid, str. 84.

5. Roman *2001: Odiseja u svemiru* Arthura C. Clarkea

U ovom poglavlju ću govoriti o romanu *2001: Odiseja u svemiru*, ali ću se u nekim dijelovima osvrnuti i na film, s obzirom na to da postoji dosta sličnosti, kao i razlika između ova dva medija. Film *2001: Odiseja u svemiru* će biti analiziran u daljem toku rada, nakon teorijskog dijela o filmu i semiotici.

5.1. Analiza romana

U romanu *2001: Odiseja u svemiru* je prisutno dosta „tehničkih detalja“, pri čemu čitatelji stiču dojam da je autor osoba čiji interes obuhvata naučne discipline poput sociologije, psihologije, astrofizike i kozmologije. Čitateljima je ponuđen opis konstrukcije i pogona svemirskog broda nazvanog *Otkriće*, eng. *Discovery* koji posadu od pet članova može odvesti u Saturnovu orbitu. Zatim, autor nudi priču o kompjuterskom sistemu nazvanom *HAL 9000* zajedno sa hronologijom razvoja umjetne inteligencije. Pored gore navedenih tehničkih detalja, prisutna je i priča o upravljanju brodom pri polasku pored Jupitera i ulasku u orbitu oko Saturna i njegovog satelita Japeta. Također, prisutni su i opisi „krajolika“ Mjeseca, Jupitera i njegovih satelita, te Saturna i Japeta. Clarke nudi i određene pojedinosti svakodnevnog života na svemirskom brodu, u uvjetima slabog gravitacijskog polja koje proizvodi „rotirajući bubanj“ u jednom dijelu prostora za posadu, zatim malog životnog prostora, izolacije, kao i detaljni opisi eksperimenata sa probnim sondama, od kojih jedna pogađa asteroid, a druga se spušta u atmosferu Jupitera. Mnogi kraći prikazi u smislu izobilja naučnih tema su prisutni u romanu, dok sve to u filmu na neki način izostaje.

Vrhunac radnje koji čini prolazak kroz *Zvjezdane dveri* u filmu je prikazano negdje u orbiti oko Jupitera, dok se u romanu opisuje da se dešava na Saturnom satelitu Japetu. Također, u različitim okolnostima se odvija i epska borba na život i smrt između čovjeka, astronauta Davida Bowmana i umjetne inteligencije, kompjutera Hala 9000. Jedan od razloga drugačije interpretacije bi mogao biti tehničke prirode jer je nemoguće na uvjerljiv način prikazati Saturnove prstenove, kao i situaciju istjecanja brodske atmosfere u vakuum svemira.

5.2. Radnja romana

Radnja romana i filma ne korespondiraju u potpunosti. Sadržaj romana bi se mogao podijeliti na tri dijela, i to dio koji opisuje dešavanja u Africi prije tri miliona godina, zatim dio koji prikazuje dešavanje na Zemlji i Mjesecu 1999. godine, te onaj najduži, koji prati putovanje *Otkrića* do Saturnovog satelita Japeta i astronauta Davida Bowmana u susretu prema svojoj sudbini.

Prvi dio pod nazivom *Iskonska noć* prikazuje nagli „uspon“ jedne skupine čovjekolikih majmuna koje pod sredstvom prozirne pravokutne ploče visine oko tri metra, koja se stvorila u blizini njihovog staništa, a koju autor naziva „kristalnim monolitom“, postepeno usvajaju znanja i vještine potrebne za preživljavanje i dalji napredak, pri čemu u njihovim umovima dolazi do razvijanja razuma. Nakon što su naučili kako da se služe primitivnim oružjem kako bi obezbijedili hranu potrebnu za preživljavanje i oružjem se zaštitili od neprijatelja, monolit nestaje.

Drugi dio romana pod nazivom *MNT1* odvija se tri miliona godina kasnije, u budućnosti koja to više nije, 1999. godine kada grupa američkih istraživača Mjeseca slučajno pronalazi isti taj monolit (ili njegovu kopiju) koji je zakopan deset metara ispod mjesečeve površine. MNT1 (Magnetna nepravilnost Tyho) po izlaganju sunčevoj svjetlosti emituje signal nepoznate prirode prema Saturnu. Amerikanci su se uvjerali da monolit nije prirodnog porijekla i da predstavlja dokaz postojanja inteligentnog vanzemaljskog života, te organizuju kosmičku ekspediciju koja će se uputiti prema Saturnu, odnosno sistemu njegovih satelita. Nadalje, priča u romanu je opisana dvije godine kasnije na svemirskom brodu *Otkriće* koji prolazi kroz pojas asteroida između Marsove i Jupiterove putanje na putu prema Saturnu. Posadu čine dva „budna“ astronauta David Bowman i Frank Pool, tri astronauta su u stanju hibernacije, te kompjuter HAL 9000 koji upravlja brodom i kontroliše sve njegove sisteme. Clark na tridesetak stranica opisuje rutinu života na brodu i posebna događanja, kao što su blisku susret sa asteroidom, posmatranje Jupitera i njegovih satelita iz neposredne blizine, te prolazak broda odmah iznad Jupiterove atmosfere, pri čemu se koristi Jupiterov momenat impulsa da bi brod dostigao brzinu od 100km/s, što omogućava da do Saturna dođe za pet-šest mjeseci.

U poglavlju *Bezdan* odvija se zaplet radnje, gdje HAL iz nepoznatih razloga počinje ometati komunikaciju broda sa kontrolom misije na Zemlji, pogrešno informišući posadu da se radi o problemu sa elektronskom jedinicom koja služi za uspostavljanje komunikacije sa Zemljom. Pri

drugom pokušaju otklanjanja navodnog kvara, Pool umire od udarca sonde koja i omogućava izlazak iz broda. U tom trenutku, Bowman postaje svjestan da se HAL „pobunio“ jer je on jedini mogao pokrenuti sondu prema Poolu, s obzirom na to da je HAL upravljao svime na brodu. Međutim, prije nego što se uspio snaći, HAL otvara vrata broda pri čemu njegova atmosfera izlazi van u svemirski prostor. Za razliku od ostalih članova posade koji su bili u stanju hibernacije, Bowman uspijeva preživjeti, te odlazi u prostoriju u kojoj je smještena HAL-ova elektronika i uništava više centre njegovog uma. U romanu i u filmu, na neki način je antologijska scena kada HAL, koji je vidno razvio neke ljudske emocije pokušava Bowmana ubjediti da ga ne ubije, najprije se pravi naivnim, zatim protstuje, a na samom kraju moli za milost. U tom procesu HAL objašnjava Bowmanu pravu namjeru misije, tajnost projekta smještena u HAL-ovom softveru. Bowman nastavlja putovanje sam, uspijeva stići do cilja, Saturnovog satelita Japeta na kojem pronalazi kopiju objekta pronađenog na Mjesecu ali puno većih dimenzija, koja izgleda poput ogromne crne zgrade. Bowman izlazi u servisnom modulu (sondi), pokušava se spustiti na objekat i upada u neku vrstu kosmičke crvotočine. Objekat čiju mogućnost postojanja predviđa opća teorija relativnosti, a u kojem je prostorno-vremenska geometrija izobličena na način da dva inače „daleka“ područja svemira njegovim posredstvom postaju vrlo bliska. Nakon ulaska u *Zvezdane dveri*, Bowman se suočava sa prizorom mnoštva zvijezda koje su skupljene u centru vidnog polja, od kojih se neke povremeno odvajaju iz mnoštva i prolaze pored njega ubrzavajući (prizor putovanja kroz galaksiju brzinom koja je bliska svjetlosnoj), da bi se nakon kratkotrajnog zaustavljanja u više neobičnih svemirskih „predjela“, njegov svemirski modul spustio na glatki pod nekog elegantnog hotelskog apartmana koji se mogao nalaziti u bilo kojem gradu na Zemlji. Bowman izlazi iz modula, obilazi mjesto, jede, pije, tušira se i gleda TV program (Zemaljski, iz vremena kada je ploča na Mjesecu emitovala signal prema Saturnu), te savladan umorom „pada“ u san. U snu se događa njegova preobrazba u novo nematerijalno biće koje Clarke naziva *Dijete Zvijezda*.

Dijete Zvijezda se suočava sa još jednim kristalnim monolitom i pod njegovim sredstvom prolazi „edukaciju“ analognu onoj koju su prošli čovječoliki majmuni sa početka romana, ali puno složeniju. Nakon toga se vraća na Zemlju gdje spriječava nuklearni sukob koji je upravo počeo, tako što snagom volje uništava nuklearne projekte koje su sukobljene strane ispalile jedna na drugu. Tu priča završava. Ona ima i tri nastavka o kojima se neću baviti u ovom radu. Također, uz glavni tok priče, može se pratiti i veći broj kraćih sporednih tokova, često deskriptivnog

karaktera koji se uvode promjenom pripovijedne perspektive. Clarke se tako iz pozicije posmatrača dešavanja na *Otkriću* prebacuje u poziciju „sveznajućeg pripovjedača“, što često pridonosi efektu pripovijedanja. Jedan od najzanimljivijih primjera za to je kada Clarke predočava „razmišljanja“ poremećenog HAL-a, koji nakon spomenute mogućnosti njegovog isključenja (što za njega znači smrt) se odlučuje zaštititi svim oružjima koja su mu na raspolaganju i time ukloniti uzroke svojih tegoba, da bi držeći se upustava koja su mu data za slučaj prijeko potrebe, nastavio misiju neometan i sam. Drugi primjer je pogled iz perspektive *Zvezdane Dveri* koje prate približavanje *Otkrića* i pripremajući se za susret s ljudskom vrstom, bude svoje pritajene moći.

6. Film

6.1. Teorije filma

Klasična teorija filma (primjenjena estetika) bavi se prirodom filmskog jezika i pitanjem: zašto je film umjetnost? Tradicionalne teorije se baziraju na formalizmu i postojanju neke razlike filma koji ga čini novom umjetnošću. Završava se pojavom Bazena koji podržava realizam kao novu normu umjetnosti. Njegova teorija posmatra film kao medij koji kreira novu realnost.⁶¹

Poslije Bazinovog prevrata, prva nova teorijska misao bila je filmologija, pojam koji ima više značenja:

- svako naučno zasnovano proučavanje filma,
- prema određenju Cohen-Séata, sintetička disciplina koja pristupa filmu sa stanovišta humanističkih i prirodnih nauka (interdisciplinarno proučavanje filma, primjenljivo sa drugim naukama),
- ispitivanje odnosa između kinematografske i filmske činjenice kako ih je formulisao Cohen-Séat. Nema više slobodne spekulacije, već nastaje «Nauka o filmu», čija je glavna teza egzaktnost.⁶²

Godine 1947., osnivanjem časopisa «Revue internationale de filomogie» započinje moderna teorija filma (filmologija) koja proučava film ne samo kao umjetnost, već i medij («Film je kinematograf i medij»)

Dvije osnovne struje filmologije su: fenomenologija i semiologija.⁶³

Inače, teorija filma će sa Cohen-Séatovim inicijativama postati predmet univerzitetske nastave i probiti se najprije na pariški univerzitet Sorbonne, a zatim i u visokoškolske nastavne programe u SSSR-u, Italiji, SAD, Njemačkoj i drugim zemljama, a predavati će se i u specijalizovanim filmskim školama širom sveta, noseći različite nazive (teorija filma, estetika filma, filmologija) i

⁶¹ Đorđević, T. (1989), *Teorija masovnih komunikacija*, Savez inženjera i tehničara, Beograd, str. 62.

⁶² Ibid, str. 63.

⁶³ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnicka akademija u Beogradu, Beograd, str. 65.

obuhvatajući kako historiju filmskih teorija tako i pojedinačna sistematizovana učenja o medijumu.⁶⁴

Iz filmološke orijentacije (ili u njenom okviru) proizlazi prva velika struja u savremenoj teoriji, fenomenološka škola, skup učenja o filmu koja polaze od postavki fenomenologije kako ju je zasnovao Edmund Husserl ("Svaki intelektualni doživljaj, i svaki doživljaj uopšte, pošto je protekao, može da postane predmet čistog posmatranja i shvatanja, i u tom posmatranju on je apsolutna datost")⁶⁵ i kako su je tumačili njegovi sljedbenici, a koja traži neposredni pristup filmskom dijelu, uzimajući ga kao doživljajno jedinstvo nastalo njegovim propuštanjem kroz totalitet ličnog iskustva i bez logičke analize. Razvila se u okviru ranih nastojanja filmologije da u proučavanju medijuma angažuje i filozofiju, pa se, nadovezujući se na Bazina, ali i suprotstavljajući mu se, razradila tokom pedesetih i šezdesetih godina u spisima Sevea, Souriaua, Riniérija, Ayfrea, Laffaya, Muniera i Lerensa u Francuskoj.⁶⁶

Podjela savremenih filmoloških proučavanja:

- fenomenologija,
- semiologija,
- pristupi utkani u sam film.⁶⁷

Fenomenologija se odnosi kako na filozofsku disciplinu tako i na pokret u historiji filozofije. Ona se može definisati kao disciplina koja proučava strukture iskustva iz subjektivne perspektive. Bukvalno govoreći, fenomenologija je proučavanje fenomena, odnosno pojava i značenja koje one imaju u našem iskustvu. Centralna struktura iskustva je njegova usmjerenost, zato što se ono uvijek odnosi na neki objekat, a usmjereno je prema sadržinskim i značenjskim svojstvima nekog objekta. Fenomenološka redukcija podrazumijeva postupak otkrivanja specifičnosti objekta posmatranja zaboravljajući ono što smo o tom predmetu prethodno znali (npr. kroz prirodne nauke).⁶⁸

⁶⁴ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 65.

⁶⁵ Ibid, str. 66.

⁶⁶ Ibid, str. 68.

⁶⁷ Ibid, str. 68.

⁶⁸ Ibid, str. 69.

Iz filozofskog pravca proizašla je i psihološka disciplina, koja počiva na istim principima kao i filozofska fenomenologija. Ova psihološka disciplina hrabro zastupa stav da može da bude metodološka osnova za empirijski zasnovanu naučnu psihologiju. Fenomenologija je povezana sa drugim ključnim filozofskim disciplinama kao što su ontologija, epistemologija, logika i etika. Ona je postojala u nekom obliku stoljećima unazad, ali se uobličila kao zasebna disciplina tek dvadesetih godina prošloga stoljeća u radovima Edmunda Huserla, Martina Hajdegera, Žan Pol Sartra, Morisa Merloa Pontija i drugih. Pitanja kojima se fenomenologija bavi kao što su svijest, namjera i subjektivna perspektiva, ostaju otvorena.⁶⁹

6.2. Pontijeva fenomenološka teorija filma

Ponti zaključuje da je tijelo sačinjeno od iste materije kao i svijet. Zato je posmatranje proces koji se odvija unutar te materije. Elementi koji su dio filmskog kadra kao što su površine, boje i linije nisu konkretne stvari nego apstraktne pojave. Ipak, njihovo postojanje se ne može osporiti. Stojeći pred nama, one pobuđuju eho u našem tijelu i pokreću naše iskustvo. One na nas dijeluju aktivirajući svoj unutrašnju ekvivalent u našoj psihi. Ali taj ekvivalent ne treba shvatiti kao reprezentaciju onoga što vidimo, jer proces posmatranja ne produkuje novu projekciju. Ne postoji posrednik jer su spoljašnji i unutrašnji svijet suštinski povezani, pa bi on bio suvišan. Mi direktno osjećamo prisustvo pojave koju posmatramo. Ne samo da ne postoji razlika između pojave i naše mentalne reprezentacije iste, nego ne postoji ni apsolutna razlika između pojave i posmatrača.⁷⁰

Kada primjenimo ovu analizu na film, shvatiti ćemo da ne postoji jasna distinkcija između filma i konteksta u kome se on nalazi. Predstave koje film prikazuje nisu tu kao što su tu filmska traka, projektor i platno. Ali te predstave nisu ni odsutne. Ono što one reprezentuju u direktnoj je vezi sa našom sviješću, pa je samim tim njihovo prisustvo za nas stvarno. Mi zapravo ne gledamo u film kao konkretnu stvar, nego gledamo sa filmom ili u skladu sa njim.⁷¹

Filmska slika nas samo navodi u procesu posmatranja, odnosno uživanja sa viđenim. Tako je posmatranje filma samo proces u kome se apstraktne pojave koje on označava vizuelizuju u nama

⁶⁹ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 70.

⁷⁰ Ibid, str. 70.

⁷¹ Ibid, str. 71.

samima. Zato je neophodno da filmski autor poznaje proces posmatranja. Bitno je da ustanovi zakonitosti koje dovode do vizuelizacije predstava u našem umu. Da bi ovo postigao, on mora razviti istančani senzibilitet za vizuelne elemente.⁷² Rezultat je sjedinjenje impresije i ekspresije, koja predstavlja suštinu komunikacije filma sa gledaocem.

Značenje koje film ima za posmatrača je prekognitivno u smislu da ono prethodi procesu intelektualizacije, analize i saznanja. To značenje je prisutno u samim filmskim predstavama. Posmatrane pojave imaju značenje za nas kao direktan rezultat naše neraskidive veza sa svijetom i integrisanim prisustvom u njemu.⁷³

Ponti kaže da je nabitnija lekcija kojom nas fenomenološka redukcija uči je da potpuna redukcija nije moguća. Drugim riječima, kada tematizujemo fenomene, ne treba da pokušavamo da sebe u potpunosti odvojimo od njih, jer ih nikada ne možemo posmatrati sa drugog mjesta nego unutar samog svijeta. Može se reći da je naša nesvodiva prisustnost u svijetu razlog zbog koga film ima uticaj na nas.⁷⁴

Govoreći dikretno o filmu, Ponti kaže da filmski kadar nema granica.⁷⁵ Drugim riječima, u domenu filma, fenomenološko polje koje gledalac opaža je suštinski kontrolisano od strane filmskog autora. U normalnom, nefilmskom posmatranju, posmatrač je taj koji selektuje motive kojima će da posveti pažnju u fenomenološkom polju. Kada se fokusiramo na neki objekat, on nam se otkriva na jasniji način, dok se ostali objekti u našem vizuelnom polju smještaju na periferiju naše pažnje postajući pasivni elementi fenomenološkog polja. Ipak, oni ne nestaju. Kontekst u kome se objekat koji je u središtu naše pažnje nalazi nikada nije u potpunosti zanemaren, čak ni kada se namjerno skoncentrišemo na odabrano vizuelno polje. Za razliku od svakodnevnog posmatranja, filmsko fenomenološko polje je uokvireno granicama koje nameće kamera. Ne postoji horizont unutar kadra, niti širi kontekst u okviru kojega opažamo filmske kadrove. Za nas postoji samo filmska projekcija koja je rezultat selekcije filmskog autora. Filmski autor je taj koji selektuje motive kojima će posvetiti pažnju u fenomenološkom polju.⁷⁶

6.3. Utjecaj Pontijeve fenomenologije na teoretičare filma

⁷² Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 72

⁷³ Ibid, str. 72.

⁷⁴ Ibid, str. 73.

⁷⁵ Ibid, str. 73

⁷⁶ Ibid, str. 74.

Pontijev doprinos teoriji filma može se posmatrati i indirektno, kroz uticaj njegove fenomenologije na teoretičare filma. Jedan od takvih teoretičara je svakako Andre Bazin, na čije uobličavanje misli su pored fenomenologije uticali Sartrov egzistencijalizam i Munirov personalizam. Uticaj fenomenologije na Bazina ogleda se između ostalog u njegovom shvatanju koncepta realnosti. Fenomenologija podržava stav da stvarnost postoji samo onako kako se percipira, i da se za situacije može reći da postoje samo onda kada je svijest uključena u nešto što nije ona sama.⁷⁷ U ovom pogledu, realnost nije zaokružena cjelina sa kojom se um susreće, nego djelimična pojava u kojoj um uzima učešće. Dvosmislenost tada nije samo posljedica ljudske ograničenosti već glavna osobina realnosti. To ima očiglednu vezu sa Bazinovima vjerovanjem u filmski stil koji dozvoljava učešće gledaoca u kreiranju značenja filma.⁷⁸

Merlo-Ponty je smatrao da razumijevanje situacije ne može nikada biti potpuno, već samo gradacija senzitivne reakcije na mistično drugo sa kojim se svijest susreće. Dvosmislenost postaje stvarna vrijednost, mjera za dubinu realnosti. Za Bazina je mistično drugo realnost naspram filmske slike, a senzitivniji pristup je njegov mizanscen stil. Zato dvosmislenosti koju Bazin često spominje potvrđuje kompleksnost realnosti i percepcije.⁷⁹

Gledajući na razum kao na samo jedno od mnogih postojećih sredstava tumačenja realnosti, fenomenolozi su gajili skepsu prema racionalnom zaključivanju, smatrajući da je ono uvijek ograničeno i da je iskustvo mnogo pouzdaniji metod saznanja.⁸⁰

Analogno tome, Bazin je gajio skepsu prema formalistima, odnosno filmskim stvaraocima koji se oslanjaju na iluzionističke moći filma kako bi manipulirali predstavom realnosti. Dok se filmski gramatičari baziraju na napuštanju filma i proučavanju sistema znakova, fenomenologija se fokusira na čisto iskustvo o pojavi, pa tako fenomen filmskog iskustva postaje jedina potrebna osnova za razumijevanje filma i odnosa gledaoca sa njim. Eliminacijom posrednika za tumačenje ostajemo bliski samom fenomenu, i odstranjujemo opasnost od nekonzistentnosti koje mogu biti prisutne u semiotičkoj, strukturalističkoj ili bilo kojoj metodi koja zahtijeva udaljšavanje od same pojave filma. Specifičnost doživljaja filma je autonomno kompleksna i kao takva možda ipak ne zahtijeva potpunu demistifikaciju. Bazin je smatrao da film nije reprodukcija događaja nego je

⁷⁷ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 80.

⁷⁸ Ibid, str. 81.

⁷⁹ Ibid, str. 81.

⁸⁰ Ibid, str. 82.

on sam događaj. Ova primarnost filma kao pojave ima očiglednu vezu sa Merlo-Pontijem.⁸¹ O primarnosti percepcije Ponti je rekao da je samo iskustvo percepcije naše prisustvo u momentu kada se stvari, istine i vrijednosti za nas konstruišu. Konkretno na primjeru filma to bi značilo da iako je gledalac, gledajući film danas, svjestan toga da je on nastao u prošlosti, on ipak postaje sadašnje iskustvo za gledaoca zbog primarnosti percepcije.⁸²

Pored Bazena, Ponti je uticao na druga dva značajna francuska teoretičara filma, Amede Efra i njegovog bliskog prijatelja i sljedbenika Anri Ažela. Nastavljajući Efrovo suprotstavljanje strukturalizmu i semiotici koje je inspirisano fenomenologijom i Pontijem, Ažel je istakao da je tumačenje simbola filma kao i pokušaji da se film tumači kroz prizmu psihologije neosporno od velikog značaja za teoriju filma, ali da zanemaruje tezu da su umjetnička djela, a ne njihovi materijalni preduslovi, apsolutna. Tako semiotičar onesposobljava sebe da nauči nešto zaista novo iz filma koji proučava. On može samo da kvantitativno poveća bazu simbola koje tumači. Sa Aželovog esencijalističkog stanovišta, umjetničko djelo treba da ima kontrolu nad teoretičarevim iskustvom, i on treba da nastoji da to svoje iskustvo objasni i artikuliše. Prateći Efra, Ažel naglašava da je nedostatak većine umjetničkih teoretskih proučavanja to što one pokušavaju da joj pristupe spolja, koristeći se zakonitostima koje su uspostavljene u psihologiji, semiotici, lingvistici, sociologiji itd. Nikada ne pristupaju umjetničkom djelu u okviru sistema koji je ono samo uspostavilo, a to je sistem koji počiva na iskustvu, a ne na naučnom shvatanju.⁸³

To govori u prilog tezi da je umjetničko djelo u jednom smislu zatvoren sistem, i pored prisustva metafora koje mogu zahtijevati spoljno tumačenje. Ono postoji za iskustvo i kao iskustvo, i za shvatanje njega je potrebna drugačija vrsta nauke. Efr je smatrao da postoje mnoge istine, a on se bavio onom koja se ne može logički analizirati. Po Merlo-Pontiju, umjetnost je primarna aktivnost – prirodan, neposredan i intuitivan način razumijevnja života.⁸⁴ Svaka teorija je sekundarna aktivnost, koja se bavi kreiranjem shema u cilju objašnjavanja primarnih aktivnosti. Ponti, Efr i Ažel upozoravaju na razum koji često izobličuje procese umjesto da ih rastumači.

Kada Ažel kaže da treba da budemo naklonjeni filmu on misli da treba da budemo naklonjeni prirodi. Fenomenolozi, pogotovo Ponti, vjeruju da su primarne aktivnosti, posebno umjetnost,

⁸¹ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 85.

⁸² Ibid, str. 85.

⁸³ Ibid, str. 87.

⁸⁴ Ibid, str. 88.

svojevrsta bjekstva iz beskorisnog lavirinta logike. Ove aktivnosti dopuštaju prirodi da se ostavi u ljudskoj imaginaciji, i da ljudi prepoznaju svoje pravo mjesto u prirodi. Ilustrujući tezu da razum nikada neće zamjeniti bazično iskustvo, Ažel citira Bazena:

„Možemo ravnodušno da izolujemo muzičke obrasce ili logiku snova kao psihoanalitičari, ili možemo da osjećamo živi ritam muzike kao poziv da plešemo ili osjećamo vibracije; i možemo u njoj da osjetimo smisao, kao otkrivanje svijeta izraženog proviđenjem osjeta.“⁸⁵

⁸⁵ Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, str. 90.

7. Semiotika

7.1. Semiotika kao znanost

Semiotika je opća znanost o znakovima i simbolima. Znakovi upućuju na nešto što nije na prvu vidljivo, a semiotika se bavi načinom na koji ti znakovi funkcioniraju. Znanost o simbolima i znakovima seže do antičkih vremena. Aristotel i Platon, te stoici i epikurejci među prvima su shvatili važnost simbola za ljude i njihovo poimanje svijeta, navodi Winfried Nöth u *Priručniku semiotike*.⁸⁶ Ti antički mislioci su započeli razvoj znanosti o znakovima koju su unaprijedili i usavršili Ferdinand de Saussure i Charles Sanders Peirce, a zatim i Charles W. Morris, Thomas Sebeok, Umberto Eco i drugi.

Riječ *semiotika* (*semeiotikos*) korijene vuče iz grčkog jezika, a prevodi se kao onaj koji tumači znakove (Hrvatska enciklopedija). Nöth navodi kako se semiotika prvo pojavila u medicinskom kontekstu kada je Galen iz Pergamona medicinsku dijagnozu nazvao procesom semioze. Ipak, riječ semiotika, koja označava teoriju znakova, počela se koristiti tek u 17.stoljeću. Nöth objašnjava kako se Platon bavio pitanjima veze između znakova i njene uvjetovanosti konvencijama i arbitrarnošću. Aristotel je smatrao kako su jezici svijeta različiti samo na izraznoj razini, dok su mentalne slike, tj. sadržajna razina, univerzalne i jednake kod svih. Stoici su vjerovali kako postoje uzajamno povezane tri stvari: jezični znak, predmet i značenje, tj. ono što se jezičnim znakom posreduje.⁸⁷

Korak dalje otišli su epikurejci zastupajući materijalističku teoriju spoznaje. Smatrali su kako su znakovi u dijadnoj relaciji, a isti model je prihvatio i Aurelije Augustin. Prema tome modelu objekt opažanja odašilje neku sliku, a ta slika zatim ostavlja osjetilne dojmove u opažaču.⁸⁸ Aurelije Augustin razlikuje prirodne (*signa naturalia*) i date znakove (*signa data*). Prirodni znakovi su oni koji nisu namjerni, dok su dati oni konvencionalni. U srednjem vijeku znanost je napredovala na prvom mjestu zaslugom Tome Akvinskog. Za Akvinskog znak je ono čime nešto postaje spoznajom nečeg drugog, nešto čemu je namijenjeno značiti. On definira i razlikuje mentalne koncepte i označenu stvar.⁸⁹

⁸⁶ Nöth, W. (2004.) *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres., str.2.

⁸⁷ Ibid, str.4.

⁸⁸ Ibid, str.7.

⁸⁹ Ibid, str.8.

Racionalizam i Rene Descartes donose novo viđenje znakova, s naglaskom na ljudski um i antropološku perspektivu.⁹⁰ Škola Port-Royal prethodila je Ferdinandu De Saussureu, s dijadnim modelom znaka koji se sastoji samo od izrazne razine, mentalne ideje. Saussure također uvodi znak dijadne strukture, koji se sastoji od označitelja (glasovne slike) i označenika (koncepta ili predodžbe). Označitelj, stoga, može biti facijalna ekspresija, riječ na papiru i slično. Označenik je ono na što se označitelj referira. Na primjer, „stablo“ napisano ili promišljeno je označitelj, dok je označenik predodžba stabla koju osoba ima u glavi. Znak je rezultat glasovne slike i predodžbe. Saussure naglašava kako veza između označenika i označitelja nije direktna, nužna, već arbitrarna. Na primjer, mentalni pojam psa ne mora nužno stvarati označitelja koji se sastoji od glasova /p/, /a/ i /s/. Različiti jezici imaju različite glasove za isti mentalni pojam. Cobley i Jansz navode kako je de Saussure ponudio naziv semiologija za znanost koja ispituje život znakova u društvenom životu. Vidio je jezik kao jedan od mnogo sustava kodova komunikacije, smatrajući da je lingvistika samo dio semiologije. Gotovo u isto vrijeme kada je Saussure gradio svoju teoriju semiologije, Charles Sanders Peirce formirao je svoj model znaka i utemeljio novu, opću semiotiku. Peirce je kreirao trijadni model znaka, suprotan od Saussureovog dijadnog. Model se sastoji od reprezentamena (oblik koji znak uzima, znak u užem smislu), interpretanta (smisao, značenje znaka) i objekta (ono što reprezentamen predstavlja).⁹¹

De Saussureov znak treba se kombinirati s drugim znakom kako bi protok značenja bio kontinuiran a Peirceov model ima ugrađen vlastiti dinamizam - interakcija među tim znakovima stvara lanac koji se naziva neograničenom semiozom.⁹²

Semiotika proučava s jedne strane odnos znaka i njegova značenja, a s druge kako se ti znakovi razvrstavaju u kodove. Roman Jakobson uveo je kod u komunikacijski model.⁹³ Kodovi su sustavi znakova ili vrijednosti koji dijelovima toga sustava daju značenje. Znakovi funkcioniraju unutar nekog koda koji tim znakovima daje smisao.⁹⁴

⁹⁰ Nöth, W. (2004.), *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres., str.15.

⁹¹ Cobley, P., Jansz, L. (2006), *Semiotika za početnike*, Zagreb: Jasenski i Turk, str. 13.

⁹² Ibid, str.26.

⁹³ Nöth, W. (2004.), *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres., str.103.

⁹⁴ Ibid, str. 103.

Umberto Eco, jedan od najvažnijih modernih semiotičara, navodi kako je kod sustav označiteljskih elemenata sa pravilima za kombiniranje i preoblikovanje znakova koja su usmjerena kulturom. Budući da su kodovi temeljeni na konvencijama, kako bi razumjeli značenja kodova, trebamo razumjeti i konvencije. Stoga Eco dolazi do zaključka da kodovi uvelike ovise o kulturi. Na osnovi koda, znak može denotirati ili konotirati značenje.⁹⁵ Denotativni kodovi su jednoznačni i strogo utvrđeni, laki su za uočiti jer se temelje na pravilima koja su zajednička većini. S druge strane, konotativni su kodovi različiti među grupama i pojedincima, lako promjenjivi i proizvoljni.⁹⁶

Semiotika je određena kulturom, jednako kao što je kultura određena znakovima i kodovima. Charles W. Morris je utvrdio taj odnos, te se često naziva ocem moderne semiotike, upravo zbog toga što je smatrao da je semiotika ključ za razumijevanje ljudske kulture i vrijednosti. Tvrdio je kako „ljudska kultura u principu i odlučno zavisi od znakova i njihove upotrebe, odnosno da je semiotika znanost o znacima posredovanom – ponašanju čovjeka“.⁹⁷ Također, Morrisova teorija znakova koja se dijeli na sintaksu, semantiku i pragmatiku i danas pripada temeljima semiotike. Sintaksa se bavi međusobnim odnosom znakova, semantika odnosom znaka i označenog, dok se pragmatika bavi odnosom znaka i korisnika znaka.⁹⁸ Morrisov učenik Thomas Sebeok razvio je pristup globalne semiotike. Prema njegovoj teoriji, univerzum je prožet znakovima, a možda je i sastavljen isključivo od znakova.⁹⁹ Budući da njegov pristup spaja znanost o životu i znanost o znakovima, naziva se holističkim. Smatra kako se semioza javlja s prvim znacima života na Zemlji. Nöth navodi kako usporedno s tim mislima Sebeok formulira i aksiome koje smatra temeljnima za semiotiku. Prvi aksiom govori kako je semioza kriterijski atribut života, dok se drugi nastavlja na njega – semioza pretpostavlja život. Smatra kako su znakovi međusobno povezani, te da je čovjek i sam znak, pa je stoga njegova zadaća interpretirati ih.¹⁰⁰

U sljedećem poglavlju prikazat će se kratka razrada filmske semiotike kao uvod u analizu filma o kojoj će biti riječi u daljem toku rada.

⁹⁵ Nöth, W. (2004.), *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres., str.128.

⁹⁶ Ibid, str. 128.

⁹⁷ Dugundžić, V. (1989.), *Semiotika i teorija informacija*, Zbornik radova Fakulteta organizacije i informatike, br. 13: 41-50., str. 41.

⁹⁸ Nöth, W. (2004.), *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres., str. 88.

⁹⁹ Ibid, str.256.

¹⁰⁰ Ibid, str. 256.

7.2. Semiotika filma

Film je medij, sredstvo i kanal komunikacije. Nakon pisanog teksta, najznačajniji je medij upravo zato što stvara najsnažnije predodžbe kombinacijom slike, naracije i glazbe. Film je popularan zbog toga što stvara iluziju stvarnosti, polazi od nje, ali i utječe na nju. Prema Lotmanu, snaga djelovanja leži u „raznolikosti konstrukcija, složeno organiziranoj i maksimalno koncentriranoj informaciji, cjelokupnosti raznovrsnih emocionalnih i intelektualnih struktura koje se prenose gledatelju“.¹⁰¹ Semiotika filma jedan je od najvažnijih smjerova u teoriji filma. Nastala je 60-tih godina 20. stoljeća na temeljima strukturalizma i semiologije, tj. semiotike.¹⁰² Ferdinand de Saussure postavio je temelje semiotike dijadnim modelom znaka, ali i teorijom da je jezik samo jedan od mnogo sustava kodova. Time je postavio temelj filmske semiotike - film ima vlastite sustave kodova i znakova. Semiotičkom se analizom objašnjava kako bi publika mogla percipirati znakove i kodove u filmu. Filmski znak se opisuje kao kombinacija filmskog označitelja i označenika. Filmski se označenik sastoji od više manjih dijelova, npr. kostima, glazbe, likova, krajolika i slično, dok su obilježja filmskih označitelja heterogenost (više različitih znakova u jednom kodu, npr. vizualni i auditivni znaci zajedno se čitaju), polivalentnost (imaju više značenja) i sintagmatska konotacija, o kojoj će biti riječi kasnije.¹⁰³ U priručniku *Kako čitati film*, James Monaco (2000: 63-65) navodi kako su mnogi semiotičari svoje teorije temeljili na sličnosti jezika i filma; često se spominje kako je slika ekvivalentna riječi filma, scena rečenici, dok je serija događaja jednaka paragrafu u tekstu.

Prema Nöthu, strukturalisti govore kako filmovi prenose značenja korištenjem kodova i konvencija slično kao što jezici grade značenja u komunikaciji.¹⁰⁴ Christian Metz, veliki semiotičar i filmski kritičar, govori kako je „film teško objasniti jer ga je lako razumjeti“ (prema Monaco, 2000: 158). Svaki kadar pruža neograničeno mnogo vizualnih informacija kombiniranih s muzikom. Značenje uvijek postoji zato što ga publika sama stvara i kada ono nije direktno postavljeno od strane redatelja. Tačnije, slika sadrži onoliko informacija koliko ih gledatelji žele pročitati, s obzirom da su oni ti koji interpretiraju simbole prema prethodnim iskustvima i znanjima.

¹⁰¹ Labaš, D., Mihovilović, M. (2011) Masovni medij i semiotika popularne kulture, Kroatologija, vol.2: 95-12., str. 116.

¹⁰² Nöth, W. (2004.) *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres, str.500.

¹⁰³ Ibid, str. 503.

¹⁰⁴ Ibid, str. 500.

Film ne sugerira, on iskazuje - u tome leži moć i potencijalna opasnost filma. Film uvjerava ljude da percipiraju svijet na određen način. Redatelji svjesno, a ponekad i nesvjesno, biraju određene znakove kako bi odaslali određene poruke. Dakle, što bolje gledatelj čita znakove, što bolje razumije film, to ima veću kontrolu nad utjecajem filma (Monaco, 2000: 158-160).

Filmovi prenose značenja, denotativno i konotativno. Denotativno značenje je ono doslovno što se odmah i lako opaža. Konotativno značenje se odnosi na ono što izaziva određene emocije i vrijednosti kod pojedinaca ili određenih skupina. Prema Metzcu „proučavanje konotacija dovodi nas bliže do smisla filma kao umjetnosti“. Konotacije su kulturološki određene, no mogu biti i proizvod pojedinog filma. Također, konotacija, ukoliko je dovoljno snažna i ukorijenjena, može postati denotacija. Postoje dvije vrste konotacije: paradigmska i sintagmska.¹⁰⁵ Monaco (2000: 163-169) navodi razliku između tih vrsta. Ako gledateljevo viđenje konotacije ovisi o tome što je redatelj odabrao određeni znak, a ne neki drugi, radi se o paradigmskoj konotaciji. Gledatelji često nesvjesno uspoređuju taj znak s drugima. Puno značenja dolazi od procesa usporedbe onoga što vidimo i onoga što ne vidimo. S druge strane, ako gledatelj uspoređuje znak s onim koji prethodi ili slijedi, riječ je o sintagmskoj konotaciji.

Dakle, nakon što odluči što će snimiti, redatelj odlučuje na koji način to snimiti, što izabrati (paradigmska konotacija) i kako formirati kadar - montaža (sintagmska konotacija). Najbolji primjeri snimanja i montaže su filmovi Alfreda Hitchcocka. Ono što prikazuje ili ne prikazuje u scenama, način na koji postavlja subjekte i predmete, doprinose stvaranju nemira i napetosti kod gledatelja. Monaco (2000: 167) objašnjava kako su stilske figure instrumenti opisivanja neobičnih i često nelogičnih poveznica između kodova, znakova i novih značenja.

U filmu se najčešće koriste figure metonimije, sinegdohe i metafore. Metonimija je stilska figura povezivanja detalja s idejom. Na primjer, Eiffelov toranj označava Pariz, kruna simbolizira vladavinu i slično. Kada jedan dio cjeline označava tu cjelinu ili obrnuto, kada cjelina označava samo dio, riječ je o sinegdohi, npr. kada noge koje marširaju simboliziraju vojsku. Metafora je usporedba dviju pojava koje nisu povezane, ali dijele neke karakteristike.¹⁰⁶ Struktura filma definirana je kodovima (Monaco, 2000: 175). Kodovi su sredstva pomoću kojih poruka dolazi do

¹⁰⁵ Metz, C. (1974.), *Film language: A semiotics of cinema*, Oxford: Oxford University Press, str. 71.

¹⁰⁶ Metz, C. (1974.), *Film language: A semiotics of cinema*, Oxford: Oxford University Press, str. 76.

gledatelja. Njima redatelj modificira gledateljevo viđenje filma, objašnjava Monaco. Mogu biti izvedeni iz kulture, umjetnosti, a mogu biti i karakteristični isključivo za film.

Kao primjer kodova, Monaco navodi film Alfreda Hitchcocka, *Psiho*. U najpoznatijoj sceni u filmu, sceni ubojstva pod tušem, mogu se iščitati različiti kodovi. Na primjer, čin 10 tuširanja u zapadnoj kulturi simbolizira pročišćavanje, seksualnost i regeneriranje. Osvjetljenje, dinamičnost scene, ekspresije lica žrtve, i slično, kodovi su koji su izvedeni iz fotografije i glume, dok se za primjer autentičnih kodova može navesti brz prekid scene, koji je karakterističan samo za film. Rudolf Arnheim (Monaco, 2000: 183) predložio je deset elemenata u kojima se mogu pronaći vizualni kodovi: balans, oblik, forma, prostor, svjetlo, boja, kretnje, napetost i izričaj. Isto tako, blizina i proporcije su bitni podkodovi. Svi oni utječu na impresiju koju film ostavlja na gledatelja. Npr. iste scene s različitim osvjetljenjem ili bojama mogu ostaviti drugačiji dojam na korisnika tog sadržaja.

U analizi filma 2001: Odiseja u svemiru, bit će prikazani primjeri ovih kodova. Metz smatra kako postoji pet kanala informacije u filmu. To su vizualna slika, grafike, govor, glazba i zvučni efekti (Monaco, 2000: 212). Muzika i zvučni efekti su bitni jer pomažu, a ponekad i nose radnju filma, mogu oživjeti sliku, prikazati protok vremena i slično. Odiseja u svemiru je odličan primjer korištenja zvučnih efekata i muzike koji će biti prikazan u daljnjem tekstu, gdje se muzika i slika idealno potpomažu.

8. Film *2001: Odiseja u svemiru* Stanleya Kubricka

8.1. Analiza filma

2001: Odiseja u svemiru film je Stanleya Kubricka snimljen 1968. godine. Kao što sam već spomenula u prethodnom dijelu rada, Kubrick je s Arthurom C. Clarkom napisao scenarij za film, a sam Clark kasnije je objavio kratku priču *The Sentinel*, napisanu uporedo sa snimanjem filma.¹⁰⁷

Radnja filma prati put do Jupitera u potrazi za signalom koji odašilje crni monolit, tajanstveno tijelo koje je otkriveno na Mjesecu. Monolit se pojavljuje u seriji događanja te simbolizira pokretača ljudske evolucije. Film je podijeljen na četiri priče, povezane jedino monolitnom pojavom: Osvit čovjeka, TMA-1, Misija na Jupiter, te Jupiter i onkraj beskonačnosti. Film je dosegnuo kulturni status zbog mnogo razloga, a onaj najbitniji, simbolika i enigmatika filma, bit će objašnjena u daljnjem tekstu. Iako sniman 1968. godine, ima iznimne vizualne efekte, a poznat je i po realističnom prikazu putovanja u svemir i minimalnom korištenju dijaloga, budući da se Kubrick ne oslanja na dijalog kako bi ispričao priču već se fokusira na vizualno prenošenje smisla filma.

Na početku prikazivanja *Odiseje* mišljenja publike i kritičara bila su podijeljena, ali film je ubrzo dostigao status koji ima danas. Jedan je od najutjecajnijih filmova, značajan ne samo za semiotiku već za cjelokupni filmski izričaj. Film je nominiran za četiri nagrade Oscar (za najbolju režiju, vizualne efekte, scenografiju i scenarij), a osvojio je onaj za vizualne efekte. Također, osvojio je i tri Nagrade BAFTA (The British Academy of Film and Television Arts) za najbolju fotografiju, zvuk i scenografiju.¹⁰⁸

Film *2001: Odiseja u svemiru* nastao je u razdoblju Hladnog rata, utrke u tehnološkom naoružanju između Sjedinjenih Američkih Država i Sovjetskog Saveza. Utjecaji toga razdoblja vidljivi su i na filmu, ne samo kroz smještanje radnje u svemir, već i na drugim prikrivenim elementima. U sceni u kojoj dr. Floyd razgovara s ruskim znanstvenicima, jedan znanstvenik srednjim prstom približava čašu, te se tim činom zapravo izruguje dr. Floyd i SAD-u. Tom scenom Kubrick prikazuje napete odnose kakvi su vladali u to vrijeme između dviju država.

¹⁰⁷ http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=nv_sr_1

¹⁰⁸ http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=nv_sr_1

Tehnološka dostignuća toga vremena pomogla su Kubricku osmisliti svijet kakav bi mogao biti 2001. godine. Film kroz simbole govori o tehnologiji, njenim prednostima, ali i prikazuje ljudsku ovisnost o istoj.

8.2. Simbolika naziva

Stanley Kubrick svoje remek djelo nazvao je *2001: Odiseja u svemiru*. Dio naziva, *2001*, simbolizira početak novog stoljeća i mogućnosti razvoja tehnologije i čovječanstva. Podnaslov, *Odiseja u svemiru*, referira se na Homerov ep *Odiseja*, koji govori o putovanju ratnika Odiseja, koji se vraća kući na rodnu Itaku nakon Trojanskog rata (Schmoop Editorial Team, 2008). Na putu se susreće s raznim preprekama, i tek nakon deset godina stiže na Itaku. Naziv „odiseja“ ukorijenila se u svjetske jezike, označavajući dugo putovanje ili lutanje. Također, isto kao u Homerovom epu, Bowman, protagonist filma, na kraju putovanja vraća se kući na Zemlju. Naziv filma simbolizira nesigurnost sudbine čovječanstva - kako će teći razvoj tehnologije, kako će se čovjek prilagoditi i hoće li dalje istraživati svemir. Ta će pitanja biti odgovorena novom odisejom u novom stoljeću.

8.3. Tematika filma

Odiseja u svemiru bavi se problemom tehnologije, njenim razvojem i utjecajem na ljude. Od početaka evolucije pa do danas alati i tehnologija imali su važnu ulogu u životu čovjeka. U filmu kost, kasnije i svemirske postaje i sateliti, simboliziraju tehnološki razvoj. Tehnologija oblikuje čovjekovo viđenje svijeta i utječe na način na koji se čovjek nosi sa svakodnevicom. Upravo zato što su i najjednostavnije radnje poboljšane tehnologijom, ljudi su postali ovisni o njoj, a ta je ovisnost prikazana u filmu. Također, prikazana je i destruktivna moć tehnologije. Ono što je čovjek stvorio lako se može okrenuti protiv njega. HAL 9000, superračunalo koje je razvilo svijest i osjeća je simbol je te destrukcije. Nadalje, film se bavi i temom manipulacije. Svaki lik u filmu u nekom pogledu koristi manipulaciju. Prvo pračovjek uči manipulirati alatom kako bi mogao napredovati, zatim dr. Floyd manipulira informacijama, nastojeći prikriti postojanje monolita, a na samom kraju tehnologija (HAL 9000) dosegne takav stupanj razvoja da počne manipulirati i ljudima. Naposljetku, kompletna povijest evolucije čovjeka je manipulirana od strane sile koja je predstavljena u formi monolita. Film se primarno bavi pitanjem smisla života, ljudske evolucije i egzistencije. Monolit predstavlja pokretača evolucije, ali i ideal koji čovjek

pokušava dostići. Film govori i o sudbini čovjeka - je li sposoban sam upravljati svojim životom ili je njegov život određen izvanjskom silom.

8.4. Auditivni znakovi

Dijaloga u filmu jako je malo, a oni postojeći su trivijalni, upravo zato kako bi se fokus stavio na vizualnu impresiju i gledatelju ostavila sloboda interpretacije. Klasična muzika upotpunjuje vizualni dojam filma, naglašava ga i stapa se sa slikom. *Also sprach Zarathustra* Richarda Straussa snažno otvara i zatvara film, te prati prekretnice u čovjekovu razvoju. Kako navodi Donald McGregor u članku o Odiseji (<http://www.visualmemory.co.uk/amk/doc/0013.html>), Strauss je inspiraciju pronašao u Nietzscheovom filozofskom radu i koncepciji „vječnog vraćanja“, tj. ideje da se svi događaji, energija vraćaju i da će se nastaviti vraćati beskonačno. Tu je ideju Kubrick savršeno uklopio u radnju filma. Prema McGregoru, drugo djelo koje je obilježilo film je *Na lijepom plavom Dunavu* Johanna Straussa. Straussov komad svira u pozadini pristajanja svemirske postaje, usporava radnju, te pokazuje značenje i veličinu toga čina. Prva pojava monolita obilježena je skladbom Gyorgija Ligetija *Rekvijem*, koja je ispunjena uznemirujućim, snažnim i dubokim tonovima, izazivajući strahopoštovanje, gotovo kao da se osjeća prisutnost izvanjske sile. Zvučni efekti daleko su od tipičnih. Kubrick koristi zaglušujuće i tjeskobne zvukove u trenutku susreta praljudi i astronauta s monolitom, te Bowmanovog otkrića sobe. Ti zvukovi pridonose tajanstvenosti i osjećaju izvanzemaljske prisutnosti koje gledatelji imaju tijekom cijelog filma. Kubrick često naglašava kontrast između svemira i sobe, čovjeka i tehnologije, kako vizualno, tako i auditivno. Kao primjer toga može se navesti i disanje ostarjelog Bowmana na kraju filma, koje se prvi put jasno čuje, za razliku od onoga pod kacigom u svemirskoj postaji. Time se želi naglasiti autentičnost i realnost sobe u kojoj se Bowman nalazi.

8.5. Vizualni znakovi

Film 2001 bi se s pravom mogao nazvati vizualnom odisejom zbog načina snimanja, pokreta kamere, osvjetljenja, boja, perspektiva, oblika, simbola i dužine kadrova. Izlasci sunca česti su instrumenti metonimije koji simboliziraju nov početak u ljudskoj povijesti, evoluciju u neko više biće. Čak i kada se radnja ne odvija na zemlji, prema položaju planeta može se uočiti izlazak sunca. U videu *2001: A Space Odyssey: explained and analysed (2017)* govori se o poravnanju i simetriji kao najočitijim kodovima koje Kubrick koristi. Poravnanje se koristi u ključnim

trenucima filma, označavajući evoluciju čovjeka. Nakon četiri minute zacrtnjenog ekrana, film se otvara sa kadrom sunca, zemlje i mjeseca savršeno poravnatih jedni s drugima. Nadalje, evolucija pračovjeka simbolično je prikazana scenom sunca iznad monolita. Ta se scena ponavlja u svemiru, predstavlja okidač za radijski signal koji će usmjeriti ljude prema Jupiteru, znak koji vodi čovjeka prema evoluciji. I na kraju, plutajući u svemiru, poravnanje monolita označava Bowmanov ulazak u „stargate“, tj. prolazak kroz dimenzije prema sobi, prema stanju beskonačnosti.¹⁰⁹

Kao što je već rečeno, u filmu se velika pažnja daje suprotnim, ali i zajedničkim tačkama umjetne inteligencije i čovjeka. Kubrick bojama uspoređuje ljude i HAL-a (astronautska odijela su crvene i žute boje, kao i HAL-ovo oko), čime želi naglasiti sličnost između ljudi i tehnologije, ponajviše kasnije, kada se granica između ta dva svijeta zamagli, što prikazuje nedostatkom emocija kod Bowmana i Poolea. Kao primjer u videu (2017) se spominje scena u kojoj Poole gleda snimku roditelja kako mu čestitaju rođendan, dok se s njegovog lica može iščitati samo ravnodušnost. Ljudski pokreti su staloženi i hladni, dok HAL još nije naučio kontrolirati svoje „nove“ osjećaje. Tu se krije Kubrickovo razmišljenje o budućnosti - razvoj tehnologije pridonosi dehumanizaciji čovječanstva. Razvojem umjetne inteligencije, roboti poprimaju ljudske osobine, dok se ljudi sve više približavaju robotima.¹¹⁰

8.6. Boje u filmu

Boje igraju veliku ulogu u značenju filma. U svemirskim postajama boje su hladne, gotovo sterilne, bez živosti. S druge strane, u sobi, prevladavaju smeđa i zelena – prirodne, ljudske boje, kao i umjetnine, u suprotnosti sa sterilnim okolišem svemira. Soba je uređena u neoklasičnom stilu koji označava renesansu i prosvjetiteljstvo, razdoblja u kojima se naglasak stavljao na antropološko proučavanje i u kojima je u prvi plan došao čovjek. Stoga je ovaj stil korišten kako bi označavao ponovno rođenje čovjeka i njegov put prema novom stepenu evolucije.

Montaža filma na zavidnoj je razini i dan danas. Kubrickov „match cut“, tj. podudaranje scena, između pračovjekove kosti koja se vrti u zraku i svemirske postaje koja se okreće u svemiru, najpoznatiji je i najambiciozniji primjer korištenja ove tehnike. „Match cut“ je povezivanje dviju

¹⁰⁹ London City Girl (2017.) *2001: A Space Odyssey: explained and analysed*, Youtube video, https://www.youtube.com/watch?v=u-URy_Smyyk (pregledano 20.06.2020., 17:00h)

¹¹⁰ Ibid

različitih scena jednom radnjom. Njome je Kubrick povezoao povijest s budućnošću, istovremeno prikazujući kost i svemirsku postaju kao alate i proširenja ljudskih sposobnosti (Monaco, 2000: 219).

Na mnoge načine Kubrick manipulira kamerom kako bi publiku uveo u klaustrofobičnu i tjeskobnu atmosferu svemira, prikazujući tako bespomoćnost čovjeka. Monaco (2000: 203) navodi kako Kubrick koristi pokret kamere, odnosno mijenjanje perspektiva kako bi uključio publiku, ali to čini hladno i inteligentno. U prvom dijelu filma perspektive se prebacuju s jednog plemena na drugo. Publika promatra Bowmana i Poola iz HAL-ove perspektive, a zatim kamera prebacuje fokus na njih dvojicu. Mijenjanje perspektive naočitije je u zadnjem dijelu, kada se kadar brzo prebacuje s mlađeg na starijeg i naposljetku na umirućeg Bowmana. Ovakvim snimanjem stvara se odnos između kadrova i uključuje se gledatelja u priču. Većina je kadrova iz svemira simetrična i pridonosi dojmu savršenosti, pravilnosti, ali i izolacije svemira..

U videu *2001: A Space Odyssey: explained and analysed (2017)* navodi se kako oblici nose važan dio filma, a najčešći su oni monolitni (pravokutni) i kružni. Svemirske postaje i sateliti su kružnog ili monolitnog oblika, HAL ima ekrane monolitnog oblika i oko kružnog, ekrani, stolovi, gumbi nalikuju monolitu, što navodi na činjenicu da ti oblici predstavljaju tehnologiju. S druge strane, ulazak u „stargate“ označava novu eru, očituje se nedostatak ukalupljenih formi, oblici spermija i fetusa najavljuju ponovno rođenje čovjeka koji postaje „nešto više“. U sljedećoj se sceni pojavljuje sedam dijamantnih oblika, koji dosada nigdje nisu bili zastupljeni u filmu. Oni označavaju novu razinu evolucije, nov početak za čovjeka.¹¹¹

Film kroz svoj narativ povlači stanje uma vremena u kojem nastaje, latentno provlači problematiku nuklearnog apokaliptičnog kraja prouzrokovan hladnoratovskim retorikama, koji je nadvijao nacije širom svijeta tokom 60-ih godina. *2001: A Space Odyssey* ima poprilično bezmotivne likove koji su više na razini mašina nego ljudskih bića (Poole i Bowman se razlikuju jedino po vrsti hrane koju biraju).¹¹² Pored njih tako predstavljenih, HAL-9000, super-kompjuter i vrhunac artificijelne inteligencije, više je ljudsko biće od bilo koga na brodu, pa čak i u cjelokupnom filmu. Ovo se najviše ogleda, što i J.J. Abrams navodi, u sceni kada novinar sa

¹¹¹ London City Girl (2017.) *2001: A Space Odyssey: explained and analysed*, Youtube video, https://www.youtube.com/watch?v=u-URy_Smyyk (pregledano 20.06.2020., 17:00h)

¹¹² London City Girl (2017.) *2001: A Space Odyssey: explained and analysed*, Youtube video, https://www.youtube.com/watch?v=u-URy_Smyyk (pregledano 20.06.2020., 17:00h)

Zemlje intervjuje HAL-a. Postavlja mu seriju pitanja u nadi da će ga prikazati samo kao mašinu, a ne osobu. Ipak, novinar ne može da uoči razliku između HAL-a i inteligentnog ljudskog bića. HAL, u stvari, istupa kao srdačan, opušten, vedar, topao – pa čak i ponosan na činjenicu da nikada nije počinio grešku.¹¹³

Kraj filma najdiskutabilniji je dio. Nakon otkrivanja monolita, Bowman prolaskom kroz „stargate“ doživljava stvari koje sam ne bi mogao spoznati., nakon čega se nađe u sobi. Postoje velike rasprave oko toga što ona zapravo označava – raj, laboratorij u kojem je čovjek pokusni kunić za evoluciju čovječanstva, Bowmanov san ili nešto sasvim drugo? Ostarjeli Bowman u krevetu poseže za monolitom kao što Adam pruža ruku prema Bogu u Michelangelovom remek djelu *Stvaranje Adama* iz Sikstinske kapele. Bowman se pretvara u „star child“, nadčovjeka, koji lebdi iznad Zemlje i gleda u čovječanstvo. Konačno, Bowmanu je dato sve znanje svemira i on je poslan na Zemlju kako bi unaprijedio čovječanstvo do njima nepoznatih razmjera.

¹¹³ Abrams J.Jerold (2007), *The Pshilosophy of Stanley Kubrick*, The University Press of Kentucky, str. 260.

9. Zaključak

U ovom magistarskom radu sam pokušala analizirati roman i film *2001: Odiseja u svemiru*, prije svega objašnjavajući termine koji su neophodni za analizu rada, kako bih mogla ukazati na razlike i sličnosti između ova dva medija. Najprije sam govorila o književnosti i filmu, definisala oba pojma, te objasnila sličnosti i razlike, kako teorijski, tako i analizom romana i filma. Kako bih uspjela da na što bolji način analiziram temu ovog rada, morala sam da se osvrnem i na teorijski dio o romanu i filmu, kao i o žanru naučne fantastike kojoj pripadaju i roman i film. U dijelu rada o naučnoj fantastici sam kratko spomenula i značenje termina robot, s obzirom na to da se umjetna inteligencija HAL 9000 spominje u oba medija. Odlučila sam da u posebna poglavlja pokušam da analiziram roman i film, iako se u dijelu o romanu kratko spominju razlike između romana i filma *2001: Odiseja u svemiru*. Međutim, kako bih mogla što bolje analizirati film, odlučila sam da najprije ponudim poglavlja o filmu i semiotici, te nakon toga dam analizu filma kroz semiotiku.

Semiotika filma je, u godinama nakon izlaska filma, doživjela procvat sa semiotičarima poput Umberta Eca, Christiana Metzsa, Yuriya Lotmana i mnogih drugih. *Odiseja* i Kubrick izvor su nepresušne inspiracije za mnoge redatelje i kritičare. Film je jedan od najutjecajnijih medija upravo zbog kombinacije vizualnog, auditivnog i verbalnog koda.¹¹⁴ *Odiseja u svemiru* i danas, nakon skoro pola stoljeća, smatra se jednim od najboljih filmova ikad snimljenih. Vizualni efekti, intrigantan nedostatak dijaloga, simbolika koja je sadržana u filmu – sve to pridonosi kulturnom statusu ovoga filma. Kroz uglove snimanja, simetriju, boje i mnoge druge karakteristike filma Kubrick priča priču koja je skrivena u značenjima. Vizualni i auditivni kodovi čine od filma remek djelo koje će teško biti nadmašeno u budućnosti.

Kubrickov film je jedan od onih filmova koji posežu za velikim brojem tema a nijednu zapravo ne privodi kraju. On je podržavao koncept totalnog umjetničkog djela, odnosno da je film sinteza svih postojećih umjetnosti, spoj vremenskih i prostornih umjetnosti, te spoj nauke i umjetnosti. Drugim riječima, film od slikarstva uzima likovnost, od književnosti narativnost, od arhitekture i vajarstva uzima strukturu, ritam od muzike i od pozorišta predstavu tj. glumu.

¹¹⁴ Labaš, D., Mihovilović, M. (2011), *Masovni mediji i semiotika popularne kulture, Kroatologija, vol. 2: 95-12., str. 116.*

Ono čime se roman i film *2001:Odiseja u svemiru* odlikuju jeste njihova preciznost u kreiranju narativa koji u potpunosti koristi naučna dostignuća iz fizike i sličnih oblasti, te istovremeno djeluje i izuzetno proročki. Međutim, Kubrick i Clarke se u određenoj mjeri razilaze u nastavku. Dok se u romanu čisto tematizira napredak čovjeka i razvoj artificijelne inteligencije, te i mogući susret sa vanzemaljskom rasom, film se pored toga okreće i filozofskim, metafizičkim i političkim temama. Pa tako Jerold J. Abrams u Kubrickovom filmu vidi čvrstu vezu sa Nietzscheovim najpoznatijim ostvarenjem *Tako je govorio Zaratustra*.¹¹⁵ Njegovi likovi su ljudi u posljednjem stadiju, Dave Bowman je Nietzscheov posljednji čovjek, te je njegova transformacija u *Dijete zvijezda* zapravo pojava Nietzscheovog natčovjeka.

Međutim, prostor u koji on posebno zalazi jeste odnos između čovjeka i tehnologije, kao i budućnost tehnološki razvijenog čovječanstva. Potonja tema se često pojavljuje u filmovima ovog žanra što je nesumnjivo razlog jer je, kako Darko Suvin kaže, *naš pogled na svijet određen činjenicom da se naše postojanje zasniva na primjeni nauke, i teško da možemo izaći van tih okvira*.¹¹⁶ Pa tako od 2001. godine do danas imamo niz filmova koji prikazuju budućnost ovakvog tipa odnosa, kao što su *Blade Runner*, *The Matrix*, *Interstellar*, *Ex Machina* i drugi.

Može se reći da je film *2001: A Space Odyssey* gledala u budućnost koja nam je djelovala neminovna i, mnogi su mislili, puno bliža od novog milenijuma. Kubrick je koristio dotadašnja otkrića, ali i ona koja će se neosporno desiti. Pa tako su u filmu prisutne internacionalne svemirske stanice, cryo kapsule, tablete, artificijelnu inteligenciju. To su razlozi zbog kojih film često dobija opis da je izuzetno proročki.

U filmu se planeta Zemlja nalazi na kraju svog puta kakvo čovječanstvo poznaje, riječ je o ratnom i nuklearnom razaranju. Pojavljuje se misteriozne pojave koje nas usmjeravaju prema pozitivnom raspletu, a to su monoliti. Ako zanemarimo Abramsovo viđenje natčovjeka u filmu, postavlja se pitanje šta su onda monoliti i ko ih je postavio?

Na kraju filma, Bowman odlazi tamo gdje ni jedan čovjek nije kročio. Njegovo djelovanje pomjera granice spoznajnog svijeta. U filmu nova saznanja ne samo da su mijenjala granice spoznajnog svijeta, nego su proširivala i znanje čovječanstva. Međutim, onog dana kada čovjek u

¹¹⁵ Abrams J. Jerold (2007), *The Philosophy of Stanley Kubrick*, The University Press of Kentucky

¹¹⁶ Suvin, Darko, *The State of the Art in Science Fiction Theory: Determining and Delimiting the Genre*, part of *Science Fiction Studies*, Vol. 6, No. 1, pp. 32-45, Published by: SF-TH Inc; str. 37

stvarnosti postigne sve što je prikazano u filmovima, bit će dan kada oni više neće biti naučna fantastika, već naučna realnost. Dakle, naučna fantastika kao žanr daje moguće vizije i ishode moguće budućnosti.

2001: Odiseja u svemiru jedan je od najboljih primjera korištenja znakova u filmskoj umjetnosti. Od početka do kraja, cijelih 2h i 21 minutu, film je prožet simbolizmom i značenjima koja omogućavaju gledatelju vlastitu interpretaciju cjelokupnog iskustva. Kubrick je ovim filmom utemeljio žanr znanstvene fantastike i mnogima promijenio viđenje svijeta. Njegov je cilj bio ovim filmom doći do podsvjesne razine svakog čovjeka i dopustiti mu vlastitu interpretaciju – nešto što je rijetko netko prije i poslije njega napravio na tako smislen način. Roman i film *2001: Odiseja u svemiru* spaja prošlost, sadašnjost i budućnost, ostavljajući nadu za daljnju evoluciju ljudske vrste.

10. Literatura:

- Abrams J. Jerold (2007), *The Philosophy of Stanley Kubrick*, The University Press of Kentucky;
- *Andromeda – almanah naučne fantastike* (1976), glavni urednik Gavriilo Vučković, izdaje: Beogradski izdavačko-grafički zavod, OOUR novinska delatnost „Duga“, Beograd;
- Copley, P., Jansz, L. (2006), *Semiotika za početnike*, Zagreb: Jasenski i Turk;
- Dugundžić, V. (1989.), *Semiotika i teorija informacija*, Zbornik radova Fakulteta organizacije i informatike, br. 13: 41-50.;
- Đorđević, T. (1989), *Teorija masovnih komunikacija*, Savez inženjera i tehničara, Beograd;
- *Filmske sveske br. 9* (1969), glavni, odgovorni i tehnički urednik Dušan Stojanović, izdavač: Institut za film, Beograd;
- Forster, E. (2002), *Aspekti romana*, Orpheus, Zagreb;
- Hatchion, Linda (2006), *A Theory of Adaptation*, Routledge Taylor & Francis Group, New York;
- Klark, Artur, 2001: *Odiseja u svemiru*, prijevod Zoran Živković, Beogradsko izdavačko-grafički zavod;
- Labaš, D., Mihovilović, M. (2011), *Masovni mediji i semiotika popularne kulture*, Kroatologija, vol. 2: 95-12.;
- Lucas, G. (1968), *Teorija romana*, Sarajevo;
- Mendlesohn, Farah (2008), *Rhetorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Middletown, Connecticut;
- Metz, C. (1974.), *Film language: A semiotics of cinema*, Oxford: Oxford University Press;
- Nöth, W. (2004.), *Priručnik semiotike*, Zagreb: Ceres.;
- Peterlić, Ante (2000), *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb;
- Petrić, V. (1970), *Razvoj filmskih vrsta*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd;
- Solar, M. (1997), *Suvremena svjetska književnost*, Školska knjiga, Zagreb;
- Stam, R. (2008), *Teorija i praksa filmske ekranizacije u Uvanović*, Željko: *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek;
- Suvin, Darko (1979), *The State of the Art in Science Fiction Theory: Determining and Delimiting the Genre*, part of Science Fiction Studies, Vol. 6, No. 1, pp. 32-45, Published by: SF-TH Inc;

- Uvanović, Željko (2008), *Književnost i film*, Matica hrvatska Ogranak Osijek, Osijek;
 - Žikić, Bojan (2010), *Naš svet, drugi svetovi, Antropologija, naučna fantastika i kulturni identiteti*, Etnološka biblioteka, Knjiga 47, Beograd.
- **Izvori:**
- belegbg.wordpress.com/zasto-fantastika/ (pristupljeno 19.06.2020.)
 - http://www.sf-encyclopedia.com/entry/wilson_william (pristupljeno 19.06.2020.)
 - http://www.imdb.com/title/tt0062622/?ref_=nv_sr_1 (pristupljeno 20.06.2020.)
 - London City Girl (2017.) *2001: A Space Odyssey: explained and analysed*, Youtube video, https://www.youtube.com/watch?v=u-URy_Smyyk (pregledano 20.06.2020., 17:00h)