

Dramaturški aspekti postmodernističke holivodske kinematografije

Juričić, Toni

Undergraduate thesis / Završni rad

2015

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:834539>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-11**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za Kulturalne studije
Ak. God.: 2014./2015.
Mentor: Boris Ružić, mag.cult.

(završni rad)
**DRAMATURŠKI ASPEKTI POSTMODERNISTIČKE
HOLIVUDSKE KINEMATOGRAFIJE**

Rijeka, 7.9.2015.

Student:

Toni Juričić

Sažetak

Postmodernizam i „njegovi“ autori su na teren klasične i moderne holivudske kinematografije unijeli svoje (ne)shvaćanje pravila. Ista ta pravila su zatim podredili sebi i odlučili ih iskoristiti na način kako njima odgovara makar to rezultiralo prekidanjem s određenim tradicionalnim aspektima dramaturgije. Rad stoga stavlja fokus na filmsku dramaturgiju te analizira temeljne karakteristike klasične i moderne kinematografije na kojima je postmodernizam nastao kako bi se detaljnije prikazala njegova devijacija od spomentih karakteristika. Posebna pozornost posvećena je žanru strave i užasa (horroru) koji je sa svojim podžanrovima tijekom desetljeća postao dramaturški kalup na temelju kojih se, kao na vrpici, produciraju filmovi koji su u svojoj dramaturškoj srži gotovo identični, te ulozi postmodernizma pod čijim se utjecajem odlučilo razbiti kalup i sastaviti ga po svojoj volji.

Ključne riječi: postmodernizam, dramaturgija, klasični Hollywood, modernizam, blockbuster, kinematografija, horror

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Karakteristike klasičnih holivudskih filmova	3
2.1. Narativna struktura klasičnog i modernog holivuda	4
2.2. Narativ i Herojevo putovanje	6
2.2.1. Odlazak.....	7
2.2.2. Inicijacija.....	8
2.2.3. Povratak.....	9
2.3. Likovi klasičnog i mainstream holivuda	10
3. Postmodernizam i izvrtanje karakteristika klasičnih holivudskih filmova	12
3.1 (ne)Linearnost	14
3.1.1. Primjer 1: Memento	14
3.1.2. Primjer 2: Klub boraca	15
3.1.3. Primjer 3: Pakleni šund	16
3.2. (auto) Referencijalnost postmodernističkog filma	18
3.2.1. Holivud unutar Holivuda.....	19
3.3. Nostalgija filmovi.....	20
3.3. Analiza filma Adaptacija.....	21
4. Postmodernizam u horror filmovima	25
4.1. Tradicionalne karakteristike horora.....	25
4.2. Analiza filma - Vrisak	27
4.3. Analiza filma – Koliba u šumi	29
5. Zaključak	33
6. Literatura	35
6.1. Knjige i članci	35
6.2. Vrela s Interneta	36

1. Uvod

U prvom desetljeću 21. stoljeća postali smo svjedoci inflacije bezbrojnih adaptacija, *sequela*, *prequeala*, *remeakova*, *spin-offa*, *reimagininga* i sl. kojima je holivudska mašinerija preplavila filmsko tržište. Danas je gotovo pa nemoguće da komercijalno uspješni filmovi ostanu bez svog nastavka. Geoff King u knjizi *The Way Hollywood Tells It* tvrdi kako je „filmska industrija za Holivud primarno posao i da stoga ondje postoji toliko snažna tendencija da se ponavljaju formule koje su se pokazale uspješne na box officeu.“¹ Dok većina blockbustera i dalje slijepo prati obrazac po kojem se kroji narativ komercijalno uspješnog filma, pojedini autori se znaju uhvatiti u koštac s prožvakanom formulom za uspjeh te je podrediti svojim pravilima. Naravno, glavni problem slabe, tj. rijetke produkcije takvih filmova se može pronaći u njegovoj komercijalnoj isplativosti kod publike. Prednost *blockbuster* filmova je u komercijalnoj isplativosti. On je sa svojom pričom, likovima i atmosferom naklonjen širom spektru publike, čime se, gotovo automatski, povećava broj prodanih ulaznica. Kao jednog od rijetkih postmodernističkih autora čiji filmovi posjeduju zavidnu komercijalnu uspješnost, možemo izdvojiti filmskog redatelja i scenarista Quentina Tarantina, čiji filmovi predstavljaju odličan primjer postmodernističke holivudske kinematografije koja za sobom ujedno povlači dobru kritiku i uspjeh na kino-blagajnama. Naravno, dodatan primjer kritičke i komercijalne uspješnice se mora spomenuti i redatelj Christopher Nolan koji svoj uspjeh, uz trilogiju *Vitez Tame* (2005-2012), duguje i filmovima *Memento* (2000) i *Inception* (2010) gdje raskida s klasičnom linearnom narativnošću.

Postmodernistički film mogu definirati kao neku vrstu Frankeinstanovog čudovišta. On je „čudovište“ čiji ga autor sastavlja od fragmenata različitih žanrova. On za svoje „čudovište“ prokopava po žanrovima te krade/posuđuje arhetipove određenih likova, klišeje, tradicionalne vrijednosti određenog žanra samo kako bi ih skrojio po svom obrascu. On je rezultat života u postmodernom vremenu. Sam pojam postmodernizma moramo nakratko „odvojiti“ od postmoderne. „Naime, postmoderna je naziv za skup opće društvenih gibanja koja dominiraju drugim dijelom prošloga stoljeća pa sve do današnjice. Ona obuhvaća filozofiju, kulturu, politiku, utkana je u svijest pojedinca i određuje novi odnos prema, ali i definiciju stvarnosti. U zapadnom svijetu, padom velikih ideologija, ona označava dominaciju konzumerizma koji, potaknut rasprostranjenosti i dostupnosti masovnih medija, vrijednost

¹ King G., *New Hollywood Cinema - An Introduction*, Columbia University Press, 2002., str 127

određuje tržišnom isplativošću, ili, drugim riječima, popularnošću proizvoda. Postmodernizam bi se mogao odrediti kao kulturna praksa koja je rezultat postmodernog društva.² Kao što je postmoderna kultura reakcija, tj. rezultat moderne, tako je postmodernizam odgovor na modernizam. U ovom se radu upravo posvećujem stvaranju tog „Frankensteinovog čudovišta“ s dramaturškog aspekta, gdje se odbacuju i izokreću tradicionalne holivudske vrijednosti i gdje glavne sastavnice film postaje nelinearna narativnost, hibridizacija žanrova, klišeja, reference na pop kulturu i općenita samoosvještenost filma na samog sebe i na svijet koji ga okružuje.

Stoga, pokušat ću što detaljnije predstaviti karakteristike klasičnog i modernog Holivuda koji su postali dio popularne kulture, s naglaskom na njegovu narativnu strukturu te likove koji „obitavaju“ unutar tih filmova. Kako bismo razumjeli dramaturške aspekte postmodernističke holivudske kinematografije potrebno je pominje promotriti temelje na kojima se on izgradio i pomoću kojeg se on konstantno nadograđuje, koristeći tradicionalne/popularne karakteristike iz filmova kako bi ih podredio sebi. Posljednji dio rada fokusirati ću na postmodernizam unutar horror filmova, posebice na filmovima *Vrisak* (1996) i *Koliba u šumi* (2012) kako bi analizirao utjecaj postmodernizma unutar jednog žanra.

² Radić V, Elementi poetike postmodernizma - Oprimjereni u filmovima Jima Jarmuscha, Quentina Tarantna i braće Coen, Filozofski Fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2013., str 5

2. Karakteristike klasičnih holivudskih filmova

„U filmskom smislu, klasični realizam odnosi se na klasični Hollywood, odnosno na filmove snimljene u takozvanom klasičnom realističnom stilu – priča se stalno kreće prema razrješenju, psihološki zaokruženi likovi u središtu su filma, prostor i vrijeme manipulira se montažnim kontinuitetom.“³ Vojković nadalje napominje kako je konstrukcija klasičnih filmova sastavljena, tj. montirana na način kako ona ne bi od gledatelja zahtjevala određeni napor pri gledanju filmova. S time se može povezati nasljednika holivudskog klasičnog filma, blockbuster.

Filmski modernizam, u čijem je središtu redatelj kao ključna figura filmskog stvaralaštva, neslavno je podbacio u Hollywoodu s filmom *Rajska zemlja* (1980), redatelja Michaela Cimina (koji je dvije godine prije trijumfirao s filmom *Lovac na jelene* (1978)). Film je u više navrata premašio budžet, te je u konačnici koštao 44 milijuna dolara, dok je zaradio 3,5 milijuna dolara i bio dočekan na noževe od strane kritike i publike. „*Rajska zemlja* je postao lekcija Hollywoodu, a njegov box office podbačaj je rezultirao time da je investicijska korporacija Transamerica prodala United Artists to MGM. U jeku drugih visokoprofilnih box-office podbačaja, poput *New York, New York* Martina Scorsesea i 1941. Stevena Spielberga, na *Rajsku zemlju* se gledalo kao kraj ere redateljske-vođene produkcije.“⁴ Bankrot United Artista filmskog studija je ujedno bio početak studijsko-vođene produkcije u kojoj filmski studiji imaju de facto glavnu i završnu riječ u snimanju i završnoj verziji filma koja će biti dostavljena kinima. Time je započela era blockbuster filmova.

Blockbuster se može definirati kao "nešto, poput filma ili knjige, koji dobiva raspostranjenu popularnost i ogromnu zaradu.“⁵ Četiri glavne karakteristike blockbustera su dizajnirane na način kako bi privukli u kina što širu publiku:

- blockbusteri imaju vrlo jednostavne priče koje su lake za razumijeti i nemaju limitiranu privlačnost već je ona univerzalna
- blockbusteri posjeduju likove koji su jednostavni za razumijeti
- blockbusteri se prodaju na temelju njihovog izgleda
- blockbusteri postaju brand⁶

³ Vojković, S., *Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008., str 169

⁴ 10 stories of excess from the production of Heaven's Gate <<http://www.denofgeek.com/movies/heavens-gate/29865/10-stories-of-excess-from-the-production-of-heavens-gate>> (posjećeno 14.8.2015)

⁵ Freedictionary – Blockbuster <<http://www.thefreedictionary.com/blockbuster>> (posjećeno 14.8.2015.)

⁶ Hollywood Blockbuster Elements <<https://hollocks.wordpress.com/hollywood-blockbuster-elements/>> (posjećeno 14.8.2015.)

2.1. *Narativna struktura klasičnog i modernog holivuda*

Posljedica navedenih karakteristika koje posjeduje *blockbuster* mogu se pronaći u standardiziranju filmova, gdje filmovi *de facto* izgledaju drugačije dok su u svojoj temeljnoj strukturi gotovo jednaki. Paralela se može povući kako s romanima o Jamesu Bondu, pisca Iana Fleminga, tako i s filmskim serijalom o tom britanskom tajnom agentu. Talijanski pisac i esejist Umberto Eco je u tekstu *Narrative structure in Fleming* razlučio narativnu strukturu romana o Bondu na sljedeće točke:

- A. M radi potez i Bondu daje zadatak
- B. Negativac radi potez i prikazuje se Bondu (vjerojatno u *vicarious* formi)
- C. Bond radi potez i zadaje prvi udarac Negativcu ili Negativac zadaje prvi udarac Bondu
- D. Žena radi potez i pokazuje se Bondu.
- E. Bond uzima Ženu (posjeduje je ili je započinje zavoditi)
- F. Negativac hvata Bonda (sa ili bez Žene, ovisno o trenutku)
- G. Negativac muči Bonda (sa ili bez Žene)
- H. Bond pobjeđuje Negativca (ubija ga, ubija njegovog reprezentativca ili pomaže pri njegovom ubijanju)
- I. Bond, pobjednički, uživa u Ženi, koju zatim gubi.⁷

Eco napominje kako ovi elementi ne moraju biti nužno raspoređeni po spomenutom redosljedu, te kako često dolazi do slabijih „varijacija“ no u suštini, gotovo svi elementi se mogu pronaći unutar romana, a time i u filmovima. Ukoliko kao dodatan primjer uzmemo knjigu „Save the Cat!“ napisanu od strane scenarista Blake Snydera, možemo dodatno potvrditi standardizaciju unutar jezgre mainstream filmova. Sam scenarij služi kao jezgra filma, nacrt na temelju kojeg će se sagraditi film, kostur kojeg će zatim redatelj, glumci, snimatelji nadograditi svojom vizijom. Inzistira se na trostrukoj strukturi filma, po njoj on treba biti sastavljen od tri ključna akta koja trebaju biti raspoređena s omjerom minutaže filma. Prije nego što se predstavi tzv. *beat sheet* kojeg je Snyder predstavio u svojoj knjizi, trebalo bi se predstaviti jednu od ključnijih modela na temelju kojeg se grade moderni filmovi holivuda.

⁷ Strinati, D. 2004. *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Routledge, London, 2005., str 95

Riječ je o strukturi od tri čina koju je predstavio pisac i scenarist Syd Field. Film u trajanju od 120 minuta trebao bi posjedovati sljedeći omjer: 30:60:30. Prema tom omjeru, prvi čin (*setup*) filma bi u svojoj 25. minuti trebao dostići tzv. *plot point*, događaj koji preusmjerava radnju filma, npr. kada Heroj odluči riješiti problem, nakon čega slijedi drugi čin (sukob ilitiga *confrontation*) koji bi trebao trajati do 75. minute. Drugi čin se sastoji od prepreka na koje Heroj nailazi na svom putu do cilja, prve kulminacije, tj trenutka u kojem je Heroj najbliži ostvarenju svog cilja no ne uspijeva, te središnje točke filma u kojem Heroj propada te se čini kako neće uspijeti u ostvarenju svojih ciljeva. Nakon toga, slijedi drugi *plot point*, prijelomne točke koja vodi prema trećem i posljednjem činu filma u kojem dolazi do klimaksa.⁸

Blake Snyder u svom *beat sheetu*⁹ predstavlja strukturu koju bi svaki filmaš trebao pratiti ukoliko bi htio snimiti dobar, tj. komercijalno isplativ film:

1. Otvarajuća slika - vizualna slika koja predstavlja sukob i ton unutar priče
2. Osnova - predstavlja glavnog lika i njegov svijet te ono što nedostaje u njemu
3. Definiranje teme - o čemu je priča, njezina poruka.
4. Katalizator - trenutak/događaj u kojem se život junaka i onih oko njega mijenjaju.
5. Debata - glavni junak debatira o tome ako treba ili ne treba krenuti na putovanje
6. Ulazak u drugi čin - Protagonist odabire izbor i putovanje započinje
7. B-priča - to je gdje se vodi diskusija o temi. U mnogim slučajevima se diskusija vodi između protagonista i njegovog ljubavnog interesa
8. Obećanje premise - To je zabavan dio priče. To je vrijeme kada veza između Craig Thompsona i Raine cvijeta, kada Indiana Jones pokušava nadmudriti naciste u lovu na izgubljeni kovčeg, kada detektiv pronalazi najviše tragova i izbjegne najviše metaka. To je kada glavni junak istražuje novi svijet i publika je zabavljena od strane premise koja im je obećana.
9. Središnja točka - Središnja točka ovisi o priči, jer to je trenutak kada je sve odlično i kada sve može biti loše, što ovisi o tome ako junak dobije ili ne dobije ono što želi.
10. Negativci se približavaju - Sumnja, ljubomora, strah, negativci se fizički i emocionalni regrupiraju kako bi pobijedili glavnog junaka čija odlična/loša situacija dizentigrira.
11. Sve je izgubljeno - trenutak kada protagonist gubi sve što je dobio, a cilj zbog kojeg je krenuo u avanturu se čini nemogućim za dosegnuti/ispuniti.

⁸ Three Act Structure <<http://www.cod.edu/people/faculty/pruter/film/threeact.htm>> (posjećeno 14.8.2015.)

⁹ Blake Snyder's Beat Sheet <<https://timstout.wordpress.com/story-structure/blake-snyders-beat-sheet/>> (posjećeno 14.8.2015.)

12. Mračna noć duše - trenutak kada je sve izgubljeno, kada se protagonist nalazi na samom dnu. Često dolazi nakon nečije smrti, bila ona fizička ili emocionalna koju protagonist treba preboliti prije nego što nastavi dalje.
13. Treći čin - protagonist kreće naprijed, potaknut "spasom u zadnji" čas
14. Finale - protagonist inkomponira temu priče u svoju borbu. U tom trenutku dolazi do sintezije iz A-priče i B-priče, čije zasebno iskustvo dava protagonistu znanje i snagu da dosegne svoj cilj.
15. Konačna slika - suprotnost početnoj slici koja dočarava promjenu koja se dogodila unutar filma, tj. priče i protagonista.

2.2. Narativ i Herojevo putovanje

S druge strane, možemo usporediti znanstveno-fantastični *blockbuster* *Zvezdani ratovi* (1977) s tzv. Herojevim putovanjem kojeg je Joseph Campbell predstavio u svojem djelu *Heroj s tisuću lica*. „Knjiga je nastala na temelju pionirskog rada njemačkog antropologa Adolpha Bastiana (1826-1905) koji je prvi predložio ideju da su mitovi sa svih strana svijeta sastavljeni od istih elementarnih ideja"¹⁰ koje je švicarski psihijatar Carl Jung (1875 - 1961) nazvao "arhetipovima". George Lucas je stoga bazirao narativnu strukturu upravo na temelju Herojevog putovanja Josepha Campbella koja se sastoji od sedamnaest točaka unutar tri glavne skupine: Odlaska, Inicijacije i Povratka.

Priča *Zvezdani ratovi* prati mladog Lukea Skywalkera i njegov cilj da zaustavi zlo Carstvo predvođeno carom Palpatinom i Darth Vaderom. Luke se pridružuje pobunjenicima, upoznaje princezu Leiu, krijumčara Han Sola i jedi viteza Obi Wan Kenobia koji postaje mentorska figura. *Zvezdani ratovi* stoga predstavljaju odličan primjer herojevog putovanja „u praksi“ što se može vidjeti na narativnoj strukturi:

I. Odlazak:

1. poziv u avanturu - Princeza Leia šalje poruku
2. Odbijanje poziva - Luke mora pomoći sa žetvom
3. Nadnaravna pomoć - Obi-wan spašava Lukea od pješčanih ljudi
4. prelazak praga - bijeg s Tatooina
5. u ždrijelu kita - trash compactor

¹⁰ Joseph Campbell <<http://www.moongadget.com/origins/myth.html>> (posjećeno 14.8.2015.)

II. Inicijacija

1. Road of trials - obučavanje lightsaberima
2. Susret s Božicom - Princeza Leia
3. Iskušenje – tamna strana testira Lukea
4. Pomirenje s ocem/Okajavanje - Darth i Luke se pomiruju
5. Apoteoza - Luke postaje Jedi
6. Konačno veselje - Zvijezda smrti je uništena

III. Povratak

1. Odbijanje povratka - Luke želi osvetiti Obi Wana
2. Čarobni bijeg - Millennium Falcon
3. Spasenje izvana - Han spašava Lukea od Darth Vadera
4. Prelazak povratnog praga - Millennium Falcon uništava TIE Fightere
5. Gospodar dva svijeta - pobjednička ceremonija
6. Sloboda življenja - Pobunjenici su pobjednici nad Carstvom

2.2.1. Odlazak

Tim Hutchinson je u svom članku *The 17 Steps of The Hero's Journey and Their Manifestations in Film* pružio dodatnu analizu Campbellovog heroja i njegovog putovanja na temelju popularnih filmova. Hutchinson je za svaki korak kojeg heroj poduzme izabrao novi film kako bi se jasnije prikazalo putovanje. U filmu *Hobbit: Neočekivano putovanje* (2012) poziv u avanturu, tj. prvi korak putovanje, se manifestira u sceni neočekivane večeri gdje dvanaest patuljaka, predvođeni Thorinom Hrastoštitom i Gandalfom posjećuju Bilba i nagovaraju ga na avanturu do Usamljene planine, bivše prijestolnice patuljaka koju je zauzeo zmaj Smaug. U *Zvezdanim ratovima* (1977), drugi korak se događa kada Luke početno odbija poziv, kojeg prihvaća tek nakon što shvati da je njegova obitelj ubijena. Treći korak je nadnaravna pomoć koju protagonist dobiva da pobjedi negativca i ostvari svoj cilj ne treba biti striktno "nadnaravna", ona može uporište pronalaziti u "racionalnom" svijetu, poput Jamesa Bonda koji dobiva naprednu opremu i "igračke" od Qa. Film *Harry Potter i kamen mudraca* (2001) izvrsno predstavlja četvrti korak (prelazak praga) sa scenom u kojoj mladi čarobnjak dolazi u dijagonalnu ulicu. U njoj, Harry doslovno prelazi prag između dva svijeta; iz onog u kojemu naizgled ne postoji magija, te u drugi svijet gdje se ona svakodnevno koristi.

U trileru *Kada jaganjci utihnu* (1990) protagonistica poduzima zadnji korak prvog ciklusa herojevog putovanja te ulazi "U ždrijelo zvijeri" gdje se po prvi put suočava s opasnostima i tajnama novog svijeta. Agentice Clarice koja ulazi u ludnicu kako bi se suočila s Hannibalom Lecterom, serijskim ubojicom koji će u služiti kao nadnaravna pomoć i mentorska figura u rješavanju zločina i pronalasku ubojice. Na svom putu do Lecterove ćelije ona je svjedok galeriji raznoraznih dementnih ubojica koji predstavljaju novi svijet u kojeg ona kroči.

2.2.2. Inicijacija

"Put prepreka" za protagonista predstavlja seriju testova koje on mora proći kako bi smogao vještine i znanje da uspješno dovrši svoje putovanje. Edmond Dantes iz filma *Grof Monte Cristo* (2002) tako mora preživjeti nepravedno utamničenje, a tijekom tog perioda on od svoje mentorske figure dobiva potrebno znanje da nastavi svoj put osвете. Upravo u tom trenutku sljedi korak "Susret s mentorom" koji prenosi znanje na učenika. U "kušnji", protagonist se suočava sa sumnjom, sa dvojmom da nastavi zadatak. Primjer se može iščitati na filmu *Svemirski marinci* (1997) gdje Johnny Rico želi napustiti jedinicu svemirskih marinaca nakon što je tokom vježbe poginuo njegov vojnik. U ovom se slučaju heroj suočava s iskušenjem na psihološkoj i internoj razini. „Okajavanje“ je korak bliže klimaksu filma, koraku kojemu se heroj preporođuje, prihvaća svoju ulogu i snagu koju posjeduje. Evey iz *O za osvetu* (2005) dolazi do „Okajavanja“ u trenutku kada je V oslobodi, nakon što ju je provukao kroz niz testova i iskušenja, samo kako bi omogućio Evey da postane potpuno slobodna. „Apoteoza“ je trenutak kada heroj ima kratku pauzu da reflektira svoje dosadašnje korake i put na koji je krenuo. U animiranom filmu *Predbožićna noćna mora* (1993) priča prati Jack Skellingtona, kralja noći vještica i njegov naum da ukrade Božić. Nakon neuspješne krađe Božića, Jack Skellington se nađe na najnižoj točki svog putovanja, no on dolazi do samospoznaje i ponovno skuplja snage da ispravi greške koje su nastale njegovim djelovanjem tokom filma. Protagonist u sljedećem koraku dolazi do "Blagodati", klimaksa filma. Protagonist uspjeva u svom naumu, dolazi do svog cilja. Andy Dufresne uspješno bježi iz zatvora u Shawshanku nakon dugih desetljeća. Tek tijekom svog zatvorskog boravka tokom filma *Iskupljenje u Shawshanku* (1994), nevini Andy postaje "kriminalac", gdje pere novac za zatvorskog nadzornika.

2.2.3. Povratak

Protagonist se nakon "blagodati" odbija vratiti kući čime čini dodatan korak u herojevom putovanju, gdje putem "odbijanje povratka" on želi ostati u novom svijetu. Ovdje ponovno možemo predstaviti *Iskupljenje u Shawshanku*. Andy Dufresne se ne vraća u svoj život koji je imao prije zatvora, on preuzima novi identitet, isti onaj koji je stvorio u zatvoru, te odlazi u Meksiko. Slično je i s Jake Sullyem koji odbija svoju čovječnost, te postaje jedno sa svojim Avatar tijelom.

„Ukoliko se heroj želi vratiti kući, onda mora ponovno preći prag. Ovaj dio putovanja je često opasan, te je potrebna magija kako bi se heroj mogao vratiti u normalni svijet kao što je ušao u drugi svijet.“¹¹ "Čaroban bijeg" stoga predstavlja ključan korak povratka protagonista u normalan svijet. U slobodnoj adaptaciji priče o Petru Panu, Steven Spielberg u filmu *Kuka* (1991), Petar Pan se vraća u London iz Nigdjezemske držeći svoju djecu za ruke i zajedno polete prema svojem svijetu. "Spas izvana" predstavlja korak u kojemu pomoć dolazi Heroju u obliku kojeg on nije očekivao, što često može biti *deus ex machina*¹². Tako u filmu *Rat svjetova* (2005), izvanzemaljci koji su izvršili invaziju na Zemlju odjednom umiru zbog bakterije na koju se nisu uspjeli adaptirati, a na koju se čovječanstvo adaptiralo tokom svog postojanja. "Povratnički prag" je trenutak kada heroj treba trenutak za sebe, da zastane u drugom svijetu, prije nego što se ponovno vrati. U *Kronikama iz Narnije* (2005) Lily, Edmund, Peter i Susan zato odlučuju ostati još malo u čarobnom svijetu Narnije prije nego što se vrate natrag u svoj svijet. Gospodar dva svijeta je korak u kojemu heroj dobiva eksternu nagradu za svoje ljude (jedan svijet) te samospoznaju (drugi svijet). Na taj način, Indiana Jones u *Posljednjem križarskom ratu* (1989) spašava Sveti Gral od nacista (čime spašava čovječanstvo) te koristi gral kako bi spasio svog oca (time spašava svoju vezu s ocem). Sloboda življenja je posljednji korak kojeg heroj poduzima. Nakon što Frodo uspješno ispunjava svoju misiju uništenje Prstena, te nakon što zbog psihičkih rana odluči napustit Međuzemlje u posljednjem djelu trilogije *Gospodar prstenova: Povratak Kralja* (2004) njegovi prijatelji, Sam, Merry i Pippin se vraćaju u Shire. Njihovi se životi vraćaju u normalu. Oni sada cijene svoj život i iskustvo koje su dobili tijekom svog putovanja ondje i ponovno natrag.

¹¹ The 17 steps of the Hero's Journey and their manifestations in film <<http://www.tasteofcinema.com/2015/the-17-steps-of-the-heros-journey-and-their-manifestations-in-film/3/>> (posjećeno 14.8.2015.)

¹² Deus ex machina se je sredstvo u priči koje se javlja u situaciji kada se lik ili događaj odjednom pojavljuju u priči, te svojoj pojavom rješavaju problem koji se do onda činio neriješiv ili izbavlja likove iz pogubne situacije.

2.3. Likovi klasičnog i mainstream holivuda

Na temelju Ecovog „razlučivanja“ narativne strukture Bondovih novela mogu izvući tri karakteristična lika kojima klasični i *blockbuster* filmovi obiluju: heroj, negativac i žena (koja nerijetko bude tzv. love interest za heroja i/ili predmet požude Negativca). Može se reći kako su oni *de facto* „sveto trojstvo“ holivudskog filma. Ovaj „panteon“ se dodatno proširuje na mentora (Obi-Wan, Morpheus, ...), pomagače glavnog junaka (Han Solo i Chewbacca za Lukea, Robin za Batmana) koji nerijetko budu tzv. *comic relief*, komično nastrojeni likovi koji služe da podignu „atmosferu“ filma svojim dovtljivim dosjetcama i dijalozima, dok negativci također mogu „posjedovati“ pomagače koji nerijetko imaju iste osobine kao i pomagači protagonista (primjer papige Iago iz *Aladdina* (1992) koji je pomagač negativcu Jafaru) dok s druge strane, pomagači mogu biti jednako prijeteći kao sam negativac (Mystique iz filmskog serijala *X-Men*)

„U velikom broju filmova dva muška udružuju se kako bi riješila problem. U ideološkom smislu to se može shvatiti kao još jedan od načina za rekonstrukciju muškosti. U pitanju je tendencija koju nalazimo još u klasičnoholivudskom filmu (jasno, u drugom obliku) poznata kao *buddy-buddy*.“¹³ Vojković, nadalje, tvrdi kako se taj odnos često pronalazi unutar oblika muškog prijateljstva između dvojice partnera (Tango i Cash) ili pak u odnosu između učitelja i učenika (Morpheus i Neo). Svaki lik ima svoj nedostatak koju neutralizira upravo njegov partner i obrnuto, čime se stvara „nepobjedivi“ tandem koji na kraju filma uspješno ostvaruju svoj cilj. „U načelu, u (holivudskim) mainstream-filmovima u kojima je prikazana muška prisnost obično se uključuje i takozvani „homofobični demanti“ tako što se muškarci na kraju povezuju sa ženama kako bi se izbjegle homoerotske implikacije“¹⁴.

Uvođenjem ženskog lika kao „love interest“ je sljedeća točka koju želim analizirati. Može se smatrati kako svrha uvođenja takvog lika također leži u činjenici da se dodatno proširi publika *blockbustera*. Jedan od recentnijih primjera u holivudskoj kinematografiji se može pronaći u trilogiji *Hobbit*, gdje u nastavcima *Smaugova pustoš* (2013) i *Bitka pet vojski* (2014) uz etabliiranog lika vilenjaka Legolasa, koji je igrao jednu od krucijalnih uloga u trilogiji *Gospodar prstenova*, no ne pojavljuje se u knjizi *Hobbit*, pojavljuje lik vilenjakinje Tauriel koja je stvorena posebno za potrebe filma. Stvaranje takvog lika može biti predmet debate, no u konačnici, smatram kako je ona stvorena upravo kao love ljubavni interes čija je svrha emocionalno povezati gledatelja s ljubavnim trokutom između nje, vilenjaka Legolasa i

¹³ Vojković, S., *Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008., str 113

¹⁴ *ibid*

„zabranjene ljubavi“ patuljka Filia. Žene u mainstream filmovima stoga često budu dvodimenzionalni likovi ubačeni tek kao *love interest* agens koji bi trebao probuditi emocionalnu vezu između gledatelja-protagonista te protagonista učiniti više suosjećajnim, da brinemo za njega, no nažalost, ženski likovi često budu „narativno beskorisni“.

Pod definiranjem ženskih likova s „narativno beskorisnim“ etiketom smatram kako bi radnja filma mogla funkcionirati i bez njenog uplitanja. Ukoliko se osvrnemo na „beat sheet“ Blake Snydera, protagonist u djelu „mračna noć duše“ najčešće pronalazi snagu za nastaviti dalje upravo u B-priči koja većinom bude ljubavna priča. Naravno, sada se postavlja pitanje kolika je zapravo snaga ženskog lika ukoliko upravo ona može natjerati protagonista da nastavi dalje. No ukoliko za primjer uzmemo likove (bili oni ženski ili muški) koji su stvoreni samo kao *love interest* da se privuče šira publika, poput primjerice: Tauriel, Lorraine Baines (tumači je Lea Thompson u trilogij *Povratak u budućnost*, 1985) i Mikaela Banes (tumači je Megan Fox u prva dva nastavka serijala *Transformers* iz 2007 i 2009), onda su ona narativno beskorisni lik koji nema veći utjecaj na konačnu priču. „Mulvey tvrdi da je ženi tradicionalno namijenja egzibicionistička uloga; ustrajava da je žena izložena za gledanje, a da je njezina pojava kodirana tako da i u vizualnom i u erotskom smislu izaziva jaki učinak – ona je nešto što je stvoreno za gledanje – *to-be-looked-at-ness*.“¹⁵ Vojković detaljnije analizira podjelu muških i ženskih likova unutar filmske priše, gdje su muškarci aktivna komponenta filma dok žene predstavljaju pasivnu komponentu te ukoliko dođe do narušavanje ravnoteže, taj disbalans mora biti ponovno doveden u prvotno stanje. „Prema Mulveyjevoj, identifikaciju s muškim likom gledatelj stječe kontrolu i „posjeduje“ ženu unutar dijageze. U filmu „Imati i nemati“, na početku filma pogled gledatelja poklapa se s pogledom muškarca u toj sceni. Glavni ženski lik, Slim je izolirana u smislu radnje; ona je glamurozna, stavljena na ogled, seksualizirana.“¹⁶

¹⁵ *ibid*, str 71

¹⁶ *ibid*, str 73

3. Postmodernizam i izvrtanje karakteristika klasičnih holivudskih filmova

Postmodernistički film se izgrađuje upravo na temelju karakterističnih obrazaca koji se mogu pronaći unutar filmova klasičnog i novog holivuda te ih nerijetko mješa sa elementima iz svjetske kinematografije, poput primjerice azijske i europske kinematografije. On ih distorzira te podređuje svojim pravilima koje vrijede unutar filma. „Vojković ovim karakteristikama dodaje još žanrovsku hibridnost, aluzije, intertekstualne informacije, dvoličnost, nostalgichnost, historičnost, prepletanje stvarnosti i fikcije, izvantekstualne informacije, osciliranje između fikcije i povijesnih činjenica, istina i laži. Potom, oslanjajući se na Fredrica Jamesona, zaključuje naglašavajući važnost fragmentarizacije u postmodernizmu, postmodernizam obilježuje naglasak na fragmentiranju. Umjesto otuđenoga subjekta modernizma pojavljuje se fragmentirani subjekt postmodernizma.“¹⁷ Postmodernistička kultura za Jamesona predstavlja „kulturu citata, tj. kulturna produkcija je ovdje stvorena na temelju prošlih kulturnih produkcija.“¹⁸ Ranije, u uvodu, sam predstavio postmodernistički film kao (inter)medijalno Frankensteinovo čudovišta, gdje doktora Victora Frankensteina zamjenjuju redatelji, a umjesto raskomadanih komada tijela prišivanih na truplo tvoreći novo jedinstvo, koriste se komadi „mesa“ drugih filmova. „Postmodernisti (holivudska struja) ovdje su zapravo druga generacija modernista koji su naslijedili modernistički senzibilitet i tradiciju, ali s izrazitom orijentacijom na publiku. Njihova je specifičnost da su u svoj modernizam asimilirali američki tradicijski populizam, i tom populizmu prilagodili industrijsku organizaciju i tehnološki razvoj.“¹⁹

Tarantino u svojim filmovima doslovno preuzima scene i/ili kadrove iz drugih filmova te ih stavlja u kontekst svog filma, prekrivajući ga na taj način s raznim nijansama široke palete klišeja, pastiša, nelinearnosti, referencijalnosti na pop kulturu i samosvještenosti. „Svi Tarantinovi filmovi su o filmovima. Smješteni su u mjesto koje Tarantino naziva *movie*, *movie world*. Oni se ne nalaze u pravom svijetu niti u izmišljenom holivudskom filmu; oni se nalaze u karikaturističnom svijetu gdje su holivudski klišeji toliko prenaplašeni da dobiju svoj odnos sa stvarnošću.“²⁰

¹⁷ Radić V, Elementi poetike postmodernizma - Oprimjereni u filmovima Jima Jarmuscha, Quentina Tarantina i braće Coen, Filozofski Fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2013., str 10.

¹⁸ Frederic Jameson: The Postmodern Nostalgia Film

<<https://mediamemoryhistory.wordpress.com/2010/11/18/frederic-jameson-the-postmodern-nostalgia-film/>> (posjećeno 14.8.2015.)

¹⁹ Valentić, Tonči, Žanrovi u filmskom postmodernizmu, Hrvatski filmski ljetopis, br. 22, Zagreb, 2000., str 49

²⁰ McAteer, J., Three Stories About One Story: Postmodernism and the Narrative Structure of

„U svakom slučaju, svrha Travoltinog plesa u *Pakleniom šundu* možda nije da nas podsjeti na ono što je on nekada bio, već da demonstrira kako je on i dalje to (donekle) - da ikona pop kulture 1970ih može biti uspješna i u 1990im. *Pakleni šund*, ukratko, sugerira da njegova zvijezda, kao sam film, prkosi vremenu.“²¹ To se može iščitati upravo iz njegove revitalizirane karijere nakon uspjeha *Paklenog šunda*. Tarantino nije „revitalizirao“ samo Travoltinu karijeru. On je za svoje likove uzimao glumce na čijim je filmovima odrastao i koji su posjedovali krucijalan efekt za njegovo filmsko stvaralaštvo. Harvey Keitel (*Psi iz rezervoara* i *Pakleni šund*), Christopher Walken (*Pakleni šund*), Pam Grier (*Jackie Brown*) su tek neka od poznatih imena čija je popularnost izbljedadila tokom vremena. „Postmodernisti obrađuju teme i junake obrađivane u klasičnom Hollywoodu, ali i one proizašle iz autorskih, modernističkih poetika. Ovdje bih se osvrnuo i na ironizirajuće potvrđujući odnos prema ostavštini kontrakulture 70-ih u smislu sklonosti preuzimanju tipa slobodnog, neinhibiranog junaka toga doba, pri čemu preseljenjem u novi kontekst on gubi na vjerodostojnosti. Lik buntovnika, odmetnika u borbi protiv iskvarenog sustava u novom kontekstu strši kao određeni klišej, propala djetinja iluzija. On više nije romantiziran, već ga se parodira ili mu se pridaju brutalnije karakteristike.“²²

Dok je okosnica špijuskog akcijskog filma *Kingsman: Tajna služba* (2015) putovanje mladog Eggsya od buntovnika do špijuna, pokretač radnje je zaustavljanje negativca Valentinea od strane tajne službe britanskih špijuna pod imenom Kingsman. Jedan od protagonista, agent Harry Hart (kodno ime Gallahad), pronade se u klaonici unutar rasističke crkve u kojoj vjernici, zbog tehnološke naprave negativca Valentinea, polude i počnu se međusobno ubijati. U toj se sceni, britanski tajni agent koji posjeduje bondovske karakteristike pretvara u koljača, koristeći svoje znanje i vještine u borilačkim i vojnim vještinama ubija na krajnje brutalan način ljude u crkvi. Scena nakon, Valentine prilazi Gallahadu i referira se na stare špijunske trilere (prisjetimo se Umberta Eca i njegove podjele narative unutar romana o James Bondu) u kojima se agent pronade u situaciji u kojoj je zarobljen od strane negativca, nakon čega bi negativac bahato trebao podijeliti svoje planove s njim što bi u konačnici rezultiralo da agent na neki nevjerojatan način uspije pobjeći i u konačnici pobjedi negativca. Valentine upozorava Gallahada kako to nije ta vrsta filma te ga

Pulp Fiction

<http://www.academia.edu/8365999/Three_Stories_About_One_Story_Postmodernism_and_the_Narrative_Structure_of_Pulp_Fiction> (posjećeno 14.8.2015.)

²¹ Booker M.Keith, Postmodern Hollywood - What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange, Praeger Publishers, Westport, 2007., str 69

²² Radić V, Elementi poetike postmodernizma - Oprimjereni u filmovima Jima Jarmuscha, Quentina Tarantina i braće Coen, Filozofski Fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2013., str 14

ubija. Upravo u te dvije scene se mogu uvidjeti izvrtnje tradicionalnih karakteristika, gdje se ugladeni špijun pretvara u nemilosrdni stroj za ubijanje, te narušavanje tradicionalne priče špijunskih filmova u kojima agent uspije pobjeći i pobijediti negativca. Također, kako se ugladeni špijun pretvara u stroj za ubijanje, izvrtnje karakteristike likova se može vidjeti i u liku Valentinea koji, za razliku od nemilosrdnog ubojice koji može ubiti bez ikakve grižnje savjesti, osjeća slabinu i izražuje gadost prema direktnom ubojstvu osobe.

3.1 (ne)Linearnost

Suprostavljeno linearnosti narativnoj šemi, gdje junak filma putuje od početne točke A do završne točke B, nelinearni filmovi posjeduju tendenciju narušiti „ravnotežu“ linearnosti te je isjeći i posložiti prema viziji autora. „Analiza filmskog teksta tako neizbježno postaje povezana s analizom sižea i analizom fabule. Prikazivanje pripovjednog subjekta u filmskom tekstu ovisi o pripovjednom procesu, ali i o fabuli, koja uvijek prenosi neki oblik shvaćanja svijeta. Tri su razine koje treba imati na umu – tekst, siže, i fabula. Prema radnoj definiciji naratologinje Mieke Bal narativni je tekst onaj u kojem neki agens priča priču u određenom mediju... siže je fabula koja je prikazana na određeni način... fabula pretpostavlja niz događaja povezanih logičkim i kronološkim redom, koje uzrokuju i doživljavaju aktanti.²³

3.1.1. Primjer 1: Memento

Upravo je siže „žrtva“ *postmodernih* autora. *Pakleni šund*, *Memento*, *Klub boraca* i *Adaptacija* su te neki od filmova koji imaju razlomljen siže. *Memento* prati Leonarda, protagonista koji pati od anterogradne amnezije, tj. nemogućnosti da stvara nova sjećanja. Unatoč svom hendikepu, Leonard pokušava pronaći Johnnya G., čovjeka koji je ubio i silovao njegovu ženu. Svaki važniji događaj Leonard „pamti“ putem fotografiranja polaroid kamerom i tetoviranjem tetovaže na svoje tijelo. Siže filma je kronološki suprotan fabuli. „Film povezuje tu kondiciju s formalnom strategijom kazivanja glavne priče za nazad. Jedna linija događaja prvo prikazuje Leonarda kako ubija čovjeka, zatim prikazuje akciju koja je prethodila ubojstvu, a zatim prikazuje akciju koja je prethodila tome itd.“²⁴

²³ Vojković, S., *Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008., str 19

²⁴ Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it - Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 2006., str 78

Ubijanjem „glavnog negativca“ u početnim minutama filma razbija napetost neo-noir trilera iz razloga što odgovara na ključna pitanja trilera koja bi publika mogla postaviti: tko je Johnny G.? Hoće li protagonist pronaći ubojicu svoje žene i prvesti ga pravdi, te na koji način? U početnoj minuti, Nolan razbija tu napetost i otkriva nam ubojicu te način na koji ga Leonard privodi pravdi. No Nolan ovdje radi zaokret. Što ako je čovjek kojeg je ubio zapravo nevin čovjek? Leonard ipak pati od anterogradne amnezije, te se, kako se siže polako odmotava prema kraju filma, tj. prema početku fabule, publika dobiva kompletno novu sliku o tome koga i zašto je Leonard ubio na početku/kraju filma.

3.1.2. Primjer 2: Klub boraca

Naizgled jednostavna radnja u kojoj se neimenovani pripovjedač udružuje s pomalo „ekstravagantnim“ prijateljem, Tylerom Durdenom, u osnivanju podzemnog kluba u kojem obični muškarci imaju priliku izbaciti gnjev iz svojih, dosadom ispunjenih, života. Pri početku filma, pripovjedač se upita ako se probudi na drugom mjestu u drugom vremenu, može li se probuditi kao druga osoba? Tyler je odgovor na pitanje. Tyler Durden predstavlja pripovjedačev superego. On predstavlja nešto što je pripovjedač uvijek želio biti, nešto čemu se divio i nešto što nikad nije smogao hrabrost biti. Upravo u sceni, kada pripovjedač otkriva kako je Tyler zapravo dio njegovog identiteta koji vodi dvostruki život kad prvi nije u „funkciji upravljanja“, njegov superego priznaje kako je pripovjedač jedan od rijetkih koji imaju snage da potrče sa svojom dvostrukom ličnošću dok većina samo pričaju sami sa sobom o tome što žele napraviti.

Do ključne scene u kojoj pripovjedač otkriva kako su on i Tyler jedna te ista osoba, kroz film smo vođeni pripovjedačem koji ima autoritet pošto nam prepričava događaje filma kroz retrospekciju. Sam film započinje nekoliko minuta prije kraja, prije konačnog obračuna između njih „dvoje“. U tom smislu možemo reći da fabula ovog filma nastaje do onog trenutka do kojeg je mogao – baš kao ni gledatelj on ne zna što će se dalje zbivati (Vojković 2008: 29) Upravo iz ovog okvira, Vojković zaključuje kako je Tyler najviši pripovijedalački autoritet kao rezultat kolizije između dvije stvarnosti, jedna koja je autorovo gledište na svijet dok je druga stvarnost u filmu upravo svijet i društvo u kojem živi. Na samom kraju filma, pripovjedač i njegova „djevojka“ Marla Singer se drže za ruke i gledaju u prizor uništenja nedaleko od njih. U ovom, nadasve romantičnom trenutku, redatelj koristi pjesmu „Where's my mind“ grupe *Pixies* dok scenu kviri kratka slika muškog spolovila. Vojković putem tog kratkog „flasha“ zaključuje kako je upravo Tyler najviši pripovijedalački autoritet.

3.1.3. Primjer 3: Pakleni šund

„Nelinearna narativa izaziva konvencionalna pravila kronološke strukture fabule i predstavljena je izvan kronološkog reda. U *Paklenom šundu*, Tarantino koristi nelinearnu priču da otkrije komplicirane događaje i predstavi događaje iz perspektive drugih likova.“²⁵ *Pakleni šund* se sastoji od sljedećih glavnih „poglavlja“: Vincent Vega i žena Marcellusa Wallacea, Zlatni sat i situacija s Bonnie. Siže je posložen na sljedeći način:

1. Prolog (scena u restoranu) – dvoje razbojnika, Pumpkin i Honey Bunny odlučuju opljačkati restoran i goste u njemu.
2. Preludij za segment Vincent Vega i žena Marcellusa Walleca – Vincent Vega i njegov partner Jules Winfield su dvoje plaćenih ubojice za mafijaša Marcellusa Walleca. Vincent Vega dobiva zadatak da čuva Marellusovu ženu na jednu noć. Prije toga, partneri moraju ukrasti natrag šefovu misterioznu aktovku od strane sitnih kriminalaca.
3. Vincent Vega i žena Marcellusa Wallecea – boksač Butch Coolidge pristaje predati meč na nagovor mafijaša Marcellusa. Vincet i Jules dolaze do njih, obučeni u kratke majice, te predaju aktovku svom šefu. Sljedeći dan, Vincent, nakon što kupi heroin, odlazi do Mie, Marcellusove žene te je odvodi na večeru u Jack Rabbit's Slim. Nakon večere, Vincent je odvodi kući. Mia zabunom zamjeni heroin za kokain te se predozira. Vincent je spašava uz pomoć prijatelja.
4. Preludij za Zlatni sat – Mladi Butch dobiva posjetu od ratnog prijatelja svog oca, Kapetana Coona koji mu donosi očev sat kojeg je skrivao dvije godine tijekom kojih je bio ratni zarobljenik. Prijenos starog sata s generacije na generaciju je bila posljednja želja Butchevog oca koju je ovim činom Coon ispunio. Butch se vrati u sadašnjost kada začuje zvuk koji označava početak meča kojeg bi trebao predati.
5. Zlatni sat - Butch bježi sa „mjesta zločina“, nakon što pobijedi u boksačkom meču te na taj način prevari Marcellusa. Idući dan shvati kako je zaboravio ponijeti sa sobom zlatni sat, te se vraća u stan po njega. Ondje pronalazi Vincenta koji je unajmljen da ubije Butcha zbog izdaje. Butch ubija Vincenta, te bježi iz stana. Tokom svog bijega, slučajno susretne Marcellusa koji ga krene naganjati. Obojica završe u prodavaonici oružja, te postaju taoci sado-mazo rasista koji sodomiziraju Marcellusa. Butch se uspije spasiti te spašava Marcellusa od rasista što u konačnici

²⁵ Essay: Pulp fiction and non-linear <<http://sunnivassamdal.blogspot.com/2009/10/essay-pulp-fiction-and-non-linear.html>> (posjećeno 14.8.2015.)

balansira njegov dug prema mafijašu. Butch odlazi iz Los Angelesa sa svojom djevojkom.

6. Situacija s Bonnie – Vincent i Jules se sukobljavaju sa studentima koji su ukrali Marcellusovu aktovku. Ubijaju ostale studente, a jednog od njih uzimaju kao taoca. Tokom vožnje, Vincent ga slučajno prostrijeli. Kako bi se riješili tijela i tragova, dvojac posjećuje Jimmya koji se boji da će se njegova žena Bonnie vratiti s posla i shvatiti kako se njezin muž druži s kriminalcima.
7. Epilog (scena u restoranu) – tokom doručka u restoranu, Vincent i Jules postaju taoci u pljački od strane Pumpkina i Honey Bunny. Vincent, Jules, Pumpkin i Honey Bunny se pronadu u pat-poziciji, gdje svatko ima pištolj uperen u njega (iznimka je Vincent). Jules odlučuje prestati s nasiljem, te pušta razbojnice da pobjegnu s novcem, no ostavljaju Marcellusovu aktovku. Vincent i Jules napuštaju lokal, pritom završavajući misiju za svog šefa.

Fabula *Paklenog šunda*, s druge strane, kada se gleda prema kronološkom redu, bila bi posložena na sljedeći način: 4, 2, 6, 1, 7, 3, 5. Kronološki najstariji segment je *flashback*, Butcheovo prisjećanje na Kapetana Coona koji donosi zlatni sat (4). Fabula započinje sa Vincentom i Julesom koji odlaze do studenata (2). Nakon krvoprolića koje nastaje u situaciji sa studentima, partneri otimaju Marvina te ga na putu slučajno ubijaju, te dolaze u neugodnu situaciju u kojoj se moraju riješiti tijela. Iz tog razloga se sklanjaju kod prijatelja Jimmya. (6) Vincent i Jules zatim odlaze na doručak u restoran u kojem započinje pljačka od strane dvoje ljubavnika (Pumpkin i Honey Bunny) koju gangsteri uspješno neutraliziraju bez da se obračun pretvori u krvoproliće te odlaze vratiti aktovku svome šefu (1 i 7). Aktovka je vraćena Marcellusu, te Vincet odlazi kupiti heroin prije nego što otiđe po mafijaševu suprugu Miu koju izvodi van. Izlazak skoro završava kobno kada se Mia slučajno predozira heroinom. Vincent je spašava, te jedno drugom obećaju da Marcellus nikad nesmije saznati o tom događaju (3). Kronološki zadnji segment filma je „Zlatni sat“ nakon *flashback* scene u kojoj Butch bježi od Marcellusa i njegovih ljudi samo kako bi na kraju filma on bio taj koji spašava zloglasnog mafijaša od sadomazo rasista i time dobiva „oprost“ od Marcellusa. „Ovaj način konstruiranja sižea, odnosno re/konstruiranje fabule, da se sve kreće kružno, omogućava autoru da istodobno kazni svoje likove negativce/gangstere i narkomane i da im se u nedogled divi.“²⁶

²⁶ Vojković, S., Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008., str 23.

3.2. (auto) Referencijalnost postmodernističkog filma

Dok se prijašnje poglavlje bavilo suprotstavljanje postmodernizma tradicionalnim karakteristikama iz klasičnih i *mainstream* filmova, kako njegovim narativnim aspektima tako i likovima. Uz izvrtanje karakterističnih vrijedosti koje prate mainstream i klasične filmove, spomenuti filmovi su posjedovali veliku dozu samosvještenosti i autoreferencijalnosti. „Autoreferencijalnost (auto- + referencijalnost), dimenzija izričaja ili teksta kojom oni tematiziraju neka svoja obilježja; samoodnošenje jezičnoga znaka. Za razliku od referencije, koja stavlja tekst u službu govora o predmetima, autoreferencijalnost ga stavlja u službu upućivanja na vlastitu situaciju, subjekt, strukturu, kôd ili žanrovsku pripadnost.“²⁷

Kao što je ranije napomenuto, *Kingsman: Tajna služba* više puta tokom filma referencira filmove James Bonda, igrajući se sa strukturom priče špijunskih gdje negativac hvata i muči protagonista koji potom pronalazi način da pobjegne te da privede negativca pravdi i/ili kraju. Način na koji protagonist Eggsy naručuje piće je direktna referenca i parodija na James Bonda i njegovo famozno „protreseno, ne promiješano“ naručivanje martini koktela. Sama struktura *Kingsmana* je izvrnuta struktura Bondovih filmova. Gallahad i Eggsy predstavljaju lik James Bonda (Eggsy je Bond u nastajanju), negativac Valentine predstavlja tipičnog Bondovog negativca s kompliciranim planom i tajnom bazom, Arthur je u ovom slučaju M, glava tajne službe koja izdaje misije, dok je Q u ovom slučaju Merlin, osoba koja je zadužena za *hightec* uređaje. Tokom filma, sam lik Gallahada negativcu Valentineu priznaje kako su Bondovi filmovi dobri koliko i njihov negativac. *Kingsman: Tajna služba* vrvni autoreferencijalnošću upravo zbog likova koji su „svijesni“ da pripadaju određenom žanru unutar kojeg bi trebale vladati konvencije tog istog žanra. U tom slučaju često dolazi do poigravanja i izvrtanja tih konvencija, poput scene u kojoj Gallahad ne pronalazi kompliciran način da izbjegne vlastitu smrt te biva ubijen od strane Valentinea dok na kraju, autori filma ipak davaju protagonistu tipični Bondovski završetak koji se pronašao u Ecovoj analizi strukture, da Eggsy uživa u Djevojci koja se u ovom slučaju manifestira u otetoj švedskoj princezi.

²⁷ Autoreferencijalnost, <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=4765>> (posjećeno 14.8.2015.)

3.2.1. Holivud unutar Holivuda

Tipičan primjer samoosvještenog filma je film *Igrač* (1992) Roberta Altmana koji kritizira holivudski način produkcije filmove. Ukoliko bismo fabulu filma *Igrač* saželi na najjednostavniju definiciju: to je film o snimanju filma. Naravno, fabula je složenija od toga te se ona vrti oko neuspjeha da „vanjski subjekt“, tj osoba koja nije već dio holivudske mašinerije, pokušava postati njezin dio na način da proda svoj scenarij protagonistu filma, producentu Griffinu Millu. „Priča koju nepoznati scenarist pokušava prodati filmskom studiju analogna je fabuli filma, to je priča kkoju smo upravo odgledali. Bitna je, dakle, analogija i zrcaljenje više nego kronologija, slaganje po redu. Drugim riječima, iskustvo vremena ne ovisi samo o logičnom, uzročno posljedičnom redoslijedu. Umjesto toga, događaji se odvijaju istodobno na različitim razinama/stvarnosti. U *Igraču* nalazimo okvir unutar okvira, unutar okvira... odnosno priču u *priči*.“²⁸ Sam film počinje sa kadrom dugačkih 7 i pol minuta, aludirajući na „Touch of Evil“ Orsona Wellesa koji je trajao tek minutu manju od kadra u *Igraču*. U skoro 8 minuta dugom kadru ispunjenom internim holivudskim šalama i terminima te referenciranjem na druge aspekte iz svijeta filmova, prati se mikrokozmos holivudskih producenata i nadobudnih scenarista koji žele svoju priču prenijeti s papira na ekran. Ovdje je riječ o naravno o referencijalnosti: spominje se drugo umjetničko djelo ili osoba (u ovom slučaju Welles i njegov film) kojim se nastoji evocirati sjećanja i osjećaje koje gajimo prema tom filmu ili scenu uz pretpostavku da znamo o čemu se radi. *Igrač* mješa realne persone iz stvarnog svijeta s fiktivnim likovima. Do toga dolazi ponajviše pri ubacivanju *cameo* uloga poznatih glumaca, čak preko 60 uloga među kojima se nalaze i Malcom MacDowell, Andie MacDowell te Bruce Willis i Julia Roberts kao glumci u filmu unutar filma. Zbog realnih glumaca koji glume sami sebe kod gledatelja se postiže realnost koja je izmiješana s fikcijskom naracijom filma.

Iz tog je razloga Tarantino neizostavan u raspravama o postmodernizmu u filmovima, posebice prilikom analiziranja (auto)referencijalnosti i pastiša, te hibridizacije žanrova. On među ostalim, veliku pozornost pridaje dijalogu te filmskom soundtracku, što u konačnici pretvara *Pakleni Šund* (1994.) u školski primjer postmodernističkog filma. „Dakako, *Pakleni šund* se otvoreno predstavlja kao kino spektakl, kolekcija referenci na ranije filmove i kao takav je savršena ilustracija fenomena pastiša u postmodernističkom filmu. Tarantino je, naravno, poznat kao filmski ljubitelj, bivši zaposlenik u videoteci koji živi svoje najliuđe

²⁸ Vojković, S., Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008., str 171

snove tako da postaje zvijezda Hollywooda. Kao što je Amanda Limpman napomenula u ranoj recenziji, *Pakleni šund* funkcionira kao vreća filmskih referenci, uključujući i referenci na ranije projekte u kojima je i sam Tarantino bio uključen, kao njegovi *Psi iz rezervoara* (1992) i *Prava romansa* (1993), režiran od strane Tony Scotta, ali napisan od Tarantina.²⁹

3.3. Nostalgija filmovi

"Tendencija postmodernističkih filmova nije da reprezentiraju stvarnost, već pre-postojeću reprezentaciju kakva stvarnost može biti, do određene točke, neke vrste ekstenzije trenda koji je bio prisutan u filmskoj industriji, praktički od samoga početka."³⁰ H. Keith Booker se ovdje nadovezuje na Fredrica Jamesona i njegovu teoriju o važnosti pastiša unutar postmoderne kulture gdje stilovi prošlosti posjeduju iskoristive slike kao središnju strategiju za recikliranje „starih“ slika u nešto „novo“. Jameson se stoga ovdje posebice referira na „nostalgija filmove“ koji predstavljaju postmodernističku fascinaciju s prošlošću. Doduše, praksa generičnog pastiša je dio puno šireg postmodernog fenomena u kojemu filmovi sve više uzimaju stil i njihovu materiju subjekta od drugih kulturalnih artefakta, radije nego da uzmu bilo što iz materijalnih stvarnosti. Najočitiiji aspekt tog fenomena je rastuća tendencija filmova, da na razne načine, uzimaju druge filmove kao njihov objekt reprezentacije.³¹

Kao što je spomenuto ranije u tekstu, na primjeru filma *Igrač*, smatram kako se upravo putem igranja sa osjećajem nostalgije nastoji evocirati sjećanja i osjećaje na koje nas film u tom trenutku podsjeti, kao u slučaju Marcela Prousta njegovog kolačića Madelaine. Ukoliko lik u filmu napomene, primjerice određenog stvarnog glumca ili film, dolazi do neizravnog razbijanja četvrtog zida (izravno razbijanje četvrtog zida je primjerice direktno obraćanje određenog lika publici, poput primjerice Naratora iz *Kluba Boraca*) čime se fiktivno ruši granica između filma i stvarnosti te se gledatelj može lakše povezati sa likovima, situacijom i/ili radnjom.

Tko je smjestio Rogeru Rabbitu (1988) predstavlja još jedan od filmova na temelju kojega možemo analizirati postmodernističke elemente unutar holivudskog filma. Radnja filma je smještena reimaginiranom Hollywoodu 40ih godina 20. stoljeća, gdje u post-ratnom periodu zajedno žive i rade ljudi od krvi i mesa i animirani likovi koji su proizašli iz

²⁹ Booker M.Keith, *Postmodern Hollywood - What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange*, Praeger Publishers, Westport, 2007., str 89

³⁰ *ibid*, 90

³¹ *ibid*, 91

popularne kulture tog doba. „Film iz 1988., prema radovima Frederica Jamesona, može biti primjer pastiša koji je povezan s definicijom postmodernizma (Jameson). "Tko je smjestio Rogeru Rabbitu" imitara animiranu komediju bez da imitira parodiju na temelju integracije animacije. Hibridnost i hiper-realnost "stvarnog svijeta", "Hollywood svijeta" i "animiranog svijeta" je relativno jedinstven i uništava ikakav "osjećaj čistih generičnih granica" koje definiraju modernizam.“³² Roger Rabbit imitira atmosferu noir filmova, „nostalgične filmove“, filmove koji ne žele evocirati sliku i osjećaj stvarne prošlosti, već žele evocirati osjećaj koji je strukturiran na temelju kulturalnih mitova i stereotipova o prošlosti. „Umjesto kulture kreativnosti, postmoderna kultura je kultura citata, tj. kulturna produkcija je ovdje stvorena na temelju prošlih kulturnih produkcija.“³³ Film koristi elemente referencijalnosti, referirajući se na likove nastali unutar razdoblja klasične Hollywoodske kinematografije (1927-1963). Među tim likovima mogu se pronaći: Mickey Mouse, Donald Duck, Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, Tweety i Betty Boop. „Kao vezu između filma i drugih umjetnosti, razlikujemo citate iz drugih filmova i citate iz drugih umjetnosti. Ante Peterlić (1998:198) pišući o citatima, prve naziva međufilmskim, a one tekstualne, koji prakticiraju intermedijalno citiranje navodi kao alofilmske ili inofilmske citate“³⁴ Roger Rabbit ponajviše koristi upravo međufilmske citate, oslanjajući se na korištenje dobro poznatih likova iz animiranih filmova ili serija, te „posuđivanje“ atmosfere i radnje starih noir filmova.

3.3. Analiza filma *Adaptacija*

Adaptacija (2002), film redatelja Spikea Jonzea, je svojevrsni spiritualni nastavak *Biti John Malkovich* (1999) i nastavak kolaboracije između spomenutog redatelja i scenarista Charliea Kauffmana. Sam film počinje samosvještenim monologom scenarista/protagonista. Monolog je naglo prekinut početkom radnje koja se prebacuje na set snimanja filma *Biti John Malkovich*, gdje se među filmskom ekipom slučajno pronalazi i scenarist filmova, tj. protagonist *Adaptacije*, gdje njegovu pseudo-fiktivnu verziju glumi Nicholas Cage. Već na samom, početku dolazi do kolizije stvarnosti i fikcije. *Biti John Malkovich* je pravi film, no

³² The Hybrid Genre Film: An Examination of Space Jam and Who Framed Roger Rabbit by Abby Bisbee <<https://blogs.commonsgorgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/09/17/the-hybrid-genre-film-an-examination-of-space-jam-and-who-framed-roger-rabbit-by-abby-bisbee/>> (posjećeno 14.8.2015.)

³³ Frederic Jameson: The Postmodern Nostalgia Film <<https://mediamemoryhistory.wordpress.com/2010/11/18/frederic-jameson-the-postmodern-nostalgia-film/>> (posjećeno 14.8.2015.)

³⁴ Keser Battista, I., Intertekstualnost, intermedijalnost i interdisciplinarnost u filmskom eseju, Medijska istraživanja, Vol.16 No.1 Srpanj 2010., str. 7

lažna *behind the scenes* scena uvodi fiktivni fragment „lažnog“ Charliea koji se ondje pronašao. Likovi koji se pojavljuju u toj sceni su stvarne osobe koje su radile na filmu: John Malkovich zbilja jest glumac, Thomas Smith zbilja je prvi asistent redatelja, a Lance Acord je direktor fotografije. Jedini uljez među njima je upravo lik Charliea Kauffmana kojeg u ovom slučaju nadomješćuje glumac Nicholas Cage. Upravo na temelju prve tri minute filma može se iščitati kako film stoga koristi međufilmsko citiranje, tj. koristi jednu od karakterističnijih postmodernističkih tehnika za upravljanje pričom - autoreferencijalnost.

Najjednostavnija paralela koja bi se mogla povući s *Adaptacijom* što se tiče njezine tematike filma (pokušaj scenarista da adaptira članak o orhidejama) je upravo *Igrač*. Oba filma dijele upravo prostor unutar kojih se odigrava njihova problematika koja potiče radnju. Filmski studio. Dok se kod *Igrača*, film bazira na protagonistu u liku holivudskog filmskog producenta koji se pokušava izvući iz nevolja nakon što slučajno ubija osobu za koju je smatrao da ga progoni, osobu koja je ujedno i scenarist čiji je scenarij protagonist nedavno odbio, u središtu *Adaptacije* je upravo scenarist kojeg psihički izjeda nemogućnost pisanja normalnog filma. U *Igraču*, filmski producenti rade na filmu *Habes Corpous*, sudskoj drami bez poznatih glumaca i sretnog završetka oko kojeg se lome koplje iz razloga što producenti inzistiraju da u filmu glume poznate ličnosti i da film završi sretnim krajem, sve kako bi privukli što veći broj publike u kina. S druge strane, imamo Charliea Kauffmana koji tokom filma doživljava osobnu krizu. On je poznat kao scenarist čudnih filmova i adaptacijom ne-fikcijskog članka o lovcu na orhideje želi sam sebi dokazati da je u mogućnosti napraviti normalni film o cvijeću. Njegova ideja je ubrzo kompromirana kada se susreće s producenticom filma koja želi napraviti određene izmjene u adaptiranju knjige, npr. da se spisateljica knjige Susan Orlean i kradljivac orhideja Laroche zaljube. Samom činjenicom da se kasnije u filmu otkriva da su Laroche i Susan uistinu ljubavnici se može shvatiti kako je producentova riječ zadnja.

Liku Charliea je suprostavljen njegov fiktivni brat blizanac, Donald. Lik Donalda predstavlja polarnu opoziciju što se tiče kreativnog rada. On predstavlja sve što Charlie mrzi. Holivudsku standardizaciju. Donald koristi standardne termine koji se pojavljuju u filmskoj industriji, ide na seminare o pisanju uspješnog scenarija za film. Sam Charlie često upozorava Donaldu na opasnost tih seminara, na temelju čega se može vidjeti Kaufmanova kritika prema holivudskoj mašineriji koja štampa filmove prema određenom obrascu. Ovdje se kao primjer valja podsjetiti na strukturu od tri čina koju je predstavio Syd Fielda te *beat sheet* Blakea Snydera koja predstavlja temelj i strukturu koju bi svaki scenarist trebao pratiti ukoliko žele napisati uspješan film. Zanimljivo je napomenuti kako nijedan od pisaca i predavača nije

napravio film, uz iznimku Snydera koji je napisao *Nepotpisani ček* (1994) i *Stani ili će moja mama pucati!* (1992) koji su kritički potkopani. Čini se kako upravo u ovome može ležati opasnost na koju Charlie upozorava, no Donald upravo prati te korake do uspjeha. On je možda donekle slaboumniji brat blizanac, no za razliku od Charliea, on posjeduje samopouzdanje i brže dolazi do uspjeha. Dok se Charlie muči s pisanjem adaptacije, Donald uspjeva prodati svoj klišejni triler o ubojici koja je ujedno ubojica, policajac i žrtva za zavidnu svotu novaca. Charliev bijes zbog nemogućnosti dolazi do te granice da krši svoje uvjerenje te odlazi na seminar Roberta Mckeeea o pisanju scenarija. Jedan od savjeta koji dobije tokom seminara je izbjegavanje uporabe naracije u filmovima iz razloga što je to lijeni pokušaj da se prikažu misli određenog lika. Upravo to pravilo Charlie, kao scenarist filma, krši već od samog početka filma. Drugi savjet je pisanje zadnjeg, trećeg akta filma. Prema McKeeu, zadnji akt treba biti eksplozivan. Publika će oprostiti spor početak ili slabiji drugi dio filma, ukoliko se sve to nadoknadi u eksplozivnoj završnici filma koja će ostaviti konačan dojam kod publike.

Može se reći kako se zbog toga Susan pretvara u neku vrstu negativke pri kraju filma, kada natjera Larochea da ubije Charliea i Donalda jer su je uhvatili u ljubavnom klinču s kradljivcem orhideja. Ona u ovom slučaju služi kao antagonistička sila koja pokreće treći akt i pretvara ga u završnu jurnjavu između protagonista i negativca koja je standardna u holivudskim blockbusterima. Razlog zbog kojeg je upravo Susan postala negativka na kraju filma se može povezati s jednom od tipičnih karakteristika koje posjeduju negativci: sprečavanje protagonista da ostvari ono što želi i da bude sretan. U ovom slučaju, može se reći kako je Charlie pretvara u negativku zbog silnih problema pri adaptiranju koje je mu je ona neizravno prouzročila svojom knjigom. Ona se stoga može definirati kao neka vrsta pasivnog, neizravnog ili pak podsvjesnog antagonista koji postaje aktivan tek u završnici kada postoji mogućnost da braća otkriju njezinu tajnu aferu s Larocheom.

Adaptacija je film o filmu. Sama adaptacija je stoga „proizašla kao istaknuta tema filma, no ona je u njemu također i praksa.“³⁵ Realan Charlie Kaufmann je borbu protiv adaptiranja knjige donio na novu razinu kada je uveo samog sebe kao lika u film. Film je stoga rezultat kolizije realnog i fiktivnog svijeta, a kao takav, sastoji od tri nelinearne razine: pisanje adaptacije, pisanje knjige o kradljivcu orhideja, istraživanje o kradljivcu orhideja za novinski članak. Na trećoj razini, koja prethodi ostalim razinama, Susan prati Larochea, tajanstvenog lovca na orhideje koji joj priča o „ghost orchid“, rijetkoj orhideji koju je gotovo

³⁵ Willis S., *Movies and Melancholy u: American Cinema of the 2000's - Themes and Variations* (ur. Corrigan T.), Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London, 2012, str. 64

nemoguće pronaći, te Susan lagano razvija osjećaje prema njemu. Na drugoj razini, nakon uspješnosti članka, Susan dobiva „book deal“, da proširi svoj članak u knjigu. Treća razina je adaptiranje knjige u scenarij i tu nastupaju Charlie i njegovi problemi oko adaptacije knjige koja njemu priče. Tijek ovih događaja u filmu je nelinearan, on ih ne prati kronološki već skače s razine na razinu.

Jedna od ključnijih scena u filmu je upravo rasprava o nepostojanju priče u knjizi, gdje producent nagovara Charliera neka onda on izmisli svoju priču na svoj način što Charlie odbija jer želi rasti kao pisac, jer želi napisati normalnu priču. Upravo ga to natjera da posjeti Susan kako bi s njom popričao oko knjige u nadi da će mu to pomoći pri rješavanju problema. Umjesto da se upozna s njom, on je namjerno izbjegne što u filmu djeluje kao prekretnica koja izokrene njegovu perspektivu adaptiranja. Shvativši koliko je on zapravo bijedan i kako jedino može pisati o sebi i svojem jadu, on ubacuje samog sebe u narativ adaptacije i kroji ga prema svojim pravilima, tj. prema karakteristikama postmodernističkog filma koje među ostalim uključuju hibridnost žanrova, samosvještenost, autoreferencijalnost i dr. Charlie prenosi svoje misli na diktafon, zabilježene misli na diktafonu zatim prenosi na stranice scenarije koje se zatim prenose na film. Početak njegovog scenarija kojeg piše u filmu je de facto i početak filma, ukoliko izuzmemo monolog i početnu scenu na setu *Biti John Malkovich*. Film završava kao što završava njegov „fiktivni“ scenarij, tako da poljubi Amelie, djevojku u koju je potajno zaljubljen i koja ga odbija jer je u vezi s drugim muškarcem. On završava film s netipičnim happy endom. On nije junak koji na kraju dobiva djevojku, no umjesto nje dobiva saznanje kako završiti scenarij. Naracijom. Upravo putem nje, Charlie ponovno svjesno krši pravila seminara o pisanju scenarija i ne osjeća nikakvu grižnju savjesti oko toga jer osjeća kako je to ono pravo. Sam film završava onako kako je počeo, samoosvješćenošću scenarista o njegovoj ulozi gdje se pita tko će ga glumiti u filmu.

4. Postmodernizam u horror filmovima

Horror filmovi spadaju među najstarije filmske žanrove. Od klasičnog holivudskog vala horror filmova gdje su pod okriljem Universal studija na veliko platno preneseni likovi poput Dracule, Frankensteina, Mumije i Nevidljivog čovjeka, žanr posvećen strahu je evolvirao u mnogobrojne podžanrove iz čijih su se čahura, nešto poput Xenomorpha u *Alienu* (1979), probili filmovi koji su zbog svojeg izrazito brzog rasta i adaptacije utjecali na kvalitetu i razvoj filmske industrije. „Žanr je tip filma koji je postao prepoznatljiv kao takav zbog dovoljnog broja filmova te vrste koji su snimljeni i identificirani u tom polju, tokom perioda vremena.“³⁶ King navodi kako se žanr ne sastoji samo od karakteristika koje film posjeduje, već i od samog očekivanja publike, tj što ona želi/misli vidjeti tokom trajanja filma. „Običan gledatelj tako ima više generalnu svijest o mogućim granicama o tome što je dopustivo. Hektolitri krvi i eksplicitno nasilje nisu samo dopustivi, već su i poželjni unutar modernog horror filma.“³⁷

Publika je tako u nešto više od sto godine filmskog života imala prilike biti uplašena od *Egzorcista* (1973), *Teksaškog masakra motornom pilom* (1974) Romerovog serijala *Živih mrtvaca* među kojima se posebno ističe *Noć živih mrtvaca* (1968), *Noći vještica* (1978), *Ralja* (1975) i *Psiha* (1960) velikana Alfreda Hitchcocka. Poput svake evolucije filmskog žanra, ni horror nije ostao „pošteđen“ od strane postmodernizma koji je odlučio preokrenuti pravila igre.

4.1. Tradicionalne karakteristike horora

„Film strave ili horor često pak graniči sa znanstvenom fantastikom ili s filmom čiste fantastike, no za svijet horora nevažno je ono što razlikuje znanstvenofantastični film od filma fantastike. Naime, sasvim je svejedno ugrožava li junake sotona, mutansko stvorenje (primjerice pauk ili virus), vampir, manijakalni ubojica ili duh ubijenih – svijet horora definiran je užasom kao temeljnom značajkom oko koje se mogu organizirati sve druge značajke svijeta i svi ostali odnosi.“³⁸ Naravno, horor podsjeduje razne podžanrove među kojima je najzastupljeniji *slasher* koji u svojoj narativnoj strukturi posjeduje ubojicu na ubilačkom pohodu. Ubojica može biti običan smrtnik ili pak nadnaravno biće kojeg vodi želja

³⁶ King G., *New Hollywood Cinema - An Introduction*, Columbia University Press, 2002. str 127

³⁷ *Ibid*, str 129

³⁸ Gilić N., *Filmske vrste i rodovi*, AGM Zagreb, 2007, str 108-109

za osvetom. U slučaju filmskih serijala poput *Noć Vještica* (1978) ili *Petak 13.* (1980) ubojice često postanu nešto više od pukog smrtnika na krvavom putu, te ih se u svrhu dodatne zarade putem mnogobrojnih nastavaka pretvara u nešto nadnaravno. Mike Myers i Jason Voorhees³⁹ su oboje „smrtnici“ koji umiru na kraju filma, no oni u nastavcima oživljavaju i postaju nadnaravna bića u vječnom lovu protiv tinejdžera koja će ponovno umrijeti na kraju filma i oživjeti na početku još jednog nastavka.

Narativnu strukturu klasičnog *slasher*a poput *Petka 13.* sastavio sam prema sljedećem obrascu koji sadrži deset točaka koje vode priču:

1. ubojica napada
2. upoznajemo protagonisticu
3. upozorenje
4. ubojica ponovno napada
5. istraga
6. ubojica ponovno napada
7. otkrivanje identiteta ubojice
8. konačni obračun 1 (protagonistica misli da se riješila ubojice)
9. konačni obračun 2 (ubojica se „vraća iz mrtvih“ te ponovno napada, no ovoga puta protagonistica uspješno ubija)
10. kraj koji ostavlja mogućnost nastavka/ubojica je još uvijek živ

U slučaju filma *Strava u ulici Brijestova* (1984) struktura se ne razlikuje suviše od gore postavljenog narativne „kičme“. Ubojica je ovdje Freddy Krueger koji svoje žrtve napada u snu. On napada protagonisticu koja preživljava njegov napad. Sljedeći dan ona prijateljima prepričava svoj san. Oni je uvjeravaju da je samo san dok je nama kao gledateljima očito kako su svi sanjali sličan san. Kada se protagonistica primiri, svi odlaze na spavanje te ubojica ponovno napada. Ovog puta uspješno. Nakon ovog zaokreta, protagonistica i njezini prijatelji kreću u istraživanje identiteta ubojice, a tijekom istrage ubojica napada više puta. Nakon što se otkrije da je ubojica iz snova Fred Krueger, isti ubojica djecu koju je Nancyina mama zajedno sa susjedima živog spalila, Nancy kreće u konačni obračun protiv njega. Prvi dio konačnog obračuna završava sa smrću Nancyine majke tako što je Freddy povuče za sobom, nakon čega Nancy shvaća da još nije gotovo te okreće leđa i ponavlja kako je Freddy nitko i ništa i da odbija vjerovati u njega. Upravo ga to prizove natrag, no činjenica da Nancy ne

³⁹ Iznimka za Jasona je prvi nastavak serijala u kojemu je ubojica njegova majka. Jason se kao ubojica pojavljuje tek u nastavcima.

vjeruje u njega ga ostavlja bez mogućnosti da ubije protagonisticu čime završava drugi dio konačnog obračuna. Zadnja scena nam pokazuje da je Nancy majka preživjela napad i da se sve čini gotovim. Nakon što Nancy napusti kuću, Freddy ponovno napada majku. Ovoga puta, uspješno. Kao što se može primjetiti, *Strava u ulici Brijestova* i *Petak 13.* dijele gotovo identičnu narativnu strukturu *slasher* horora u kojemu do oscilacija dolazi tek u obliku likova, ubojice, settinga u kojem je film smješten te priče.

Vrisak nije ništa drugačiji po tom pitanju. Wes Craven i ovdje prati standardnu narativnu strukturu horora. Umjesto Jasona ili Freddyja ovdje imamo Ghostface ubojicu. No ono što Craven u slučaju *Vriska* uvodi je samoosvještenost filma gdje svoje likove „nagrađuje“ sa sviješću postojanja horor filmova i kojih se pravila trebaju pridržavati ako žele stići živi do kraja filma.

4.2. Analiza filma - *Vrisak*

Kao što je ranije spomenuto, *Vrisak* također posjeduje narativnu strukturu klasičnog *slasher* horora. Film započinje s napadom ubojice pod maskom na djevojku koja je ostala sama u kući. Prije nego što ubojica napadne svoju žrtvu, on se s njom poigrava putem telefonskog razgovora i kviza o horor filmovima. Ono što redatelj u ovom slučaju uvodi je osvještenost likova o horor filmovima (konstantno referenciranje naslova koje je Wes Craven režirao) i o situacijama koje su tipične za horor žanr. Ubojica je posebice u to upućena što se vidi iz njegove kritike svojoj žrtvi da nikad nsmije pitati „Tko je ondje“ pošto je to urok i da je to isto kao da otključa vrata i otiđe istraživati čudne zvukove koji dolaze izvana. Ovdje se referenca reflektira na razne likove iz horor filmova koji poginu ubrzo nakon što upitaju tko se ondje nalazi ili istražuju čudne zvuke koje su začuli. Prateći standardne obrasce horora u kojemu takav lik pogine, žrtva (glumi je Drew Barrymore) pogine na kraju scene čime završava prva točka narativne strukture i otvaraju se širom vrata samoosvještenosti filma.

Već se u idućoj sceni, gdje glavna junakinja Sydney pokazuje gole grudi u *off-screenu* svom dečku Billyu pod opaskom ako je spreman za malo PG-13 golotinje upućuje dodatan dokaz samoosvještenosti *Vriska*. Ipak, najveća doza samoosvještenosti se temelji na eksplicitnome referiranju kulturnih filmova, posebice onih koji se pronalaze u samom opusa redatelja Wes Cravena, gdje se čak likove upozorava na klasične obrasce klišejskih poteza te da se ponašaju kao da se nalaze unutar jednog od njegovih filmova. „Oni su zbog toga uvjerljivije locirani unutar svijeta moderne teen kulture. Činjenica da fikcionalan svijet

uključuje i onaj iz slasher filmova ga čini realnijim i kompletnijim od svijeta originalnog pod-žanra.⁴⁰ King stoga tvrdi kako to daje filmu određen momenat da počne istraživati i razbijati konvencije i pravila svog pod-žanra.

Jedno od uvriježenih „pravila“ horrorra govori kako upravo djevice ili pak seksualno neaktivne osobe mogu preživjeti do samoga kraja. Lik Randyja predstavlja hibrida klasičnog i postmodernog horrorra. Uz to što je on djevac, osoba koja po tradicionalnom obrascu horrorra „osuđena“ da preživi kraj filma, on je ujedno i najosviješteniji lik. Može se reći kako su scenaristi filma namjerno Randyja zaposlili upravo u videoteci, mjesto koje služi kao učionica za njegovo široko filmsko znanje koje nebrojeno puta tokom filma iznese na glas kako bi upozorio i educirao svoje kolege iz škole kako preživjeti horor film, ono što je njihov gradić upravo i postao. Među pravilima horor filmove koje Randy iznosi se nalaze zabranjeno izgovaranja rečenica kako ćete se uskoro vratiti (jer to znači da ćete umrijeti), nemojte voditi ljubav (jer će vas netko ubiti) i nemojte piti ili koristiti droge⁴¹. Naravno, s nastavcima *Vriska* dolazila su i nova pravila preživljavanja poput: djevice i glavni junaci sada mogu umrijeti, te kako sa svakim nastavkom dolazi više krvi i više mrtvih. Upravo zbog svog opsežnog znanja unutar žanra, Randy je posebno razočaran policijom pošto bi samo gledanjem jednog klasičnog horrorra mogli odmah riješiti slučaj bez veće muke.

Randy nije jedina djevica u filmu. Glavna junakinja Sidney je također djevica te čuva svoju nevinost do samog kraja filma gdje konačno odlučuje voditi ljubav sa Billyem. Upravo zbog toga što izgubi nevinost, Sidney postaje ranjiva i podložnija da ne doživi kraj filma pošto je prekršila jedno od Randyjevih pravila. Ironično, Randyja nedugo zatim napadne ubojica i publika misli da je Randy ubijen unatoč tome što je djevac. Kasnije se ispostavlja da je ustvari još uvijek živ upravo zahvaljujući tome, barem prema njemu. No, u slučaju protagonistice, ovdje se radi izuzetak. Pravilo se krši. Klasični obrazac gdje se griješni seksualni odnos kažnjava smrću se ovdje premošćuje. Možda više nije nevina, no ona je i dalje glavni junak filma i oni ne umiru, bar do trećeg nastavka gdje se i to pravilo briše. Pošto nedugo nakon što je izgubila nevinost, „umire“ Randy, može se reći kako je on svojevrsna kolektoralna žrtva kako bi se vratila ravnoteža u horror svemiru. No, Wes Craven ne mari za ravnotežu i „vraća“ Randyja u život samo kako bi ga ubio u nastavku, nakon što izgubi nevinost.

⁴⁰ Geoff King, 132

⁴¹ Revisiting *Scream* – How to Survive a Horror Movie

<http://www.crushable.com/2011/04/11/entertainment/revisiting-scream-how-to-survive-a-horror-movie/>
(posjećeno 14.8.2015.)

Ubojica, prigodno nazvan Ghostface, u ovom slučaju postaje ubojice, dvojac sastavljen od Sidneyevog dečka Billya i njegovog prijatelja Stua. Ovdje se narušava mit o ubojici koja se uvijek pojavljuje niotkuda i uvijek posjeduje prednost nad žrtvom. Redatelj odbacuje motivaciju ubojice, te kroz njihov dijalog i referiranjem Hannibala (glavni negativac filma *Kad jaganjci utihnu*) i Psiha nam daje do znanja kako su ubojice puno strašnije ukoliko ne posjeduju motive ili ukoliko se motiv ne objasni. Potpuno zalučeni filmom koji su kreirali unutar granica svog grada, dvojac čak raspravlja tko bi ih mogao glumiti u filmu (unutar filma) o masakru kojeg su upravo počinili. Wes Craven se i dalje drži klasičnog obrasca horrora unatoč tome što je izmjenio pravila igre. Ubojica i dalje mora umrijeti. Stue u ovom slučaju umire ironičnom smrću, gdje mu glavu smrska televizor na kojem se prikazuje *Noć Vještica*, dok s druge strane, Billy umire od strane Sidney, no prije nego što konačno umre, redatelj iskorištava „last scare“ element u kojem se negativac i prijatnja nakratko vraćaju u život prije nego što bivaju konačno ubijeni.

4.3. Analiza filma – Koliba u šumi

Sa samog površinskog pogleda na *Kolibu u šumi*, redatelja Drew Goddarda, čini se da film prati već dobro znan obrazac u kojoj se skupina prijatelja povlači u kolibu koja se nalazi kilometrima izvan civilizacije kako bi proveli vikend jedno s drugima, nasamo, bez ikakvih smetnja modernog načina života. Goddard iskorištava ovaj obrazac samo kao ogledni primjer na čemu će izgraditi svoju „kolibu“. Materijale koje koristi prilikom izgradnje ovog postmodernističkog horrora su slični onima iz *Vriska*, no osim samoosvještenosti likova o horror žanru i poigravanje s klišejnim elementima koji su prisutni u većini horrora, redatelj ovdje u gotovo u potpunosti izvrće tradicionalne karakteristike žanra. Wes Craven je pratio „standardnu“ dramaturšku strukturu horrora, no po svojim pravilima. Goddard ovdje napušta spomenutu dramaturšku strukturu i već samim početkom filma je uništava. Umjesto uvoda u kojem vidimo kako ubojica proganja žrtvu, dobiva se uvodna špica popraćena mračnim slikama i turobnom glazbom čija je svrha postaviti temeljni ton atmosfere filma, no upravo taj mračni uvod naglo prekida scena koja djeluje kao da ne pripada ovome filmu. Dvoje radnika nepoznate podzemne laboratorija raspravlja o misterioznom ritualu na svakodnevan način.

Istina, ova scena i dalje služi kao temelj za postavljanje tona filma, no i dalje predstavlja odmak od klasičnog obrasca gdje „upoznajemo“ ubojicu. Ubojica ovdje pak ne djeluje izravno poput Freddy Kruegera ili Leatherfacea. U ovom slučaju je ubojica upravo neimenovana organizacija koja mami studente u kolibu u šumi i koja se njima igra poput marioneta kako bi studenti u konačnici bili ubijeni od strane čudovišta. No organizacija ovdje ne predstavlja ubojicu sa sebičnim motivima, već predstavlja ubojicu koja mora otići do te mjere da počini nužno zlo kako bi se spasio svijet. Ukoliko studenti ne umru unutar kolibe, to znači da se ritual neće uspješno ispuniti i time se širom otvaraju vrata za dolazak drevnih⁴², starih bogova koji bi donijeli kraj svijeta.

Sljedeća scena je tipična horror scena u kojoj upoznajemo likove koji se spremaju za vikend u udaljenoj kolibi. Imamo djevicu, plavušu, pametnjaković, sportaša i komedijaša. Ovaj skup arhetipskih likova i njihovih karakteristika je tipičan ne samo za horror žanr i njegove podžanrove, već i za širu paletu ostalih žanrova gdje se ti likovi pojavljuju. Uz horror, ovaj skup likova je najčešći upravo u filmovima čiji su likovi često još uvijek u srednjoj školi ili fakultetu. Redatelj ovdje donosi svoj sljedeći spin na tradicionalne karakteristike dramaturškog aspekta likova. Sportaš (Curt) ovdje nije glupavi nabrijani frajer, već je i intelektualac koji mari za svoje akademsko obrazovanje. Također, plavuša (Jules) nije promiskuitetna kao u ostalim filmovima, dok djevicica (Dana) nije djevicica u tradicionalnom smislu kao osoba koja nikada nije imala seksualne odnose. Pametnjaković (Holden) ovdje nije predstavljen putem lika koji se skriva iza velikih naočala. Komedijaš (Marty) je u ovom slučaju čista suprotnost arhetipskoj karakterizaciji horror likova. Njegovo uvjerenje u teorije zavjere te samoosvještenost o klišejim unutar horror filmova ga čini najvrijednim dodatkom grupici studenata pošto upravo on ukazuje na obrasce ponašanja ili kretanja priče kojima obiluju horror filmovi. „Međutim ubrzo saznajemo da pred nama nije još jedan konfekcijski proizvod, već film koji propituje opća mjesta žanra kao i sveopću prisutnost nadzornih kamera te sustav kontrole pojedinaca.“⁴² Putem manipulacije od strane organizacije gdje se putem psihotičnih droga koja tjera da likovi poprime arhetipne karakteristike lake djevojke, sportaša, pametnjakovića i djevice. To je posebno vidljivo upravo na Jules i Curtu koji se počinju ponašati u skladu s karakteristikama lake djevojke i sportaša. Jules postaje zavodnička dok se Curt počinje ponašati kao alpha mužjak. Jedini lik koji je u potpunosti spašen od toga je upravo budala koji je razvio imunitet na manipulacije upravo zbog zlouporabe opojnih sredstava poput marihuane. Ukoliko se prisjetimo pravila koje je postavio Randy iz Vriska,

⁴² Stanić S, Ružić B, *Fragmenti slike svijeta – Kritička analiza suvremene filmske i medijske produkcije*, Facultas, Rijeka 2012, str. 161

Marty ne bi doživio kraj filma zbog korištenja droge, no upravo Marty postaje devijacija na klasičan lik komedijaša te je njegova uloga ključna za odvijanje konačnog „sukoba“ unutar filma.

Druga stvar koja razlikuje protagoniste *Kolibe u šumi* od protagonista tradicionalnih horrorra je činjenica što ovdje protagonisti imaju priliku sami birati svoju smrt. Otkrivanjem podruma, studenti nailaze na široki spektar začaranih predmeta i različitih artefakata koji posjeduju moć prizivanja određenog čudovišta koje će ih progoniti u ime organizacije. Podrum donekle podsjeća na muzej referenci ostalih horor filmova. Možda najočitiji predmet/referenca je kutija koja nevjerojatno podsjeća na *Lament Configuration* iz *Hellraiser* serijala. Većina artefakata posjeduje moć prizivanja poznatijih čudovišta koje se pojavljuju unutar horror žanra: zombiji, duhovi, vukodlaci, gigantske zmije, izvanzemaljci, klaunovi i dr. Sama različitost stvorenja omogućuje djelatnicima organizacije da se u međuvremenu klade koje će stvorenje imati „čast“ ubiti studente. Postupak do kojega je došlo u ovome slučaju je permutacija. Ona prema Staniću i Ružiću označava postupak kojim se u djelo znaju uklopi određeni pripovjedački tokovi za koje postoji tendencija da se međusobno isključuju. Permutacija „se u *Kolibi u šumi* realizira kroz skriptiranost mogućih događaja koji će tijekom radnje zadesiti glavne protagoniste. Kao što su u videoigrama svi događaji koji se mogu odviti unaprijed već predviđeni, a kao njihov okidač služi neki naš postupak u tom virtualnom svijetu, tako je i u filmu *Koliba u šumi* ono što se događa protagonistima uvjetovano njihovim prethodnim odlukama.“⁴³

Kada se čini da je i posljednji student ubijen (djeвица u ovom slučaju ne mora umrijeti, no mora patiti), oni otvaraju šampanjac i slave što su spasili svijet. Slavlje brzo završava nakon što se otkrije da je Marty (komedijaš) preživio i time poremetio planove o sprječavanju kraja svijeta. Ovdje dolazi do nečega što bi nazvao, problem „empatije“. S jedne strane imamo dvoje preživjelih, djevicu i komedijaša koji žele pobjeći iz noćne more unutar koje su zapeli, dok s druge strane imamo djelatnike i organizaciju koji se trude svim silama ubiti protagoniste kako bi spasili svijet. Postavlja se pitanje moralnosti, je li vrijedno ubiti petero studenata da bi se spasilo čovječanstvo? Naravno, u samoj završnici filma, gdje Marty i Jules dolaze u hram „drevnih“, oni odluče odbaciti čovječanstvo te se zauzmu se razaranje svijeta umjesto klasičnog spašavanja svijeta u zadnji čas.

⁴³ Ibid 163

Koliba u šumi djeluje na tri razine. Prva razina je sama koliba. U njoj imamo tradicionalan pristup izmješan sa postmodernističkim pristupom. Klasičnoj priči o odlasku u „ukletu“ kolibu tijekom vikenda koji će se ubrzo pretvoriti u krvoproliće se dodaje postmodernistički aspekt Organizacije koja manipulira krvoprolićem i time manipulira samim tradicionalnim karakteristikama horrorra. Organizacija pak djeluje s druge razine s koje se vrši pritisak i manipulacija na prvu razinu. Umjesto studenata, na drugoj razini obitavaju zaposlenici neimenovane organizacije koji nadgledaju čitav projekt. Oni „stanovnicima“ prve razine daju mogućnost slobode izbora, ali taj fragment lažne slobode će u svakom slučaju završiti smrću, naravno, ukoliko sve ide po planu organizacije. Dok druga razina utječe na prvu razinu u nekakvoj vrsti hijerarhije, na drugu razinu pak utječe treća razina. Treća razina je sastavljena od hrama „drevnih“, bogova koji će donijeti smak svijeta ukoliko im organizacija na drugoj razini ne pridonese žrtvu u obliku petero studenata s prve razine. Treća razina je sastavljena od de-facto, tradicionalne karakteristike horrorra. Drevni bogovi koji zahtijevaju žrtvu. Stoga se može smatrati kako je upravo treća razina „najčišća“ u svom žanrovskom aspektu. Razlika između prve razine i treće razine je upravo u hijerarhiji. Protagonisti filma nemaju nikakvu moć u prvoj razini osim što se mogu bezuspješno boriti da pežive. Tek kada se Marty i Jules spuste na drugu razinu oni dobivaju pravu mogućnost da se bore za svoj život protiv organizacije. Oni dobivaju mogućnost nad kontrolom svoje sudbine upravo iz kontrolne sobe na drugoj razini kada oslobode sva čudovišta i time zadaju fatalni udarac organizaciji.

Nad prvom razinom djeluju druga, a time i treća razina, dok nad trećom razinom nitko ne vrši ikakvu vrstu nadzora ili kontrole. U njoj, lik kultne glumice Sigourney Weaver dolazi upozoriti preživjeli dvojac da će svijet nestati ukoliko Marty ne bude ubijen. Kao vođa organizacije ona je imala kontrolu nad drugom i prvom razinom, no ovdje ne posjeduje moć kontrole. Stoga, ovdje dolazi do donekle klasičnog finalnog zapleta. Hram bogova. Vođu kulta, u ovom slučaju, organizacije. Sukobljene preživjele. Protagoniste i sudbinu svijeta koja visi o niti. Na trećoj, najdubljoj razini ovog „danteovog pakla“, gdje klasični elementi horrorra obitavaju, pronašli su se postmodernistički elementi: samosvještina budala koja je stigla do samog kraja filma, djeвица bez nevinosti i vođa organizacije koja upravlja prvom i drugom razinom filma. Upravo što se ti postmodernistički elementi pronašli na „igralištu“ klasičnog horrorra dolazi do narušavanja ravnoteže u toj razini na način da likovi odbijaju odigrati ulogu koja im je dodjeljena, da spase svijet. Umjesto spasenja, oni odabiru uništenje.

5. Zaključak

Što čini postmodernističku holivudsku kinematografiju primamljivom? Smatram da udica leži upravo u globalizaciji koja je svijet pretvorila u globalno selo i time širom otvorila vrata neke vrste fiktivnog, beskrajnog tržišta koje se sastoji od bezbrojnih polica s knjigama, filmovima, umjetninama koje pojedinci mogu konzumirati. Postmodernistički filmaš neće suviše suptilno odavati *hommage* svojim omiljenim redateljima, glumcima ili likovima. Oni će ih eksplicitno iskoristiti u svojim radovima, posuđujući njihov izgled, njihove karakteristike, pa i njihove dijaloge. Smatram kako danas, upravo zbog efekta globalizacije, rijetko dolazi do posve originalne ideje koju publika do danas nije imala prilike vidjeti. Upravo ovdje postmodernisti rade zaokret. Oni iskorištavaju standardiziranu formu na novi način. U već viđenu priču ubacuju ono što njoj ne pripada. Ukoliko žanr filma u ovom slučaju zamjenimo sa gladijatorskom arenom, a protagoniste s gladijatorima, autori izbacuju gladijatore iz arene kao protagoniste i ubacuju civile koji neznaju što ih čeka u areni. Kao što civili neznaju što ih čeka u areni, tako se i kod publike proizvodi efekt neznanja što ih može čekati u daljnjem tijeku gladijatorskih igara, u ovom slučaju, tokom trajanja filma.

Više nije bitna originalnost, bitno je predstavljanje. Možda fabula može biti „prožvakana i klišejna“; no likovi, njihova psihološka karakterizacija, njihove reakcije, njihovi međusobni odnosi, su ti koji imaju sposobnost da se fabulu filma pretvori u nešto više od već viđenog holivudskog filma. Upravo se u izvrtanju tradicionalnih karakteristika dolazi do „orginalnijeg“ sadržaja, upravo se prelaženjem granica između niske i visoke umjetnosti, između blockbustera i art-filmova dolazi do nečega što narušava standardiziranost i prosječnost filma, te na taj način posjeduje tendenciju da stvori nešto kvalitetnije, da se uzme najbolje od više svjetova i spoji u jedno, po viziji autora. Tarantino koristi dijalog da gazi po događajima u filmu. Nije bitna radnja, već razgovor među likovima, makar razgovor bio o skrivenoj poruci iza Maddonine pjesme *Like a Virgin*. Reintepretacija je stoga možda jedna od krucijalnih aspekata postmodernizma, da se nešto staro reintepretira na temelju autorove vizije i osjećaja.

Kako bi ovaj rad završio s dodatnom referencom na američku kinematografiju na kojoj se postmodernisti hrane, mogu uzeti savjet tragičnog lika Danny Vinyarda iz *Generacija X* (1998) i završiti rad s citatom „jer je netko drugi već to rekao najbolje“.⁴⁴

⁴⁴ Generation X, Quotes <http://www.imdb.com/title/tt0120586/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu> (posjećeno 14.8.2015.)

„Ništa više nije originalno. Kradi ono što rezonira s inspiracijom ili pokreće tvoju maštu. Gutaj stare filmove, nove filmove, glazbu, knjige, slike, fotografije, poeziju, snove, nasumične razgovore, arhitekturu, mostove, ulične znakove, drveća, oblake, tjelesa od vode, svjetlost i sjene. Kradi samo one stvari koje se obraćaju direktno tvojoj duši. Ako to učiniš, tvoj rad (i krađa) biti će autentični. Autentičnost je bezvrijedna; originalnost je nepostojeća. Nemoj se brinuti oko sakrivanja krađe - slavi je ako želiš. U svakom slučaju, prisjeti se što je Jean-Luc Godard rekao: Nije bitno odkuda uzimaš stvari, već gdje ih odnosiš.“⁴⁵

- Jim Jarmusch

⁴⁵ Quotable Quotes - Jim Jarmusch, <<https://www.goodreads.com/quotes/131591-nothing-is-original-steal-from-anywhere-that-resonates-with-inspiration>> (posjećeno 14.8.2015.)

6. Literatura

6.1. Knjige i članci

1. King G., *New Hollywood Cinema - An Introduction*, Columbia University Press, 2002.
2. Radić V, *Elementi poetike postmodernizma - Oprimjereni u filmovima Jima Jarmuscha, Quentina Tarantina i braće Coen*, Filozofski Fakultet u Zagrebu, Zagreb, 2013.
3. Vojković, S., *Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008.
4. Strinati, D. 2004. *An Introduction to Theories of Popular Culture*, Routledge, London, 2005., str 95
5. Campbell, J., *Heroj s tisuću lica, Jesenski i Turk*, Zagreb, 2009.
6. Valentić, T., *Žanrovi u filmskom postmodernizmu*, Hrvatski filmski ljetopis, br. 22, Zagreb, 2000., str 49
7. Booker M.Keith, *Postmodern Hollywood - What's New in Film and Why It Makes Us Feel So Strange*, Praeger Publishers, Westport, 2007
8. Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it - Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 2006.
9. Keser Battista, I., *Intertekstualnost, intermedijalnost i interdisciplinarnost u filmskom eseju*, *Medijska istraživanja*, Vol.16 No.1 Srpanj 2010.
10. Willis S., *Movies and Melancholy u: American Cinema of the 2000's - Themes and Variations* (ur. Corrigan T.), Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London, 2012,
11. Gilić N., *Filmske vrste i rodovi*, AGM Zagreb, 2007
12. Stanić S, Ružić B, *Fragmenti slike svijeta – Kriička analiza suvremene filmske i medijske produkcije*, Facultas, Rijeka 2012

6.2. *Vrela s Interneta*

1. 10 stories of excess from the production of Heaven's Gate
<<http://www.denofgeek.com/movies/heavens-gate/29865/10-stories-of-excess-from-the-production-of-heavens-gate>> (posjećeno 14.8.2015)
2. Freedictionary – Blockbuster <<http://www.thefreedictionary.com/blockbuster>> (posjećeno 14.8.2015.)
3. Hollywood Blockbuster Elements <<https://hollocks.wordpress.com/hollywood-blockbuster-elements/>> (posjećeno 14.8.2015.)
4. Three Act Structure <<http://www.cod.edu/people/faculty/pruter/film/threeact.htm>> (posjećeno 14.8.2015.)
5. Blake Snyder's Beat Sheet <<https://timstout.wordpress.com/story-structure/blake-snyders-beat-sheet/>> (posjećeno 14.8.2015.)
6. The 17 steps of the Hero's Journey and their manifestations in film
<<http://www.tasteofcinema.com/2015/the-17-steps-of-the-heros-journey-and-their-manifestations-in-film/3/>> (posjećeno 14.8.2015.)
7. Frederic Jameson: The Postmodern Nostalgia Film
<<https://mediamemoryhistory.wordpress.com/2010/11/18/frederic-jameson-the-postmodern-nostalgia-film/>> (posjećeno 14.8.2015.)
8. McAteer, J., Three Stories About One Story: Postmodernism and the Narrative Structure of Pulp Fiction
<http://www.academia.edu/8365999/Three_Stories_About_One_Story_Postmodernism_and_the_Narrative_Structure_of_Pulp_Fiction_> (posjećeno 14.8.2015.)
9. Essay: Pulp fiction and non-linear
<<http://sunnivassamdal.blogspot.com/2009/10/essay-pulp-fiction-and-non-linear.html>> (posjećeno 14.8.2015.)
10. Autoreferencijalnost, <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=4765>> (posjećeno 14.8.2015.)
11. The Hybrid Genre Film: An Examination of Space Jam and Who Framed Roger Rabbit by Abby Bisbee <<https://blogs.commonsgorgetown.edu/cctp-725-fall2013/2013/09/17/the-hybrid-genre-film-an-examination-of-space-jam-and-who-framed-roger-rabbit-by-abby-bisbee/>> (posjećeno 14.8.2015.)

12. Revisiting Scream – How to Survive a Horror Movie

<http://www.crushable.com/2011/04/11/entertainment/revisiting-scream-how-to-survive-a-horror-movie/> (posjećeno 14.8.2015.)

13. Generation X, Quotes

http://www.imdb.com/title/tt0120586/trivia?tab=qt&ref_=tt_trv_qu (posjećeno 14.8.2015.)

14. Quotable Quotes - Jim Jarmusch, <https://www.goodreads.com/quotes/131591-nothing-is-original-steal-from-anywhere-that-resonates-with-inspiration> (posjećeno 14.8.2015.)