

Pregledni rad

UDK 791.071.1:929 Švankmajer J.
791.228

Сања Савић Милосављевић*

Слободни истраживач

ФАНТАЗИЈСКИ ОКВИР ХИПЕРНАТУРАЛИЗМА У ФИЛМОВИМА ЈАНА ШВАНКМАЈЕРА

Апстракт: Предмет овог рада је синтетичко сагледавање стваралаштва чешког аутора Јана Шванкмајера, са посебним освртом на његове дугометражне играно-анимиране филмове, као и систематизовање метода адаптације књижевних дјела које користи у својим филмовима. Након уводног прегледа његовог цјелокупног опуса, мултидисциплинарним приступом (филмско-сценаристички, митолошки и социолошки) анализирају се његови дугометражни филмови.

Кључне ријечи: Јан Шванкмајер, филмске адаптације, анимирани филм, дугометражни анимирани филм, митски обрасци.

Увод: аутор крајности

За Јана Шванкмајера може да се каже да је један од европских редитеља који су током читаве своје каријере били досљедни себи без обзира на кинематографске трендове или потражњу тржишта (фондова за кинематографију). Узрок тога може да буде чињеница да се Шванкмајер бавио првенствено анимираним филмом, чија публика – ако изузмемо анимирани филмове за дјецу – није многобројна. То што за обраду тема које га интересују користи не тако честу технику (стоп трик, пиксилацију), не значи да теме којима се бави нису широко распрострањене, напротив. Он неријетко посеже за народним причама, митовима, актуализује их и комбинује и тиме успијева не само да направи аутентично кинематографско дјело, већ и да се озбиљно бави друштвеном критиком. Иако користи на први поглед тешко уклопиве контрадикторности (анимирани филм који се традиционално доживљава као техника везана за дјецу, критика капитализма, адаптација класике и митови), Шванкмајер успијева да их обје-

* sanja15savic@yahoo.co.uk

дини, као што то и сами митови чине. Антрополог Драгана Антонијевић тврди: „Будући да контрадикције или супротности у међуљудским односима стварају велике напетости и тешкоће, митска свест, као уосталом и сваки други облик друштвене свести, тежи ка томе да пронађе начине да супротности сведе на блаже или једноставније разлике а самим тим умањи и тензије у друштву.” (Антонијевић, 2010: 165). Шванкмајер успијева да, користећи матрице мита, сопственим филмским средствима, говори о садашњем тренутку прецизније него што би то био случај код аутора који користе веризам или документаризам.

С обзиром на чињеницу да се већина литературе о анимираним филмовима углавном своди на књиге о самој техници анимираног филма, нешто рјеђе су монографије о ауторима, док је аналитички приступ раду веома риједак, поготово на српском језику (осим радова Ранка Мунитића, Срђана Радаковића и Растка Ђирића готово занемарив и сведен на појединачне текстове и брошуре).

Анализирајући специфичан сегмент Шванкмајеровог стваралаштва (приступ причи и његов однос према традицији и литерарном предлошку) идеја рада је да се овом значајном аутору у историји анимираног филма посвети неопходна пажња и укаже на то колико анимирани филм, ван уопштене предрасуде да је намијењен искључиво дјеци, може да буде предмет мултидисциплинарне анализе, али и врхунско умјетничко дјело. Након уводног дијела, у коме се говори о значају који Шванкмајер има у европској кинематографији, његови радови се класификују хронолошки, као и по минутажи („Систематизација Шванкмајеровог опуса”). Главни дио рада чине поглавља посвећена Шванкмајеровим дугометражним филмовима „Алиса”, „Отесанек”, „Фауст” и „Лудило”, са акцентом на анализи трансформације коју наратив трпи усљед промјене медија (поглавља: Шванкмајеров приступ књижевној адаптацији, Алиса – Приче кроз причу, „Отесанек“ и „Фауст“ – Прича у причи, „Лудило“ – Приче о причи, док се у Закључку у цјелини сагледавају матрице које Шванкмајер користи приликом рада на сценаријима за своје филмове.

Систематизација Шванкмајеровог опуса

За вријеме своје досадашње каријере, Јан Шванкмајер је направио тридесетак краткометражних анимираних филмова и шест дугометражних, док је продукција седмог у току. Стварање посебног аудио-визуелног стила, Шванкмајер може да захвали великим дијелом и групи сарадника са којима је радио већину својих филмова, међу којима су његова супруга, сликарка и концептуална умјетница, Ева Шванкмајерова (умјетнички директор, костимограф и сценограф), Иво Шпаљ (звук) те Јаромил Калиста (продуцент и глумац).

Уколико сагледавамо Шванкмајерово цјелокупно дјело, могуће је пронаћи паралеле и сличности међу филмовима који нису хронолошки везани. То су првенствено тематске, естетске или технолошке одлике, али их је веома тешко довести у везу са токовима кинематографије у распону од педесет година у којима су настајале. Шванкмајер је, са друге стране, утицао на многе ауторе међу којима су браћа Квеј као и Тери Гилијам (Соломон: 1991). Иако га не сматрају зачетником анимацијске технике пиксилације, он је један од аутора који је открио и унаприједио њене огромне могућности, тако да је та техника постала средство којим успијева да визуализује своје надреалне идеје, избјегавајући при томе одвећ „софтверски“ печат који компјутерска анимација оставља за собом. Ипак би била грешка назвати Шванкмајера аскетом који одбија благодати савремених технологија, напротив: у свом посљедњем дугометражном играном филму из 2010. године „Преживјети свој живот“ („Přežít svůj život“), користи компјутерску методу „cut-out“ анимације, комбинујући је са играним сегментима филма, пиксилацијом и традиционалном стоп трик анимацијом (које су генерална одлика његовог стваралаштва).

Шванкмајерово стваралаштво би грубо могло да се подијели у двије фазе које се једним дијелом преклапају:

1. Фаза у којој је снимао краткометражне анимирани филмове – која почиње његовим првим филмом „Посљедњи трик господина господина Шварцвалда и господина Едварда“ („Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara“, 1964) и завршава његовим филмом „Храна“ („Jídlo“, 1992)
2. Фаза у којој снима дугометражне играно–анимиране филмове – она почиње филмом „Алиса“ („Něco z Alenky“, 1988) и траје још увијек.

Са аспекта анимације, те експериментисања са формом, његова прва фаза је занимљивија. У њој је омеђио поља којима ће се бавити у својим дугометражним филмовима и при томе створио дјела која су сама по себи од изузетне умјетничке вриједности. Ови филмови су ритмички прављени „у једном маху“, инстинктивно, прецизно, немилосрдно снажно, друштвено критички (можда би прецизније било рећи сатирично), а у њима је присутна „драматургија вица“. У питању су краткометражне структуре са почетком, средином и крајем и најважније, идејом коју носе, или како би је Лајош Егри назвао, „премисом“ (Егри, 1965: 68). Она је неријетко и отворено изругивачки настројена према савременом западном конзумерском друштву, а сама структура јој је у потпуности подређена тој мисли (нпр. три врсте дијалога у филму „Опције дијалога“, три obroка у филму „Храна“). Најчешћа стилска средства којим се постиже ефекат који провозира су градација и контраст.

Прва фаза његовог стваралаштва сама по себи заслужује посебну анализу, међутим, оно због чега је у овом раду занимљива јесте што у њој

Шванкмајер почиње да се бави адаптацијом књижевних дјела на различите начине, те проналази два аутора по чијим приповијеткама снима кратке филмове („Žvahlav aneb šatičky slaměného Huberta”, 1971, „Zánik domu Usherů” 1980, „Kvadlo, jáma a naděje”) а чија ће дјела касније адаптирати (или се њима инспирисати) у својим дугометражним филмовима: Едгара Алана Поа и Луиса Керола. Атмосфера Е. А. Поа и значењске играрије Керола, уз неизоставно кокетирање са савременом (тадашњом чехословачком) комунистичком стварношћу (а потом капиталистичком), су три стуба Шванкмајерове поетике. Оно што је Шванкмајеру неизоставно помогло да сагледа друштво у цјелини, свакако је његово не-чешко поријекло. Он ствара у култури која му је блиска, али од које може да направи објективан отклон. Ако на традицију гледамо као на културну конструкцију чија је сврха да „увек стоји на месту не мењајући облик и садржај, док је све око ње у покрету” (Пишев, 2013: 23), јасно је да Шванкмајер, користећи познате наративе, позива савременог гледаоца на својеврсно саучесништво тако што те приче деконструира, дајући им нов, актуелан садржај.

Са становишта сценарија, тј. структуре приче, друга фаза је занимљивија за анализу, те ћемо се њоме подробније позабавити. У другој фази настају филмови: „Алиса“ („Něco z Alenky”, 1988), „Фауст“ („Lekce Faust”, 1994, „Сладострасници“ („Spiklenci slasti”, 1996), „Отесанек“ („Otesánek”, 2000), „Лудило“ („Šílení”, 2005), „Преживјети свој живот“ („Přežít svůj život”, 2010). За „Алису“ адаптира роман Луиса Керола „Алиса у земљи чуда“, „Фауста“ гради по Гетеовој драми, драми Кристофера Марлоуа „Доктор Фаустус“, те чешким народним причама на којима се заснивају различите адаптације луткарских представа за сагу о теологу који је продао душу ђаволу. „Отесанек“ је својеврсна актуелизација бајке Карела Јаромира Ербена, а „Сладострасници“ и „Преживјети свој живот“ настали су као оригиналне приче. „Лудило“ је, што се предложака тиче, најкомплексније структуре јер се ослања на више литерарних предложака: сценарио за овај филм заснован је на двјема приповијеткама Едгара Алана Поа – „Систем доктора Тара и професора Фетера“ („The System of Doctor Tarr and Professor Fether”) и „Сахрањени прије смрти“ („The Premature Burial”), а осим њих, Шванкмајер је додавао и елементе из живота и дјела Маркиза Де Сада који се појављује као један од главних ликова.

Шванкмајеров приступ књижевној адаптацији

Може се сматрати да је један од разлога зашто редитељи посежу за адаптацијама популарних књижевних дјела комерцијалне природе зато што читалачка публика неког књижевног дјела може да буде полазишна циљна група филма. Са друге стране, чињеница је да многа књижевна дјела имају несумњив визуелни потенцијал, та да представљање тог по-

тенцијала у „покретним сликама” може бити умјетнички (редитељски) изазов. И истина и умјетничка пракса су на средини овог пута. Сид Филд тврди да: „Када адаптирате роман у сценарио, све што треба да задржите су главни ликови, ситуација, и неке дијелове (не све) приче. Можете да додајете нове ликове, неке да избаците, измислите нову ситуацију или догађај или можда да унаприједите структуру романа“ (Field, 1984: 177). Начин на који је Шванкмајер адаптирао Поову приповијетку „Пад куће Ашер“ у кратки филм, као да се поиграва са овом тврдњом, и са формом уопште. Наратор говори Поов текст све вријеме (значи, задржан је главни лик и сам текст), али осим једног гаврана који се појављује на почетку и на крају, у филму нема живих бића. Међутим, у дому Ашерових, иако тамо нема никога, чини се да је никад живље. Предмети се помијерају сами од себе (што се постиже стоп триком) и аутор досљедно од почетка до краја спроводи идеју да су несмирени духови једини становници куће и вјешто успјева да избјегне замку употребе флешбека којој су прибјегавали други аутори који су адаптирали овај текст.

Шванкмајер одабере приповијетке у којима препознаје своје опсесије, те у којима налази простор да их надогради сопственим коментаром, тако да се не косе са пишчевим доживљајем свијета. Његови опсесивни мотиви су страст, распадање, потиснута сексуалност која избија на површину, рађање, смрт, иницијација, органи одсјечени од тијела, храна, мучење – увијек гротескно супротстављени једни другима.

Структура његових филмова је углавном линеарна (пред гледаоца износи низ ситуација које градирају, најчешће по чудноватости, какав случај имамо у „Отесанеку“ и „Лудилу“) или циклична (тако да се у посљедњој сцени враћамо на почетак авантуре, што антиципира непрестано понављање људске глупости или некорисност искуства – у „Фаусту“ или крај фантазије – у „Алиси“).

Ликови које Шванкмајер бира за своје јунаке обично имају двије особине: пасивност или знатижељу. С обзиром на то да је акценат на представљању изопачености свијета који критикује, то је логичан избор. Шванкмајер избјегава дубљу психологизацију, што може да буде посљедица црне комедије/сатире у које би се жанровски могла сврстати његова дјела, мада се њихова велика експерименталност углавном одупире жанровској квалификацији. На почетку филмова „Лудило“ и „Преживјети свој живот“, аутор се појављује у првим кадровима и жанровски их одређује, тако да прави демистификацију жанра самим тим поступком. Тако он за „Лудило“ говори да је у питању хорор филм, а за „Преживјети свој живот“ истиче да је у питању „психоаналитична комедија“ зато што је један од ликова психоаналитичар.

Главни јунак је неко наиван и најчешће неснађен у свијету око себе. Пред њим се отварају нови универзуми, чије је откривање његова главна функција, али крај увијек представља расцјеп између тог свијета и поје-

динца. Савремени Фауст напушта простор у који је необичним случајем ускочио из своје свакодневице, Алиса је поново у својој затвореној соби, психоза Жана из „Лудака“ није напредовала, али није ни изијечена. Једини изузетак је дјевојчица Алжбетка у филму „Отесанек“. Психичка стања кроз која пролази брачни пар који у жељи за дјететом посеже за очајним поступком и од дрвене скулптуре прави дијете које ће се касније развити у чудовиште, бивају потиснута у други план усљед гротескности самих призора алегорије друштва. Са друге стране, Алжбеткин лик од почетка до краја има свој ток, промјене и што је најважније, вољу – било да открије, сакрије, заштити, спроведе своје. Ни она на крају не успијева.

Алиса – Приче кроз причу

„Алиса“ је Шванкмајереров први дугометражни филм, али не и прва адаптација Луиса Керола. 1971. године снимио је кратки анимирани филм „Цабевоки или Хубертово сламнато одијело“ („Žvahlav aneb šatičku slaměného Huberta“), духовито – сатиричну повијест о конформизму, насталу по Кероловој поеми. Иако је готово у потпуности измислио сиже, задржао је дух који Керол описује.

Са „Алисом“ је кренуо другим путем. Шванкмајер задржава Керолов сиже и ликове, а надоградња се догађа усљед визуелног третмана. Филм почиње сценом поред потока у којој сестра Алиси чита причу. Алиса убацује каменчиће у воду, а потом нас аутор резом води на сцену у којој је она сама у соби и у којој убацује каменчиће у шољу чаја. Иако ове сцене нема код Керола, у филму може да се каже како је она слика Алисиног унутрашњег стања, откривања сопствене сексуалности, мотив којим обилују Шванкмајерови филмови. Начин на који Шванкмајер кадрира њену сестру као и њена црна хаљина, дају коментар на учмали свијет у којем се налази Алиса. Секвенца која слиједи, траје до Алисиног доласка у Земљу Чуда. Керол описује ужурбаног Зеца којег Алиса среће на ливади те почиње да га прати увлачећи се за њим у рупу на стаблу, те пропада кроз нивое све док не дође у просторију са мноштвом лишћа. За Алисиног водича у подземном свијету, Шванкмајер бира Зеца, који се трансформише од препарираног украса до магичног водича у подземљу. „Помагач“ није само функција споредног јунака у коме се дјеловање главног лика боље огледа, он има и своју митску функцију која позива на предзнање из традиције. У случају „Алисе“, Зец поред функције покретача радње има и своју митолошку функцију чувара, какву је, на граници између светог и профаног простора у грчкој митологији имао Кербер (Ковачевић, 2001: 79). Значења Шванкмајер одређује прецизније од Керола. У филму је зец препариран и налази се под стакленим звоном. Он из фиоке вади црвено одијело, облачи га, разбија стакло и отрчи, а Алиса креће за њим преко преоране земље која због монтажног реза и филажа дјелује као дио прос-

торије. Тако се ствара утисак да је то пространство дио свакодневице, на само корак од утабаног пута. Алиса се потом увлачи у ладицу, још један мотив који Шванкмајер обилно користи, те почиње да пропада. „Нивои свијести“, тј. подсвијест коју су претходни анимирани филмови о Алиси представљали као велелепну фантазију, овдје су далеко од привлачног, боље би се могли описати као мучни. Сваки детаљ је битан. Мноштво тегли које подсећају на оне са зимницом у подрумима старих зграда, стари лифт који пропада, јесење опало лишће – све дјелује као дио нечије стварности, у овом случају, чешке стварности друге половине двадесетог вијека и тешко је не помислити да интервенција овакве врсте није била намјерна или да је била условљена продукцијским условима. Сид Филд каже да: „Свака креативна одлука мора да буде условљена ИЗБОРОМ, а не НЕОПХОДНОШЋУ. Ако ваш лик мирно изађе из банке, то је једна прича, а ако он истрчи из банке, то је друга прича.“ (Field, 1984: 112) Тако је и са ликовним елементима, који умногоме утичу на тумачење приче, поготово у анимираном филму. Избор да простори у Земљи Чуда буду учмали, да преовладавају хладне боје, да текстуре тканина дјелују помало застарјело, не чини се нимало случајан, а комбинација играног, анимираног те коришћење лутака у филму говоре више него што би било какав дијалог могао да исприча. Након што поједе колачић, Алиса се смањује као код Керола. Међутим, док је велика као мачка, Алиса је анимирана лутка. Алисин повратак у нормалну величину након џиновског изгледа, догађа се њеним „напуштањем љуштуре“, тј. маске направљене да представи њену предимензиону верзију и готово је немогуће физиолошки не детектовати овакав шок који је код Шванкмајера присутан у мноштву сцена у којима користи пиксилацију.

Он се у „Алиси“ и буквално поиграва са дословним адаптирањем прозе. Тако се Керолове дидаскалије: „Рече Алиса у себи“ или „Рече зец“, понављају у мноштву кадрова као коментар који је у служби грађења ритма и брехтовљеве зачудности. Јунакиња на почетку филма сама даје упутство за *чишање* филма: „Close your eyes, otherwise, you won't see anything!”

„Отесанек“ и „Фауст“ – Прича у причи

У филмовима „Отесанек“ и „Фауст“, Шванкмајер је користио специфичан драматуршки поступак. Он је одабрао познате приче и јунаке у савременом свијету, који на одређени начин реинкарнирају своје литерарне претходнике, а потом само дјело препричао унутар нове филмске структуре.

Радња филма „Фауст“ почиње на прашким улицама у којима младићи дијеле летке са мапом на којој је црвеном бојом обиљежено мјесто. Савремени Фауст одлази кући те након што се сусреће са „мраком“ (проузрокованим мучном свакодневицом), одлучи да пронађе мјесто обиљежено на мапи. Шванкмајер не даје много значаја мотивацији лика, његовим пос-

тупцима влада логика сна, од почетка у којем долази у мрачне ходнике наизглед напуштеног позоришта, до краја у којем сумануто напушта квазипозориште и губи живот истрчавши на улицу, падајући под аутомобил у којем нема возача. Скокови између сцена су велики, а ритам се искључиво базира на градацији психозе главног јунака, све док га она не одведе у смрт. Шванкмајер и овдје користи више филмских техника: игране моменте комбиноване са пиксилацијом, „stop-motion“ са луткама и колажну, „cut-out“ анимацију. Структура филма може да се тумачи пирамидално, на одређен начин се прави паралела са Гетеовом структуром, али су ситуације у којима се главни јунак налази другачије. Пунктови у структури (сусрет са оностраним, потписивање уговора с ђаволом те благодати које Фауст добија као накнаду за своју душу описане у другој књизи Фауста) оквирно се поклапају са оним из Гетеове двије драме.

Филм „Отесанек“ је најкомуникативнији са публиком зато што читава прича функционише на нивоу алегорије. Та психолошка димензија је присутна у првој половини филма, али се она, као прича одмиче, све више губи науштрб оквира бајке из којег је потекла. Док су у „Фаусту“ ликови комбинације идеја или типова, млади брачни пар, Божена и Карел имају психолошко оправдање својих поступака – не могу да имају дјецу. Док Карела прогања опсесивни страх од рађања, Божино једина опсесија је да буде мајка. Та опсесија постепено прераста у неурозу. Ново виђење њихове приче се отвара из визуре њихове комшинице Алжбетке која улази у пубертет и почиње да се интересује за сексуалност. Она открива ствари о којима се не говори у породичном кругу, чиме јој аутор даје могућност да „купи карту“ за припитомљавање чудовишта Отесанка.

Као и у „Фаусту“, ликовима почињу да се дешавају догађаји из књиге, а потом само књижевно дјело бива препричано у књизи. Тиме се повећава напетост јер јунаци ишчекују да виде да ли ће се у њиховим животима поновити исти догађаји, описани у причи. Док филм „Фауст“ завршава трагично по јунака, за разлику од драма и тиме даје став аутора спрам Гетеовог деизма, бајка Карела Јаромира Ербена „Отесанек“ се испуњава, али тиме одређује да сам филм више не буде бајковит. Умјесто да ослободи дјевојчицу страха, бајка коју она чита јој се догађа у животу, али не рачунајући на тренутак њеног припитомљавања чудовишта.

„Лудило“ – Приче о причи

Најгнуснији Шванкмајеров филм, „хорор филм“, како га сам аутор назива у уводном прологу-манифесту, али и филм којим дефинитивно показује смјелост да се најмучније теме не остављају за далеке асоцијације, оф-кадар и ситне разговоре о провокативности аутора након пројекције – свакако је филм „Лудило“.

Филм почиње уводним кадром у којем Јан Шванкмајер говори да је „умјетност изгубила битку с рекламама“, како је настала идеја за причу, те јој унапријед одређује двојиделну структуру насталу контемплирајући о идејама из приповиједака Едгара Алана Поа. У првом дијелу филма, радња се одиграва у екстремно либералном, а у другом, у екстремно конзервативном санаторијуму. Иако се ово гесло само хронолошки спроводи, оно служи као елемент већ поменутог концепта градације. Главни јунак Жан, након напуштања санаторијума у којем се лијечи од параноје, наизглед случајно среће Маркиза Де Сада те постаје његов штићеник, али и опонент. Екстремна глума, ликови на нивоу карикатуре, брутално описивање Де Садових оргија, тортуре у „конзервативном“ друштву, гротескно спајање различитих епоха, многоструке елипсе у причи, визуелизација тока свијести главног јунака – испресијецани су сценама stop/motion анимације комада меса који такође градирајући иду ка својој кулминацији: полицама у савременом хипермаркету – и то баш у тренутку када Жан сазнаје да се болесницима конзервативног санаторијума одсијецају дијелови тијела не би ли били „излијечени“.

По односу према књижевним предлошцима, Шванкмајер је ипак – либералан. Он од Поа преузима само идеју о санаторијумима, али је визуелно разрађује, а саму причу о Жану и Маркизу Де Саду (који на крају завршава као жртва конзервативног система) конструише у потпуности. Ипак, генерално осјећање гнушања и општа атмосфера Поових приповиједака, дубоко се осјети. Идеја и однос према свијету, сецирање најмрачнијих људских тајни и дефинисање најзатајенијих страхова, многоструко одају почаст Поу, којег Исидора Секулић назива пјесником понора. Ипак, за разлику од Поа, Шванкмајерово „улажење у понор“, његово распадање, аутодеструкцију, спој неспојивог, физиолошки је немогуће не примијетити и не осјетити. Тешко је остати хладнокрван на приказ када се језик лијепа за ренде или расијеца свињска утроба из које испадају изнутрице.

Визуелне компоненте којима се кроз имагинарни свијет говори о садашњости и које су у „Алиси“ само наговијештене, овдје су доведене до краја. Њихова преувеличаност такође није случајна и говори о томе колико је неопходно бити бруталан да би био примијећен у данашњем свијету. И колико је то суштински небитно.

Закључак

Поменута спознаја Шванкмајера о тренутном стању умјетности коју износи у уводу „Лудила“, могућ је разлог зашто је овај аутор на мапи европског мејнстрим филма неправедно скрајнут, али истовремено и незаобилазан у историји анимираног филма, а могуће да је тај разлог и у самом аутору који се свим силама одупире комерцијализацији.

Начин на који бира своју публику, личи на његов одабир прозе коју ће адаптирати: из неке заборављене фиоке рехабилитовати приповијетку која ће послужити као костур за његово „месо“. „Одвећ горда да се свиди сваком“ баш као Дучићева „Поезија“, и Шванкмајерова умјетност одбија да се наметне савременом гледаоцу који је најчешћа тема његових филмова, који из својих мрачних дубина наизглед доносе више истина него што их можемо пронаћи у површности „питкијих“ дјела која много чешће „конзумирамо“.

Шванкмајер, било да се поиграва са структуром дјела које адаптира у сценарио, да прави алузије на митове и народне приче или да пусти ликове да дословно изговарају дијалоге, сигурно је да својим филмовима даје аутентичан и препознатљив изглед, али при томе гледаоцу открива и нова читања саме књижевности. Шванкмајер апстинира од погубне допадљивости масама и на свом путу, чини се као и на својим почецима, с једнаким жаром истрајава.

Литература

- Антонијевић, Драгана. 2010. *Опједи из антропологије и семиотике фолклора*, Београд: Српски генеалогски центар: Одељење за етнологију и антропологију Филозофског факултета
- Egri, Lajos, 1965. *The Art of Dramatic Writing*, New York: Simon and Schuster
- Ковачевић, Иван, 2001. *Семиологија мита и ритуала*, Српски генеалогски центар: Одељење за етнологију и антропологију Филозофског факултета, Београд
- McKee, Robert, 1997. *Story*, New York: Harper Collins Publisher
- Пишев, Марко, 2013. *Полиитичка етнографија и српска интелектуална елија у време стварања Југославије 1914–1919: случај Јована Цвијића*, Београд: Српски генеалогски центар: Одељење за етнологију и антропологију Филозофског факултета
- По, Едгар Алан, 2007. *Украдено име и групе приче*, Нови Сад: Адреса
- Рансијер, Жак, 2010. *Филмска фабула*, Београд: Clio
- Vogler, Christopher, 2007. *Writer s Journey: Mythic Structure for Writers*, Los Angeles: Michael Wiese Productions
- Field, Syd, 1984. *Screenplay, Foundations of Screenwriting*, New York: Dell Publishing
- Furniss, Maureen, 2008. *The Animation Bible!*, London: Laurence King Publishing

Подаци с Интернета

- Solomon, Charles, *TV REVIEWS: Brooding Cartoons From Jan Svankmajer*, Los Angeles Times, 19.7.1991, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1991-07-19-ca-2291-story.html>(приступљено 13.11.2022)

Sanja Savić Milosavljević

Fantasy Frame for Supernaturalism in Jan Svankmajer's Movies

Abstract: This work sets in focus complete work of Czech director and animator Jan Švankmajer, with a special end view to his full-length animated-feature films. Among these, it is possible to classify methods of adaptation which he uses during the adaptation of literary work to visual art. After the introduction to his complete works, we use multidisciplinary approach (combining critical, mythological and sociological points of view) to analyze his feature films.

Keywords: Jan Švankmajer, novel adaptations, animated films, animation feature, actualization of myths on the film