

Iva M. Simurdić  
 Filozofski fakultet  
 Univerzitet u Novom Sadu  
 ivasimurdic@yahoo.com

doi: 10.19090/zjik.2016.349-363  
 UDK broj: 821.112.2-31:791  
 Originalni naučni rad

## STRAH, LJUBAV I TUGA U *KRABATU* OTFRIDA PROJSLERA I *ČAROBNJAKOVOM ŠEGRTU* KARELA ZEMANA<sup>1</sup>

*SAŽETAK:* Emocije čine sastavni deo čitalačkog i gledalačkog iskustva. Što jasniji uvid imamo u duševno stanje likova, to se više možemo poistovetiti s njima i istovremeno postajemo znatizeljniji da pratimo njihovu sudbinu. Književnost i film raspolažu različitim sredstvima kojima mogu svojoj publici da pojasne osećanja likova. Međutim, oba medija imaju i svoja ograničenja, te se postavlja pitanje koliko autentične te emocije mogu da budu. Kada je reč o dečjoj književnosti i filmovima, zadatak postaje dodatno komplikovaniji zbog uzrasta publike. U ovom radu analiziraju se načini obrađivanja sadržaja koji se tiču emocija u *Krabatu* Otfrida Projslera i ekranizaciji ovog dela Karela Zemana pod naslovom *Čarobnjakov šegrt*. Kada je reč o ekranizacijama književnih dela neizbežna su poređenja sa originalnom kako bi se odgonetnulo koje ostvarenje je bolje. U ovom radu original i ekranizacija će se posmatrati odvojeno u cilju istraživanja mogućnosti kojima roman i njegova ekranizacija raspolažu da bi svojoj publici predočili osećanja likova. Pratiće se i kako su emocionalne scene iz istog izvornog materijala prikazane u različitim medijima, odnosno kako su pisac i reditelj iskoristili mogućnosti koje im jezik/film pružaju.

*Gljučne reči:* emocije, ekranizacije književnih dela, Otfrid Projsler, Karel Zeman, *Krabat*, *Čarobnjakov šegrt*.

### 1. Uvod: Odnos književnih dela i ekranizacija

Svaka ekranizacija književnog dela neminovno će morati da se suoči sa poređenjem sa originalom. U poslednjih nekoliko godina ekranizacije knjiga za mlade su postale posebno popularne, kao i polemike o odlukama reditelja da se izostave ili promene delovi radnje, te da li te promene čine ekranizaciju superiornom ili inferiornom u odnosu na original. Iako je nemoguće izbeći takvo poređenje, odgovor na to pitanje je uvek subjektivan. Književnost i film su dve

<sup>1</sup> Ovaj rad je proizašao iz seminarskog rada u okviru predmeta *Književnost u medijima, mediji u književnosti*, prof. dr Sofija Košničar.

različite vrste medija koje ne mogu da se nadmeću jer su im razlike brojnije od sličnosti. Njihova glavna sličnost jeste to što su oba medija narativne prirode. Međutim, književnost i film raspoložu različitim tehnikama prilikom opisivanja odnosa između likova i njihovih osećanja. Zbog toga čitalački i gledalački doživljaji istog sadržaja postaju dva nezavisna iskustva.

Postoje različita mišljenja kada je reč o izražavanju emocija u jednom i drugom mediju. Virdžinija Vulf (Woolf 1972, 88), koja je u svojim delima težila da pronađe izraz za zbrku u ljudskom umu, u eseju *Film i stvarnost (Movies and Reality)* razmatra mogućnosti sedme umetnosti, koja je tek tada počela da se razvija, i argumentuje da „filmovi imaju na raspolaganju bezbrojne simboli za emocije koje do sada nisu uspele da nađu način da budu iskazane“. Ona nadalje navodi da „najfantastičniji kontrasti mogu munjevito da se pojave pred nama i to brzinom koju pisci samo uzaludno mogu pokušavati da postignu“ (Woolf 1972, 91) smatrajući da bi trebalo da se filmovi distanciraju od književnosti i da pronađu svoj jezik, jer je njihovo jedinstvo neprirodno (Woolf 1972, 88). Blustoun (Bluestone 1968, 47) tvrdi da „prikazivanje mentalnih stanja – sećanja, snova, maštanja – ne može biti tako adekvatno prikazano u filmu kao u književnosti“. Blustone (Bluestone 1968, 48) dalje argumentuje da film „time što uređuje niz spoljašnjih znakova radi naše vizuelne percepcije, ili time što nam pruža dijaloge, može samo da nas navede da dođemo do zaključka o mislima. Ali ne može direktno da nam pokaže misli.“ Dok se mišljenja uglavnom razilaze kada je reč o određenim aspektima književnosti i njihovim ekranizacijama, Robert Stam (Stam 2000, 58) ukazuje na to da će neki smatrati da književnost uvek ima aksiomatsku superiornost u odnosu na bilo koju adaptaciju

Uprkos nizu različitih mišljenja o tome koji je mediji u kom pogledu adekvatniji za predstavljanje radnje, misli, međuljudskih odnosa i svih ostalih aspekata uspešnog pripovedanja, prevladuje konsenzus da književna dela i njihove ekranizacije (ali i ostale oblike adaptacije) treba posmatrati razdvojeno. Irmela Šnajder (Schneider 1981, 26) posmatra ekranizacije književnih dela kao „manifestaciju odnosa između filma i književnosti i ujedno transformaciju sistema teksta iz jednog znakovnog sistema u drugi“. Polazeći od slične ideje, Linda Kostanco Ker (Constanzo Cahir 2006, 14) predlaže da se filmske adaptacije posmatraju kao prevodi, što naravno pretpostavlja da je adaptacija odrađena na takav način da se u njoj može uživati iako se ne poznaje izvorno delo. Adaptacijom književnog dela „nastaje nov i jedinstven entitet, ne mutacija izvorne materije, već u potpunosti novo delo, koje je u svojoj formi i funkciji nezavisno od književnog

izvora“. Blustoun (Bluestone 1968, 64) ima sličan zaključak: „Ekranizovan roman će, uprkos određenim sličnostima, neminovno postati potpuno drugačiji umetnički entitet od romana na kom je zasnovan“.

Polazeći od toga da književna dela i njihove ekranizacije predstavljaju međusobno nezavisna umetnička dela, u ovom radu će biti analizirano kako je u ova dva medija rešen problem opisivanja, odnosno prikazivanja emocija. Za predmet analize izabran je roman Otrida Projslera *Krabat* i njegova ekranizacija u režiji Karela Zemana. Biće upoređeno kako je autor opisao osećanja naslovnog junaka kao i koja sredstva su upotrebljena u ekranizaciji kako bi se gledaocu predočile njegove emocije u ključnim trenucima. Ovo podrazumeva analizu odgovarajućih opisa iz romana, kao i analizu auditivnih i vizuelnih sredstava upotrebljenih u odgovarajućim scenama u ekranizaciji. Cilj ovoga rada jeste da se istraže mogućnosti kojima roman i njegova ekranizacija raspolažu da bi svojoj publici predočili osećanja likova (uzimajući u obzir ograničenja o kojima će kasnije biti reči) kao i kako su emocije iz istog izvornog materijala prikazane u različitim medijima, odnosno kako su pisac i reditelj iskoristili mogućnosti koje im jezik/film pružaju prilikom obavljanja tog zadatka.

## 2. O emocijama u književnosti i filmu

Moglo bi se pretpostaviti da je književnost u nepovoljnijem položaju u odnosu na film kada je reč o opisivanju, odnosno prikazivanju emocija. Film dodatno raspolaže nizom vizuelnih i auditivnih signala (kao i njihovom kombinacijom), koji mu pomažu prilikom rešavanja tog izazova, dok su književna dela ograničena samo na pisanu reč. Za pisanu reč se odavno smatra da je neadekvatno sredstvo za objašnjavanje emocija. Emocije su, u odnosu na jezik, „nelinearne, neprecizne i difuzne; po definiciji su neverbalne“ (Nikolajeva 2014, 96). Za opise emocija u književnim delima bitna su dva pitanja: od koga dobijamo tu informaciju i na koji način je ona verbalizovana.

Pitanje izvora informacija o emotivnom stanju likova usko je povezano s pitanjem vrste naratora. Klasična podela vrsta naratora odnosi se na lice – najčešće prvo, drugo ili treće – kao i na mogućnosti uvida u događaje – ograničeni ili sveprisutni narator. U *Krabatu* imamo neimenovanog naratora koji pripoveda u trećem licu i koji ima potpuni uvid jedino u razmišljanja glavnog lika. Iz tog razloga će u ovom radu biti analizirane isključivo emocije glavnog lika, jer o njima imamo najviše podataka.

Narator, međutim, ne mora da bude jedini izvor informacija o emocijama likova. Čitalac može da sazna više o osećanjima likova i na osnovu dijaloga. Dakle, informacija može da potiče od samog lika koji verbalizuje svoje emocije prilikom razgovora ili pak od drugih likova koji komentarišu njegove emocije. Pored toga, ta informacija može da bude povezana s informacijom koju dobijamo od naratora, čime dolazimo da razlike između reprezentacije i metarepresentacije. O reprezentaciji govorimo kada na osnovu ponašanja lika možemo da zaključimo kako se oseća, dok se dobijanje te informacije na osnovnu direktnog govora likova naziva metarepresentacijom (Nikolajeva 2014, 88). Metarepresentacija podrazumeva kombinovanje tih informacija sa naracijom koja nam pomaže da procenimo validnost iskaza. „*Osećam se tužno.*“, *reče on.* U ovom primeru imamo izjavu lika o sopstvenom duševnom stanju koju je čitalac spreman da prihvati kao istinitu. U slučaju da je podatak o duševnom stanju dobijen od drugog entiteta koji nema direktan uvid u emocije lika, čitalac mora da razmotri da li je taj podatak istinit, npr: „*Ona je tužna.*“, *pomisli on.* U takvim situacijama je na čitaocu da interpretira koliko je takav iskaz istinit uzimajući u obzir šta je poznato o izvoru i da li se može smatrati pouzdanim.

Posebno u dečjoj književnosti se teži ka tome da se emotivna stanja predstave pojednostavljeno. Stoga je česta upotreba bukvalnog jezika. Iako koncizni, takvi opisi zadovoljavaju potrebu neiskusnih čitalaca da razumeju kako se lik oseća polazeći od sopstvenog shvatanja tih emocija. Iako ovaj pristup jeste adekvatan, uzimajući u obzir uzrast čitaoca i eventualno nerazvijene kognitivne sposobnosti, ovakvi iskazi se uglavnom smatraju neadekvatnim za opisivanje duševnih stanja. Tuga, sreća, usamljenost, kao i sve ostale emocije, ne postoje kao nepromenljive veličine, već imaju svoje gradacije i tek razumevanje tih nijansi nama omogućava istinit uvid u osećanja likova čije sudbine pratimo. Stoga se smatra da figurativni jezik nudi približniji uvid u emocije likova. „Figurativni jezik ne opisuje niti jednostavno objašnjava emocije, već ih, izazivajući afektivnu reakciju, evocira“ (Nikolajeva 2014, 90).

U odnosu na ograničenje književnosti na pisanu reč, filmovi raspoložu nizom mogućnosti da uspešno predoče emocije koje čine integralni deo filmskog doživljaja. Moć filmova leži u njihovoj sposobnosti da kod gledalaca različitog uzrasta i porekla izazovu emocije. Međutim, kao i u slučaju književnosti, i ovde postoje ograničenja kada je reč o narativnim filmovima. Tan (Tan 1995, 2) navodi da se autentičnost emocija koje filmovi izazivaju može dovesti u pitanje, jer je gledalac u potpunosti svestan činjenice da posmatra fiktivni svet. Pri tome ne

osporava značaj emotivnog doživljaja koji film nudi, ukazujući i na paradoksalnu činjenicu da sve emocije, čak i one koje su u svakodnevnom životu nepoželjne, mogu da budu izvor zabave prilikom gledanja filma.

Jedan relativno nov i zanimljiv pristup u analizi emocija u filmu, odnosno kako se u filmovima ostvaruje određena emocija, nudi Greg Smit u knjizi *Film Structure and the Emotion System* (2003). Takozvani *mood-cue system* posmatra kako se određeni signali (*cues*) koriste kako bi se ostvarilo određeno raspoloženje (*mood*). Pri tome se pod signalima misli na niz mehanizama kojima filmovi raspolažu da bi predočili i izazvali emocije: zvuk, muzika, boje, osvetljenje, tekst itd. On naglašava da je za održavanje određenog raspoloženja potrebno konstantno izlagati gledaoca kratkim signalima, koji mogu da budu i redundantni, kako ne bi promakli gledaocu. Signali mogu da budu različitog intenziteta, s tim da je povremeno potrebno izložiti gledaoca jačim signalima kako bi se održalo raspoloženje. Ovo zapravo čini samo jedan deo Smitove teorije, ali su ove informacije najvažnije za ovaj rad, jer će se i ovde na sličan način postupiti kako bi se u utvrdilo na koji način su u filmu predočene emocije, odnosno biće posmatrani određeni signali u okviru određene scene koja ima jednu dominantu emociju.

Većina literature o emocijama u filmu koncentrisana je na narativne filmove, dok o animacijama nije puno pisano. Može se, međutim, pretpostaviti da se filmski mehanizmi koriste na sličan način i kada su u pitanju crteži. Glavna razlika između filmova i animacija jeste naravno da u filmovima dobijamo informacije o emotivnom stanju likova od glumaca čiji su izrazi lica i govor tela nama poznati i jednostavni za tumačenje. Kada je reč o animacijama, ti izrazi lica i gestikulacije su rezultat umetničkog stvaralaštva animatora. Dočaravanje emocija je svakako zahtevan zadatak koji podrazumeva izuzetnu posvećenost detaljima ali i poznavanje načina na koji se emocije ispoljavaju kod ljudi. Frank Tomas i Oli Džonston bili su deo tima animatora koji je radio na najpoznatijim ekranizacijama Diznijevih dela s početka XX veka. Zajedno su napisali knjigu *The Illusion of Life: Disney Animation* (Thomas – Johnston 1995, 443–447) u kojoj daju animatorima detaljne tehničke savete za uspešno stvaranje iluzije stvarnog života uz pomoć crteža. Što se tiče prikazivanja emocija, naglašavaju da je lice ključno, ali ističu i značaj celog tela za uspešno predočavanje emotivnog stanja likova. Kao najvažniji deo tela izdvajaju oči napominjući da je prilikom njihovog crtanja potrebna posebna pažnja, jer bi najmanja pogrešna linija mogla da remeti ili čak da uništi efektivnost i ubedljivost izraza. Napominju, međutim, da postoje i neke emocije koje su previše opskurne i teške za crtanje. Ljubav izdvajaju kao jednu od najzahtevnijih emocija za

prikazavinje (Thomas – Johnston 1995, 495). Dodaju i da mimika i gestikulacija nisu jedini faktori koji igraju ulogu u procesu predočavanja emocija, već da on podrazumeva saradnju svih vizuelnih komponenti – dizajna, boja, kompozicije, itd (Thomas – Johnston 1995, 484).

### **3. *Krabat*: Original i Zemanova vizija**

*Krabat* je prvi put objavljen 1971. godine i danas spada u jednu od najčitanijih i najpoznatijih dečjih knjiga nemačkog govornog područja. Projsler je već tada bio poznat dečji pisac kao i dobitnik brojnih nagrada za svoje stvaralaštvo u okviru dečje književnosti. On i danas zauzima jedno od centralnih mesta u grupi autora koji su svojim delima obeležili nemačku dečju književnost, prvenstvo u okviru fantastike. *Krabat* nije originalna priča, već Projslerova obrada lužičkosrpske legende o Krabatu, koja je u momentu izdavanja Projslerove knjige imala još dve književne obrade (ali one nisu dosegle isti nivo popularnosti). Projslerov roman je u međuvremenu adaptiran u razne medije, u film, animaciju, u radio dramu i pozorišne komade.

Karel Zeman je svojevremeno bio poznat po tome što je kombinovao crteže i igrane scene. Bio je posebno zainteresovan za animiranje fantastičnih sadržaja. On je ekranizovao Projslerovog *Krabata* 1978. godine pod naslovom *Čarodějův učeň (Čarobnjakov šegrt)*. Iako u ovom filmu konkretno nema upadljivog kombinovanja crteža i igranih scena (izuzev kadrova u kojima je prikazana vodenica), on jeste sasvim u Zemanovom stilu. Urađen je u tehnici izrezivanja crteža, čiji kadrovi nastaju pomeranjem delova dvodimenzionalnih, nacrtanih, figura na statičnoj pozadini.

Za oba dela bi se moglo reći da su u izuzetno nepovoljnom položaju sa stanovišta uspešnog predstavljanja emocija. Projslerov *Krabat* je pisan u veoma jednostavnom stilu. Odlikuju ga jednostavan rečnik i kratke rečenice. Njegova ciljana publika se sastoji od mlađih čitalaca kojima bi složeni opisi emotivnih doživljaja likova mogli biti odbojni. Tehnika Zemanovog dela u mnogim pogledima smanjuje mogućnosti prikazivanja emocija likova uz pomoć mimike i gestikulacije. Njihovi pokreti su dosta ograničeni i jedini delovi lica koji menjaju oblik jesu oči i usta, pri čemu je to svedeno na nekoliko pokreta koji se ponavljaju. Iz ovoga proizilazi da i književnost i film nailaze na razne probleme prilikom artikulisanja odnosno prikazivanja emocija. Upravo ove okolnosti čine oba dela zanimljivim za

ovakvu analizu. Ovde će biti analizirano kako su se ova dva dela, ograničena svojom publikom, stilom ili tehnikom, suočila s time.

#### 4. Analiza

Poređenje artikulacije emocija iz romana i ekranizacije biće izvršeno na primerima tri događaja: 1) sklapanja pakta sa Gospodarom, 2) prvog susreta sa Kantorkom i 3) Tondine smrti.

##### 4.1. Strah: Sklapanje pakta sa Gospodarom

Zaplet *Krabata* počinje sklapanjem pakta sa Gospodarom tajanstvene vodenice u koju Krabat odlazi privučen čudnim snovima u kojima ga nepoznat glas mami da ode u Švarckolm (Schwarzkollm). Ušavši u vodenicu, uprkos upozorenjima prolaznika, Krabat se približava odaji Gospodara:

Dočekala ga je grobna tišina i tama [...] prišunjavao se pukotini i provirio unutra [...] Za stolom je sedeo krupan čovek, obučen u crno i jako bled [...] podigao je glavu i usmerio pogled ka vratima, kao da je naslutio Krabatovo prisustvo. Krabata uhvati jeza od tog pogleda [...] primeti kako mu se otpozadi ledena ruka spustila na rame, čiju je hladnoću osetio čak i kroz kaput i košulju [...]

„Eto te konačno!“

Krabat se trgnu, bio mu je poznat taj glas. Okrenuvši se ugleda čoveka koji je stajao naspram njega – čoveka sa povezom na oku. [...]

„Ovde sam ja Gospodar. Potreban mi je šegrt, i to možeš da budeš ti. Želeo bi to, zar ne?“

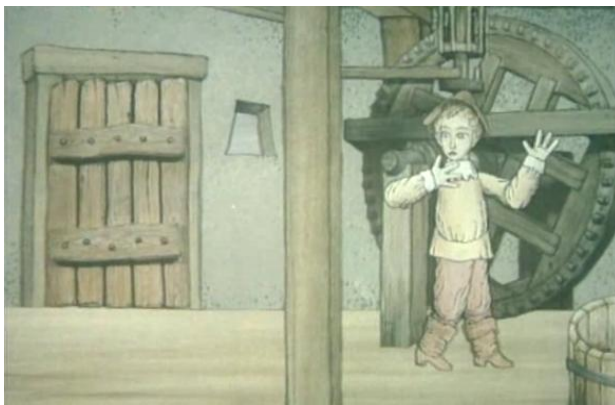
„Bih.“, ču Krabat sebe kako je odgovorio. Sopstveni glas mu je zvučao strano i kao da uopšte nije njegov.

„Rukujmo se!“

[...] pod počeo da se ljulja, zidovi da se tresu, kao i grede i stubovi. Krabat vrisnu, hteo je da pobegne: Dalje, što dalje odavde! – ali mu Gospodar zakrči put. (Preußler 2015, 14-16)

Dominantno osećanje u ovom segmentu jeste strah, iako to ni u jednom momentu nije izričito rečeno. Pisac uz pomoć opisa Gospodara izaziva strah kod čitaoca, a poznato je da mladi čitaoci teže da se poistovećuju s književnim junacima. Izazivajući strah kod čitaoca, pisac ujedno daje do znanja kako se Krabat osećao.

Osećanje straha izaziva se i upotrebom reči poput *grobna tišina, tama, ledena ruka, jeza*. Ovde se može pronaći i jedan primer reprezentacije osećanja – pripovedač opisuje Krabatov poriv da pobjegne iz vodenice i od opasnosti, ali ga Gospodar sprečava u tome. Čitaocu odmah postaje jasno, kako po opisu Gospodarevog izgleda tako i po njegovom ponašanju, da je on zlokoban i da je Krabat prihvatio opasnu ponudu. Na primeru ove scene se može videti kako je moguće čitaocu pojasniti osećanja lika oslanjajući se na empatiju: čitalac svoj doživljaj zbivanja poistovećuje s doživljajem lika, s tim da ovakva strategija ne bi bila uspešna kod iskusnijih i starijih čitalaca koji umeju da posmatraju svoj doživljaj i osećanja likova odvojeno.



**Slika 1:** Vrata vodenice se iznenada sama zatvore. Krabatova mimika i gestikulacija pokazuju da ga je neočekivani zvuk uplašio.



**Slika 2:** Prvi susret sa Gospodarom. Krabatove oči se izbeče i on podiže ramena.



Dok se ovo u knjizi događa na kraju poslednjeg poglavlja, u ekranizaciji je stvoreno znatno veće iščekivanje sklapanja pakta. Zemanova ekranizacija ima izuzetno mali broj dijaloga, ali zato je prisutan pripovedač koji opisuje i komentariše događaje iz Krabatove perspektive. U ovoj sceni se pripovedač u potpunosti povlači, te se Krabatova osećanja mogu zaključiti samo na osnovu preувеличаних izraza lica i govora tela: usta prekrivena šakom, iskolačene oči, otvorena usta. U ekranizaciji pored mimike i gestikulacije, najviše preovlađuju auditivni signali: škripanje poda vodenice i lupanje vrata doprinose stvaranju strepnje i iščekivanja, ali najznačajniju ulogu igra muzika. Napeta muzika s naglim prelazima najefikasnije dočarava osećaj strepnje i straha od nepoznatog Gospodara. Od vizuelnih signala ovde su posebno upečatljive boje: odaja Gospodara ima crvenu pozadinu koja kontrastira do tada dominantne neutralne boje. Po rukovanju s Gospodarom scena počinje da se tresе i prisutne su nagle promene crvene i plave boje.

I u romanu i u ekranizaciji u ovoj sceni stavljen je veći akcenat na izazivanje emocija kod čitaoca/gledaoca nego na pojašnjavanje junakovih osećanja. To je u oba medija postignuto uz pomoć različitih signala, bilo u vidu izbora reči ili auditivnih i vizuelnih efekata. Kombinacija različitih tehnika čini ovu scenu znatno upečatljivijom u ekranizaciji nego u romanu, kao i činjenica da joj je posvećeno mnogo više vremena i da je prethodilo duže iščekivanja. Međutim, na primeru odlomka iz romana može se videti kako je pisac, uprkos jednostavnom stilu, postigao da čitaocu budu jasna Krabatova osećanja, odnosno kako nije bio potreban opis same emocije da bi ona bila očigledna.

#### 4.2. Ljubav: Prvi susret sa Kantorkom

U prikazivanju razvoja odnosa između Krabata i Kantorke, roman i ekranizacija se upadljivo razlikuju. U romanu se njihov prvi susret odvija pod takvim okolnostima da je lako zaboraviti na Kantorku, pošto do narednog susreta dolazi znatno kasnije. Do njihovog prvog susreta dolazi dok Krabat i Tonda, još jedan šegrt, osluškuju hor devojčica koji peva Uskršnju pesmu:

„ [...] jedna od njih, za koju je znao da je Kantorka: ona sa najlepšim i najbistrijim glasom od svih je išla u prvom redu i jedino je ona smela da ih predvodi ... Krabat, sedeвši pored vatre ispod drvenog krsta se jedva usudio da diše. Samo je osluškiуao – osluškiуao prema selu i bio je kao začaran.

„[...] Ali Krabate, sada znaš, i saznaješ to blagovremeno: ako imaš devojk, nemoj ni slučajno nekome iz vodenice odati njeno ime! Ni pod koju cenu nemoj dopustiti da te neko namami da im kažeš [...]“

„Ne moraš da se brineš.“, reče Krabat, „Nisam zainteresovan za devojke, i ne mogu da zamislim da bi se tu nešto moglo promeniti.“ (Preußler 2015, 63-64)

Činjenice da je Krabat toliko opčinjen Kantorkinim glasom, kao i da je ona prvi ženski lik koji se javlja u knjizi, mogu biti suptilne naznake da bi se između njih mogao razviti romantičan odnos. Nasuprot tome, razgovor s Tonom mogao bi neiskusnog čitaoca da navede na pomisao da će ovo biti jedini put kada se Kantorka pojavljuje. Njihov odnos se, međutim, postepeno razvija i tokom prvog susreta trebalo je samo da se da nagoveštaj o ulozi koju će ona igrati u Krabatovom životu.

U ekranizaciji Krabat čekajući izlazak sunca ugleda Kantorku, pri čemu njen lik postepeno postaje vidljiv – ona je prvo samo silueta u mraku, a kako sunce izlazi tako i njene crte postaju sve vidljivije. U ovoj sceni vizuelni aspekt igra značajnu ulogu: promene boja, odnosno prelaz iz tame u svetlost, kao i nežne, prvenstveno žute nijanse, pomažu da se Kantorka od početka okarakteriše kao dobra i nevina devojka. Dok je uloga muzike i ovde bitna, važniji auditivni faktor jeste Kantorkin glas: ona je jedan od svega tri lika koji imaju svoj glas, pored Krabata i Gospodara.



*Slika 3 i 4: Kantorkin lik polako postaje vidljiv kako noć prelazi u dan.*

Ne samo što je zahvaljujući toj sceni očigledno da će Kantorka igrati važnu ulogu u priči, nego su i Krabatova osećanja odmah jasna. Po povratku u vodenicu prikazan je kako sedi s osmehom na licu i izričito kaže da od tog momenta ne može da prestane da misli na devojk, prisećajući se njenog glasa. U svakoj narednoj sceni u kojoj se Krabat susreće s Kantorkom je prisutna vesela muzika kao i svetlije i nežnije boje od onih u vodenici, stvarajući upečatljiv kontrast između Krabatovih osećanja dok služi Gospodaru i kada pronade način da se vidi sa Kantorkom. Zeman

je njihovu povezanost dodatno naglasio time što im je dao veoma sličan izgled: imaju skoro identična lica i kosu.

U ekranizaciji se koristi niz različitih signala kako bi se, najpre, stvorio temelj za osećanja ljubavi, a potom i kako bi jasno bilo prikazano da je junak zaljubljen. Kombinacija muzike, postepenog pojavljivanja lika Kantorkine kao i njen fizički izgled jasno daju gledaocu do znanja da će igrati značajnu ulogu i obrazlažu Krabatovu reakciju po povratku u vodenicu. Posebnost Kantorkine uloge je uočljiva i po tome što je ona jedini ženski glas u ekranizaciji. U knjizi takođe postoje znakovi koji ukazuju na ljubav koja će se razviti, ali su mnogo suptilniji i lako ih je propustiti. Na ovom primeru se zapravo može uočiti zanimljiva razlika između medija filma i knjige: dok je film zbog svog relativno kratkog trajanja primoran da ranije ponudi što više signala o tome kakav će se odnos razviti između likova, knjiga koristi svoj obim da postepeno razvije taj odnos.



*Slika 5: Krabat razmišlja o Kantorki po povratku u vodenicu posle njihovog prvog susreta.*



*Slika 6: Upečatljiva sličnost između Krabatovog i Kantorkinog izgleda.*

### 4.3. Tuga: Tondina smrt

Tondina smrt predstavlja prekretnicu u Krabatovom životu u vodenici kao i u njegovom odnosu prema Gospodaru i čarolijama kojima ih uči. U knjizi su prisutni mnogi nagoveštaji da će se na dan Nove godine zbiti nešto strašno u vodenici: Krabat primećuje promene u ponašanju ostalih dečaka, ali ne dobija jasne odgovore na pitanja koja im postavlja. Prvog dana Nove godine šegrti pronalaze Tondin leš.

Šegrti nisu izgledali iznenađeno: Jedino Krabat nije mogao da poveruje da je Tonda mrtav. Bacio se na njega jecajući i dozivao ga i preklinjao:  
„Reci nešto, Tonda, reci nešto!“  
Uzeo je ruku preminulog. [...] sada je bila kruta i hladna [...] Tondino lice je bilo bledo. „Kao da je od voska“, pomisli Krabat. Nije mogao da pogleda a da mu ne krenu suze na oči [...] (Preußler 2015, 118-119)

Od tri scene iz romana koje su izabrane za analizu u ovom radu u ovoj je prisutno najviše signala o Krabatovom emotivnom stanju: suze, jecanje, vikanje i poricanje jasno ukazuju na tugu koja obuzima Krabata kada izgubi svog najbližeg prijatelja. I ovde čitalac putem reprezentacije dobija uvid u Krabatova osećanja, dok priroda same situacije čini eksplicitno pominjanje reči *tuga* suvišnim. Ono što u romanu čini Tondinu smrt posebno upečatljivom jeste to što Krabat o njemu kasnije često razmišlja. To nije izolovan događaj koji pada u zaborav, već se posledice osećaju i mesecima kasnije.

Iako je i u ekranizaciji prisutno prijateljstvo između Tonde i Krabata, znatno manje vremena posvećeno je razvoju njihovog odnosa. U romanu je u trenutku smrti nejasno zašto i kako je Tonda umro, ali u animaciji Tonda umire pred gledaocem i to nakon borbe s Gospodarom. Tonda se iz nepoznatih razloga upušta u borbu s Gospodarom, u kojoj gubi život, dok je Krabat samo tajni posmatrač. Nakon što Tonda na kraju borbe padne mrtav na zemlju, vidi se Krabat kako stoji pred vratima odaje i lupa očajnički, ali ne uspeva da uđe unutra. Zatim seda na stepenice, lica prekrivenog šakama. Nakon što Tondina krv procuri ispod vrata odaje, Krabat se polako upućuje uz stepenice i nazad u spavaću sobu, gde klekne pored kreveta i prekrije glavu rukama, dok ostali dečaci sede na krevetima spuštenih glava. Spora muzika kontrastira dramatične auditivne efekte koji su bili dominantni tokom borbe, ali izostaje bilo kakvo komentarisanje događaja od strane naratora. U odnosu na

roman, Tondina smrt ostaje izolovan događaj, odnosno ni njegova smrt ni njegov lik se više ne pominju.



*Slika 7: Krabat pokušava da uđe u Gospodarevu odaju u kojoj Tonda umire.*



*Slika 8: Krabat i ostali šegrti u svojoj sobi nakon Tondine smrti.*

U romanu su Krabatova osećanja prikazana na mnogo intenzivniji način nego u ekranizaciji, a sam događaj ostavlja dugotrajne posledice. U poređenju sa time u *Čarobnjakovom šegrtu* mnogo je snažniji akcenat stavljen na Tondinu bitku sa Gospodarom, a Krabatova osećanja su iskazana govorom tela. Uz to i muzika pomaže u stvaranju sumorne atmosfere. Pored intenziteta osećanja, druga razlika jeste izolovanost ovog događaja. Kako je u ekranizaciji manje vremena posvećeno Krabatovom i Tondinom prijateljstvu, njegova smrt nije morala da ima posledice kakve je imala u knjizi, odnosno nije bila pokretač odluke da Krabat pokuša da se suprotstavi Gospodaru.

## 5. Zaključak

Na primeru analize artkulacije emocija u književnost i filmu u ovom radu se moglo videti da mnogim situacijama nije potrebno izričito imenovanje osećanja, niti njihovi detaljni opisi. Kada je u pitanju mlađa publika, poistovećivanje s junakom igra značajnu ulogu, te izazivanje osećanja publike omogućuje gledaocu da poistoveti svoj doživljaj s junakovim. Pri tome je jasno da ovakav pristup ne nudi

tačnost koju bi složeni opisi, upotreba figurativnog jezika ili jasniji uvid u razmišljanja likova na ekranu postigli. Isto tako je moguće da se signali upotrebljeni u svrhu izazivanja osećanja kod publike ispostave kao neuspešni.

Kada je reč o emocijama u medijima za decu, mlađa publika će osećanja likova moći shvatiti jedino polazeći od sopstvenog iskustva, te detaljni opisi mogu pre da dovedu do otuđivanja nego do olakšavanja razumevanja. Stoga ni stil kojim je *Krabat* napisan, niti tehnika kojom je *Čarobnjakov šegrt* snimljen nisu sprečili dela da uspešno prikažu osećanja glavnog lika. Štaviše, može se videti kako jednostavan stil i tehnika animacije uprkos ograničenjima mogu da prenesu emotivne sadržaje. Može se, takođe, zaključiti i da će, kada je reč o književnosti i književnim ekranizacijama, način prikazivanja kao i intenzitet osećanja neizbežno biti drugačiji, jer će morati da dođe do izmena u pripovedanju. Pored toga, razlike mogu da proizađu i iz vremenskih razloga. Roman sebi može da dopusti mnogo veću posvećenost istraživanju osećanja likova nego film, koji, posebno kada ima mlađu ciljanu publiku, mora da da održi pažnju gledaoca.

Može se polemisati oko toga koliko su autentične emocije koje su prikazane na ovakav način, ali isto tako se može postaviti pitanje da li je zaista presudno da one budu autentične. One su svakako deo fiktivnog sadržaja a njihova uloga je da zabave mlađu publiku, odnosno da im omoguće da se unesu u svet priče i u njemu pronadu nešto što će poneti sa sobom, jer jedino tada čitalačko i gledalačko iskustvo ima smisla.

## Literatura

- Bluestone, George. 1968. *Novels into Film*. Berkeley: University of California Press
- Conzanzo Cahir, Linda. 2006. *Literature to Film: Theory and Practical Approaches*. Jefferson: McFarland
- Nikolajeva, Maria. 2014. *Reading for Learning: Cognitive approaches to children's Literature*. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company
- Preußler, Otfried. 2015. *Krabat*. Stuttgart: dtv
- Schneider, Irmela. 1981. *Der Verwandelte Text: Wege zu einer Theorie der Literaturverfilmungen*. Tübingen: Niemeyer
- Smith, Greg M. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. New York: Cambridge University Press

- Stam, Robert. 2000. „Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation.“ U *Film Adaptations*, autor James (ed.) Naremore, 54-76. New Brunswick: Rutgers University Pres
- Tan, Ed S. 1995. *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film As An Emotion Machine*. New York/London: Routledge
- Thomas, Frank, / Ollie Johnston. 1995. *The Illustion of Life: Disney Animation*. Glendale: Disney Editions
- Woolf, Virginia. 1972. „The Movies and Reality.“ U *Authors on Film*, autor Harry M. Geduld, 86-91. Bloomington/London : Indiana University Press

Iva M. Simurdić

FEAR, LOVE, AND SADNESS IN OTFRIED PREUßLER'S *KRABAT* AND KAREL ZEMAN'S *THE SORCERER'S APPRENTICE*

Summary

Emotions are an integral part of the reading and viewing experience; the more we know about a character's inner thoughts, the easier we identify with them, simultaneously growing more curious about their fate. Literature and movies have a variety of techniques at their disposal with which they can explain characters' feelings to the audience; however, both media face certain limitations, and so the question arises as to how authentic these emotions can be. This task becomes additionally intricate in the case of children's literature and films due to the audience's age. This paper will aim to determine how emotional scenes were handled in Otfried Preußler's *Krabat* and Karel Zeman's animated adaptation titled *The Sorcerer's Apprentice*. When it comes to film adaptations, comparisons with the original are inevitable, as well as attempts to determine which is superior. In this paper, the original and the adaptation will be regarded separately, and the goal will be to explore how each utilized the techniques and tools at its disposal in order to communicate the main character's feelings to the audience. Moreover, it will be compared how emotional scenes from the same source material were depicted differently in different media, or rather how the author and the director made use of the possibilities that language/film have to offer when tackling this task.

*Key words:* emotions, film adaptations, Otfried Preußler, Karel Zeman, *Krabat*, *The Sorcerer's Apprentice*