

UNIVERZA V LJUBLJANI  
PEDAGOŠKA FAKULTETA

MANCA SPRAGER

**UPORABA ILUSTRACIJE PRI FILMSKIH  
UPODOBITVAH, NAREJENIH PO KNJIŽNIH  
LITERARNIH PREDLOGAH**

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2021



UNIVERZA V LJUBLJANI  
PEDAGOŠKA FAKULTETA  
LIKOVNA PEDAGOGIKA

MANCA SPRAGER

Mentor: izr. prof. dr. BEA TOMŠIČ AMON

**UPORABA ILUSTRACIJE PRI FILMSKIH  
UPODOBITVAH, NAREJENIH PO KNJIŽNIH  
LITERARNIH PREDLOGAH**

DIPLOMSKO DELO

LJUBLJANA, 2021



## POVZETEK

V prvem, teoretičnem delu raziskovanja smo se vprašali, kaj točno je filmska upodobitev in do kakšnih razsežnosti segajo njene zmogljivosti. Vsesplošno prepričanje kritikov s področja filmske adaptacije velja, da filmske upodobitve ne obsegajo zmožnosti upodobitve zgodbe, ki je zapisana v knjigi. Za nekatere je dovolj že razlog, da gre za popolnoma drugačen medij sporočanja, medtem ko se jih večina ukvarja z vsebino in tem, kako nemogoče jo je pravilno prenesti na filmsko platno. V diplomskem delu smo raziskali, katere teorije vodijo do takšnih prepričanj in na čem slonijo. Ob tem smo naleteli tudi na dejstvo, da filmske upodobitve, narejene po knjižnih predlogah, svojim izvirnikom dajejo novo vrednost in večje povpraševanje. Sum, do katerega je prišlo ob pojavu filma, da bo ta izrinil knjige, je torej napačen. Tako filmska upodobitev kot njen izvirnik eden drugemu nudita določeno mero varnosti in pozornosti. To smo raziskali na podlagi nekaterih primerov filmskih upodobitev. Ob tem nas je zanimalo, ali so si filmske upodobitve, ki nastanejo po ilustriranih knjižnih predlogah, podobne z ilustracijami svojih izvirnikov. Raziskali smo, kako poteka prenos zgodbe iz knjige v filmski medij, in ob tem našli drugačne funkcije ilustracije in poklice, ki se s tem ukvarjajo. Zanimalo nas je tudi, kako pri svojem delu v proces nastajanja filma režiserja Tim Burton in Federico Fellini vključujeta ilustracijo in kakšen je v njunih očeh njen namen. Glede na to, da se ilustracijo uporablja kot predlogo, nas je zanimalo, ali se jo potemtakem lahko smatra kot skico. V praktičnem delu smo ustvarili ilustracijo z enakim namenom, kot ga imajo tiste, ki jih uporabljajo v procesu nastajanja filma. Naredili smo hipotetični prototip ilustracije kot prvo vizualno upodobitev, ki bi bila potrjena s pisateljeve strani in lahko služi kot osnova, na katero bi se lahko opirali filmski ustvarjalci ob izdelovanju filmske upodobitve iste zgodbe.

**Ključne besede:** filmska upodobitev, paradigme filmskih adaptacij, ilustracija, art director, konceptualni umetnik pri filmski produkciji.



## **ABSTRACT**

### Use of Illustrations in Film Adaptations of Literature

In the first, theoretical part, we asked ourselves what a film adaptation actually is and what it can offer. A common misconception of the critics of this field is that film adaptations are incapable to present all the aspects of the story captured in a book. While most critics are concerned with the content of the story that is being presented on a movie screen, for some the fact that the film is a different medium is a reason enough to doubt its ability. In this diploma work we researched the theories that lead to such assumptions and what they are based on. During our research we found that film adaptations based on books give their literary sources a new value and a higher book sale demand. The arrival of the medium of film led to the assumption that the film would eliminate the medium of books, an assumption which proved mistaken. In reality, film adaptations and their literary sources - books provide a sense of security and attention to one another. We explored this idea through some examples of film adaptations. In our research we also wondered if film adaptations based on books keep the look of the book illustrations they are based on. We also researched the transmission from book into film, and while doing so we identified other functions of illustration and the jobs involved in their making. We were interested in the work process of two film directors, Tim Burton and Federico Fellini, who both include illustration and sketches in their work process; we discussed their view of the function of illustration. Considering the fact that illustration is used as a template, we wondered if illustration can be viewed as sketch. For the practical part we made an illustration with the same intention as those made for a film production. We made a hypothetical prototype of a visual representation, which would then be approved by the book author and would serve as a visual sample for the creators of the film adaptation.

**Keywords:** film adaptation, paradigms for film adaptations, illustration, art director, concept artist in film production.





## KAZALO VSEBINE

UVOD.....	1
1 FILMSKA UPODOBITEV .....	2
1.1 Kaj je filmska upodobitev .....	2
1.2 Začetek ustvarjanja filmske upodobitve .....	6
1.3 Vpliv literarnega dela na filmsko upodobitev .....	8
1.4 Kakovost filmske upodobitve .....	9
1.4.1 Popularnost in sprejem filmskih upodobitev.....	10
1.4.2 Paradigme za določanje kakovosti filmske upodobitve .....	11
1.5 Primeri filmskih upodobitev in njihovih sprejemov .....	15
1.5.1 Igra prestolov .....	15
1.5.2 Trilogija Gospodarja prstanov.....	16
1.5.3 Alica v čudežni deželi .....	19
2 UMETNIŠKI ODDELEK FILMSKE PRODUKCIJE.....	25
2.1 Art director.....	25
2.1.1 Delo umetniškega režiserja .....	25
2.2 Konceptualni umetnik pri filmski produkciji.....	26
2.2.1 Podobnost z ilustracijo .....	27
2.2.2 Konceptualni umetniki pri filmskih produkcijah trilogije Gospodarja prstanov in Alice v čudežni deželi .....	27
2.2.2.1 Ilustratorja John Howe in Alan Lee.....	28
2.2.2.2 Michael Kutsche.....	29
2.2.3 Tim Burton kot konceptualni umetnik .....	29
2.2.4 Federico Fellini – režiser, ki skicira .....	31
3 STORYBOARD .....	32
3.1 Kaj je storyboard.....	33
3.2 Namen storyboarda pri filmski produkciji .....	33
4 ILUSTRACIJA.....	34
4.1 Kaj je ilustracija .....	34
4.2 Zgodovina in razvoj ilustracije .....	35
4.3 Tipi ilustracij.....	36
5 EMPIRIČNI DEL .....	36
5.1 Teme zgodbe Alica v čudežni deželi .....	36



5.2	Ilustracije Sira Johna Tenniela .....	37
5.3	Naš predlog ilustracije .....	38
6	ZAKLJUČEK .....	42
7	VIRI IN LITERATURA.....	43



## KAZALO SLIK

Slika 1:	Burtonove skice za animirani film <i>The Black Coldron</i> .....	29
Slika 2:	Burtonove skice za stop-motion film <i>Vincent</i> .....	30
Slika 3:	Skice Federica Fellinija .....	32
Slika 4:	Tennielove ilustracije .....	37
Slika 5:	Manca Sprager. (2021). <i>Triptih Alice v čudežni deželi</i> . 35 x 21 cm. Vodotopni barvni svinčniki. ....	39
Slika 6:	Manca Sprager. (2021). <i>Triptih Alice v hiši Belega zajca, seznanitve z modro gosenico in čajanke</i> . 32 x 18,5 cm. Vodotopni barvni svinčniki.....	40
Slika 7:	Manca Sprager. (2021). <i>Triptih barvanja vrtnic, kriketa in sojenja</i> . 32 x 21 cm. Vodotopni barvni svinčniki. ....	41



## UVOD

Filmske upodobitve spremljamo že vse od prihoda medija filma. Prenos zgodbe iz knjige v film predstavlja skoraj polovico filmske industrije. Ravno zato je prav, da smo se pri svojem raziskovanju vprašali, kakšen pogled imajo filmski kritiki na filmske upodobitve. Kratek odgovor bi bil, da niso preveč zadovoljni. Da bi razumeli, kaj kritike žene k neodobravanju filmskih upodobitev, smo raziskali teorije, na katere se pri tem opirajo. Če bi v grobem povzeli prvo izmed njih, smo lahko samo presenečeni, da filmski ustvarjalci še vedno ustvarjajo filme po knjižnih predlogah, saj prva izmed teorij trdi, da je takšen prenos pravzaprav nemogoč. Ob tem nas je zanimalo, kakšen je torej postopek, ko zgodba iz knjige postane zgodba filma in kdo je pri tem vpleten.

Nekatere filmske upodobitve pa niso nastale le iz črpanja vsebine njihovih izvirnikov. Trilogija *Gospodarja prstanov* velja za eno izmed boljših filmskih upodobitev, pri kateri so se ustvarjalci tudi naslanjali na ilustracije. Raziskali smo, kakšen je bil vpliv ilustracij pri filmski produkciji in v kolikšni meri so se ustvarjalci nanje oprli.

Ob raziskovanju povezave med ilustracijo in filmom pa smo naleteli na dva režiserja, ki pri svojem delu uporabljata skice in ilustracije. Zanimalo nas je, kako gledata na skice in ilustracije ter kakšen doprinos imajo te v njunih očeh v procesu ustvarjanja filma.

Glede na to, da smo omenili filme, pri katerih nastajanju so se njihovi ustvarjalci oprli na ilustracijo, nas je zanimalo, ali se v tem primeru ilustracijo lahko smatra kot skico in v čem je potemtakem razlika.

# 1 FILMSKA UPODOBITEV

## 1.1 Kaj je filmska upodobitev

Adaptacija je nekaj, pri čemer mislimo filmsko upodobitev oziroma ekranizacijo, delo, ki nastane na podlagi predhodno napisanega literarnega ali gledališkega dela. Filmske upodobitve ali filmske adaptacije pa niso nekaj povsem novega, poznamo jih že iz časov nemih filmov in predstavljajo že kar polovico hollywoodskih filmov (Kuhn in Westwell, 2012).

Hutcheon (2006) meni, da je filmska upodobitev hkrati izpeljano delo in original. Nudi možnost razširitve zgodbe ali pa njenega krčenja. Najbolj zanimivo pri njej je to, da ponuja možnost, pri kateri se eno zgodbo lahko pove na več različnih načinov (npr. predhodne in novejša adaptacije klasičnih romanov) ali pa da se ta nikoli ne konča z ustvarjanjem predzgodb (predfilmov) in nadaljevanj. Ob tem se je vredno vprašati, ali filmske upodobitve prehajajo mejo k plagiatorstvu.

Kot navaja Hutcheon (2006), pred tem svari Kamilla Elliot, saj meni, da je filmski upodobitvi uspelo ločiti idejo za zgodbo od izraza (načina) njene upodobitve. Povečini se pri filmskih upodobitvah zgodbo, torej idejo, smatra kot skupni imenovalec, okoli katerega se spreminjajo teme, mediji predstavljanja in žanri. Enakosti iščemo med sredstvi, s katerimi je zgodba predstavljena. To so teme, dogodki, liki, različni zorni koti glede istega dogajanja, konteksti, simboli ipd. Kar želimo povedati, je, da obstajata dva vidika na filmsko upodobitev. Prvi je ta, da je filmska upodobitev samosvoja stvaritev, drugi pa, da nanjo nikakor ne moremo gledati brez ozira na njen izvornik (literarno delo), saj bo občinstvo s takšnim načinom upodobitve zgodbe dobilo nov pogled nanjo. Tega pa ne moremo doseči z ignoriranjem izvornika, zato gre za neskončno primerjavo z izvornikom. Najlažje pa je razlike med njenimi upodobitvami doseči s spreminjanjem teme. Zgodbe, kot so na primer tiste, ki jih je zapisal Hans Christian Andersen, vedno najdejo svojo pot k novim in drugačnim zapisom.

Lahko bi rekli, da so bile filmske upodobitve literarnih del osnova, na kateri se je filmska produkcija začela. S filmskimi upodobitvami literarnih uspešnic, kot so *Romeo in Julija*, *Aladin in čudežna svetilka* ter *The Stroking Scene from »Naughty Anthony«*, si je filmska produkcija prizadevala pridobiti status umetniškega dela. Začetki filmskih upodobitev so



nosili podobno zgodbo kot začetki fotografije. Tudi za fotografijo so svarili, da bo pomenila konec slikarstva, vendar je slikarstvo ubralo nove poti, nove načine upodabljanja. Enako je bilo mišljeno za literarna dela, po katerih so nastajale filmske upodobitve. Vsesplošno je med kritiki vladalo prepričanje, da bi film kot umetniška panoga moral biti samostojen, namesto da se »šlepa« na literarnih besedilih, ki jih izkorišča za svoj uspeh in popularnost. To je spremljalo tudi prepričanje, da filmi pri upodabljanju literarnih del ogrožajo izvirno delo. Tovrstno prepričanje je nad filmskimi upodobitvami prevladovalo skoraj celo 20. stoletje. Pojavila se je oznaka, da je filmska upodobitev ena izmed umetnosti demokracije, zaradi učinka, ki gledalcem približa literarni izvirnik, po katerem je napisana, kar (nekateri) gledalce privabi k branju izvirnika (Cartmell, 2014).

Najpogosteje so filmske upodobitve nastajale po starejših delih, saj pri teh ni bilo toliko težav z avtorskimi pravicami in avtorjevimi preferencami.

Med literarna dela, ki so bila največkrat filmsko upodobljena, pri tem mislimo tudi različne kontekste, znotraj katerih se zgodbe odvijajo, sodijo dela Williama Shakespeara. Na primer delo *Romeo in Julia* je doživelo preobrazbo v hollywoodskem muzikalu *West side story*, potem je tu še *Hamlet*, predelan v otroški animirani film *Levji kralj*. *Macbeth* je bil podlaga za japonski zgodovinski vojni film *Kumonosu-jo*. Za še en primer si lahko vzamemo upodobitve del Jane Austen, ki so bile v porastu v osemdesetih in poznih devetdesetih letih 20. stoletja. S temi primeri in še veliko drugimi pridemo do zaključka, da na vzdušje, temo in stališče, s katerimi je prikazana filmska upodobitev, vplivata tudi kraj in čas, v katerih je ta nastala (Kuhn in Westwell, 2012).

Eden izmed dobrih primerov, kjer lahko vidimo, kako močan vpliv ima čas na filmsko upodobitev, je film *Čas deklišтва* (2019), posnet po istoimenski knjižni predlogi Louise May Alcott.

Deburge (2019) meni, da si vsaka generacija zasluži svojo različico te zgodbe. Prve tri filmske adaptacije so bile nemi filmi, prva barvna filmska adaptacija je bila posneta leta 1949, naslednji pa leta 1994. Nova upodobitev iz leta 2019 poleg drugačne interpretacije nosi še eno posebnost; režiserko Greto Gerwig. Režiserka je obenem zgodbo režirala in napisala scenarij, tako da je uspela ostati zvesta izvirnemu delu, pri tem pa ohranila čas, v katerem zgodba poteka, ter izboru ravno pravih igralcev za vloge. Kljub temu da gre za z oskarji nominiran

film in da je knjižna predloga napisana kot mladinski roman, je režiserka uspela to ohraniti. Potek zgodbe je edina stvar, ki je drugače zastavljena kot v predlogi. Scene so med seboj pomešane, tako da opazujemo časovne preskoke, ki dajejo občutek hitrega sosledja in ne dolgotrajnega napenjanja proti vrhuncu. Z vključevanjem preskokov v preteklost pri upodobitvi iz leta 2019 se film ujema z našim pomnjenjem dogodkov v našem življenju, za katere ni nujno, da si vedno kronološko sledijo. Zgodba sama pa je posebna predvsem zaradi likov, ki jih je pisateljica ustvarila. Dekleta so precej samostojna in odločna, da si utrejo svojo pot v življenju, kar je bilo v tistem času, še posebej za dekleta in za družbeni sloj, kateremu so pripadala, mogoče le s poroko z bogatim moškim ali pa zajetno dediščino, ki bi jim lahko omogočila življenje, ki so si ga želele. Temu je tudi ostala zvesta režiserka Greta Gerwig, ki pomena, ki ga je imela poroka za življenje ženske v tistem času, ne razlaga na dolgo in široko, temveč v kratki zahtevi, ki jo lik urednika predloži Jo, ko ta prinese svoje kratke zgodbe za objavo v časopisu. Poleg časovnih preskokov je režija Gerwigove s seboj prinesla tudi precej več humorja s prikazovanjem situacij skozi oči našega časa, s čimer doseže komičnost.

Deburge (2019) vseskozi poudarja, da je zgodba o času deklišтва namenjena mladim gledalcem in da teh ne zanimajo upodobitve, ki so nastale pred njihovim rojstvom, temveč čim novejše, zato podpira ponovno ustvarjanje novih filmskih upodobitev po istih knjižnih predlogah.

Kot smo videli, je pri filmskih upodobitvah vredno pripisati času, v katerem te upodobitve (zopet) nastajajo, tudi vpliv na teme, način upodobitev in predstavljena stališča v njih.

Danes pa prihaja do porasta filmskih upodobitev tudi na področju stripovskih del in videoiger.

Tak primer sta film *World of Warcraft* in TV-serija *The Witcher*. Robinson (2016b) v svoji oceni filma *World of Warcraft* dobro razloži plat nezadovoljstva ob filmskih upodobitvah in pri tem omeni, da gre za kompromis med trženjem, torej finančnim izkupičkom, ki ga prinese uspešnost filma, in med področjem umetnosti filma. Po njenih besedah je umetnost na slabšem udaru takrat, ko gre več poudarka k zaslužku filma, kot pa k njegovi umetniški plati. *World of Warcraft* je eden takšnih primerov, kjer so si ustvarjalci prizadevali doseči oboje. Gre za izredno popularno videoigro, ki ima svoje oboževalce že 20 let, zato si lahko predstavljamo, da ima kar veliko število oboževalcev in posledično visoka pričakovanja. Na podlagi tega je za filmski studio *Universal* ta film predstavljal začetek potencialne filmske

franšize. To že pred začetkom dela postavi zelo visoka pričakovanja za film, vendar režiser Duncan Jones je segal še višje z vključevanjem likov, katere vodijo močni nazori dolžnosti in osebnih potreb, kar daje večji občutek resničnosti, kot je sicer običaj pri fantazijskih zgodbah, kjer gre običajno le za dva pola; zlo proti dobremu. K temu pripomore zgodba, ki prikazuje osebni pogled vsake plati izmed vseh strani vpletenih v zgodbo; tako orkov kot ljudi in čarovnikov. Oboževalci videoiger bodo na podlagi tega med prvimi, ki bodo opazili, v čem je Jones presegel običajne fantazijske filmske uspešnice. Zaradi različnih pogledov na dogajanje, ki jih omogoči režiser, je odvzeta možnost določanja, katera stran v zgodbi je dobra in katera zlobna, prav tako pa ni predvidljivo, kdo bo na koncu preživel in kdo ne. Film tako nima povsem srečnega in povsem žalostnega konca. S tem pa pridemo do prve težave, kjer ugotovimo, da je zgodba zastavljena preveč široko. Seznanjeni smo z obstranskimi zgodbami, ki ne nosijo tako velike pomembnosti z glavnim dogajanjem. Enako se zgodi z liki – igralska zasedba je precej velika, zato je težko predstaviti tako veliko število različnih ras bitij in jih hkrati umestiti v dvournno glavno dogajanje zgodbe. Film se tako zdi prenatrpan z vsebino in posebnimi učinki. Zgodba poteka s preskakovanjem od ene lokacije (in plati) k drugi. Zaradi vključevanja manjših stranskih zgodb na trenutke deluje kot parodija na epske fantazijske zgodbe. Vseskozi gre za boj, da bi film izstopal v svojem žanru, vendar mu to ne dopušča prizadevanje za visok zaslužek na podlagi franšize, zato je zgodbo treba skržiti in vanjo vključiti le najnujnejše odlomke, ki povedo njeno bistvo. Tega pa ne more doseči, saj je preobširno zastavljena, zato se zdi, kot da bi izpustili kakšno sceno ali dve, zaradi katerih popolno razumevanje dogajanja v filmu ni mogoče. Avtorica Robinson (2016b) predloži, da bi režiser to dosegel, če bi se posvetil predzgodbi filma, ki bi dogajanje in situacije, v katerih se znajdejo liki, bolje razložili in s tem naredili smiselne. Film je tako ujet med pripovednostjo, franšizo in ugajanjem oboževalcem.

Podobno se je zgodilo z Netflixovo televizijsko serijo *The Witcher* leta 2019. Prav tako kot *World of Warcraft* je tudi *The Witcher* predhodno imel svojo bazo oboževalcev na podlagi videoiger, ki so nastale po fantazijskih romanih Andrzeja Sapkowskega. Televizijska serija ni požela velikega uspeha pri kritikih, ampak je prejela srednje dobre ocene. Abad-Santos (2020) meni, da je serija prejela veliko pozornosti zaradi oboževalcev serije *Igre prestolov*, ki so po njeni zaključni sezoni iskali njeno nadomestilo. Po Abad-Santosovih (2020) besedah je *Igra prestolov* dokazala, da obstaja velik del gledalcev fantazijsko srednjeveškega žanra. Serija *The Witcher* ustreza temu opisu in Abad-Santos (2020) tudi izpostavi, da so med promocijskimi videi za TV-serijo uporabili enak slog, kot so ga imeli promocijski videi za

*Igro prestolov*; obljuba za epsko fantazijsko pripoved. Negativen sprejem je serija prejela predvsem zaradi časovnih preskokov. Ustvarjalci serije so namreč igrali na karto presenečenja, kar se tiče časovnih preskokov. Ko so povabili kritike na predogled serije, so ti morali podpisati, da ne bodo razkrili podatka o časovnih preskokih, saj naj bi se v tem skrival glavni zaplet zgodbe. Problem pa se skriva ravno v tem, da ljudje, ki ne poznajo romanov in iger, ne razumejo zapleta tako, kot so si to ustvarjalci želeli, kar pri razumevanju dogajanja v zgodbi pušča precej nejasnosti. Kritik je celo omenil, da je njegov strokovni kolega, ki je oboževalec videoiger *The Witcher*, dejal, da v primeru, če videoiger ne bi poznal, si serije sploh ne bi ogledal. Kot večina pristašev videoiger tudi njegov strokovni kolega meni, da so videoigre boljše od TV-serije že samo v poteku razlag in predstav raznovrstnih bitij, katere v videoigrah ne izpadejo tako vsiljene kot v TV-seriji. Abad-Santos (2020) pravi, da serija *The Witcher* ponavlja kinematografski vzorec filmskih uspešnic, ko kritiki filmu ne dajo istega mnenja kot z njim zelo zadovoljno občinstvo, na podlagi katerega film zasluži na milijone dolarjev.

Tako film *World of Warcraft* kot serija *The Witcher* imata skupne točke, na podlagi katerih sta prejela bolj negativno kot pa pozitivno oceno pri kritikih. Pri obeh gre za preskakovanje v krajih (pri seriji *The Witcher* tudi za časovni preskok), pri obeh gre za zelo obširno zgodbo, ki so jo ustvarjalci skrčili in s tem povzročili zmedo pri dojetanju dogajanja v zgodbi in njenega poteka, ter pri obeh gre za bazo oboževalcev, ki so to bili, še preden sta film in serija nastala. V prihodnjih poglavjih se bomo posvetili tudi temu, na podlagi česa kritiki določajo kakovost adaptacij oziroma filmskih upodobitev.

Kot pravi Cartmellova (2014) in smo lahko ugotovili tudi sami, so pisci in kritiki nezaupljivi in negativno naklonjeni ekranizacijam literarnih del. Največkrat se zatakne pri vprašanju, ali ekranizacija uspe predstaviti ves potencial, ki ga v sebi nosi literarno delo.

## **1.2 Začetek ustvarjanja filmske upodobitve**

V tem poglavju se bomo posvetili predvsem začetku postopka ustvarjanja filma. Dotaknili se bomo tudi vprašanj avtorstva pri prenosu zgodbe iz literarnega dela v film, ki se pogosto porajajo pri filmskih upodobitvah.

Pri prenosu zgodbe iz literarnega dela v filmsko upodobitev se delo prične pri obravnavi besedila. Scenarist zgodbo povzame, nato pa zapiše njen razplet. Tako nastane scenarij. Kljub temu da je scenarij osnova, iz katere nastajajo filmski prizori z dialogi in ostalim dogajanjem, je po mnenju scenaristov to vedno nedokončano delo, čeprav se jih smatra kot literarno delo. Sledi režiser, ki v svoji glavi vidi vizijo filma, njegov potek in videz, skratka celoto. Pravzaprav bi lahko vlogo režiserja pri filmski produkciji primerjali z vlogo dirigenta. Režiser ne 'sklada' filma, temveč vodi njegov potek glede na zapisane 'note', torej scenarij. Je edina oseba, ki ves čas vidi film kot celoto, h kateri usmerja delovni proces. Pri tem bi se lahko vprašali, kateri poklic pri filmski produkciji je smatran kot poklic umetnika oziroma kdo je (glavni) umetnik pri filmski produkciji. Kdo je tisti, ki ustvarja? Odgovor je vsi, ki pri njem sodelujejo, saj gre pri filmu za skupinski projekt oziroma delo. Torej film je izdelek skupnega dela številnih oddelkov, kot so oddelek producentov, direktorjev, režiserja, pisateljev (scenaristov), igralcev, kinematografov, skladateljev, glasbenikov, scenografov, kostumografov, zvočnih tehnikov, urednikov in še številnih drugih. Kljub temu se največ zaslug za končni videz filma pripisuje režiserjem. O tem razpravlja t. i. teorija *Auteur*, ki trdi, da je glavni umetnik pri filmski produkciji režiser, ki zaradi narave svojega dela pri filmski produkciji na končnem delu pusti največji pečat (Beja, 1979).

Hutcheon (2006) primerja pričetek dela pri filmski upodobitvi z uporabo primera filma *Adaptation*, v katerem se scenarist neprenehoma obremenjuje z bremenom odgovornosti pretvarjanja besedila knjige v scenarij. Ob tem opomni, da tisti, ki prenaša zgodbo v film, od vsega začetka v glavi nosi svojo vizijo, kako bi bila zgodba videti prek drugačnega medija. Tako imenovani prenašalec besedila oziroma interpretator razmišlja, kakšen medij bo uporabljen, kakšen žanr se bo pripisal končnemu izdelku ipd. Zgodbo mora skrajšati, morda izpustiti kakšen lik ali dva in tudi za zaplete velja enako za lažji prenos v drugi medij.

Pri filmski upodobitvi leži največje breme (glede zvestobe knjige) na tistem, ki literarno besedilo prilagodi oziroma pretvori za film.

Thwaites (2015) razdeli proces nastanka filmske upodobitve na štiri faze: razvoj, predprodukcija, snemanje oziroma produkcija, postprodukcija. Zadnji izmed faz sledi predogled filma, pri katerem je pomemben odziv občinstva. Prvi korak v procesu nastopi s scenaristovo interpretacijo in pretvorbo romana v scenarij. Scenarij je sprejet na več ravneh; na eni ga režiser in kinematograf razdelita in pripravita za snemanje, tako da pripisujeta svoje

predloge za sliko, zvok in like. Na tej ravni se delajo načrti, kako dejansko izvesti, kar je napisano.

Picone (2017) ponudi še boljši vpogled v delovni proces ustvarjanja filma. Jasno razloži, kako pomemben korak v procesu je predprodukcija, saj snemanja (produkcije) in urejanja (postprodukcije) ne bi mogli izvesti brez nje. Še preden se prične delo na produkciji, je najprej na vrsti scenarij, ki ga je treba pripraviti za snemanje, tako da bo v pomoč in vodilo vsem sledečim; režiserju, kinematografu, snemalcem in igralcem. Včasih se zgodi, da se v scenarij doda še kakšen prizor v fazi produkcije, sicer pa scenarij je in mora biti pripravljen na začetek snemanja. Nato sledijo vizualne interpretacije scenarija (t. i. *storyboardi*) in nabor ekipe, vseh zaposlenih, ki bodo delali v zakulisju. Za tem sledi iskanje prizorišč za snemanje. To je treba najti čim prej, zato da se vizualne interpretacije scenarija prilagodi dejanskemu kraju, kjer bo potekalo snemanje. Za iskanje lokacij so včasih zadolženi producenti, sicer pa je to najbolje prepustiti profesionalnim iskalcem lokacije, saj imajo več predstav in idej za morebitne lokacije, ki bi bile primerne za scenarij. Te je treba najti čim prej zaradi ureditve dovoljenj in dokumentacije, potrebne za delo. Enako velja za filmski studio, katerega je treba rezervirati še pred začetkom snemanja, da ta ni zaseden. Nato se zastavi proračun, katerega se je treba držati. Sledi nabor snemalne opreme, ki je pogosto na posodo oziroma najem ali pa odkupljena po nižji ceni. K temu spadajo tudi naprave za ustvarjanje megle ipd. Pred začetkom snemanja je treba zbrati še vsa dovoljenja za snemanje na lokacijah, še posebej če bo po snemanju treba prebarvati stene ali kaj podobnega. Zato je treba tudi urediti zavarovanje za snemanje na lokaciji v primeru, da se kaj na lokaciji poškoduje (ali oškoduje). Zavarovaje je treba urediti tudi za vso ekipo zakulisja in igralsko zasedbo. Za iskanje igralcev poskrbi t. i. agent *castinga*. Ko je igralska zasedba zbrana, se pričnejo vaje, pri katerih se bere scenarij in kasneje tudi igra, da ob pričetku snemanja vse gladko teče. Vse to spada v predprodukcijo filma, ni pa nujno, da nastopajo v zgoraj navedenem zaporedju.

### **1.3 Vpliv literarnega dela na filmsko upodobitev**

Pri prenosu zgodbe iz romana v film se roman smatra kot surovino, iz katere filmski ustvarjalec sestavi svojo lastno strukturo. Z romanom si tako deli zgodbo in idejno zasnovo, razlikuje pa se po drugačni poti razpleta (Meikle, 2013).

Leitch (2003) v svojem eseju *Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory* razloži, zakaj je prepričanje, da so romani boljši od filmov, zmotno. Sprva predloži, da gre pri filmih za prikaz, ki okupira več naših zaznavnih čutil hkrati, in na podlagi tega zaključi, da so filmi sposobni predstaviti ravno toliko podrobnosti iste zgodbe kot romani.

Tudi Stam (2000) trdi, da je pri kritikah filmskih adaptacij treba upoštevati čas, v katerem je nastalo literarno delo, in čas, v katerem je nastal film. Stam (2000) smatra roman kot snov, iz katere se razbere material za film, ki dopušča obsežen razpon možnih interpretacij. Te interpretacije pa oblikuje oziroma določa čas, v katerem nastajajo. Ravno zaradi tega adaptacij ne moremo obravnavati kot kopije, ki so manjvredne izvornemu literarnemu delu.

Stratynnerjeva in Keller (2007) še dodatno poudarjata, da moramo pri filmskih adaptacijah razumeti dejstvo, da gre pri literarnem besedilu (po katerem je narejena adaptacija) za simbole (črke), ki nosijo svoj pomen, medtem ko je film kot medij nekaj povsem drugega že sam po sebi, zato bo vedno veljala neenakost med adaptacijo in njenim izvornim delom. Še večji razkorak je po njunih besedah pri fantazijskih romanih, ki jih nato upodobijo v filme. Ta žanr namreč od bralcev in kasneje gledalcev zahteva, da opustijo, kaj je resnično in kaj ne. Tu skorajda pride do paradoksa, saj srednjeveškemu občinstvu to sploh ne bi bilo težko, saj tudi večina zgodb iz ljudskih izročil vsebuje fantazijske elemente, vendar danes na njih gledamo veliko drugače. Kljub temu pa je povpraševanje po fantazijskih zgodbah veliko.

Torej obširnost vpliva literarnega dela, po katerem nastane filmska upodobitev, je v prvi vrsti odvisna od scenarista oziroma osebe, ki literarno delo pretvarja za scenarij. Hkrati na nov pogled interpretacije dela vpliva čas, v katerem nastane filmska upodobitev. To je predvsem očitno pri filmih, ki nastajajo po klasičnih romanih. Hkrati pa je treba upoštevati tudi vidik režiserja, ki prisostvuje pri oblikovanju scenarija, ter igralski zasedbi, ki bo zgodbo naredila bolj otipljivo.

#### **1.4 Kakovost filmske upodobitve**

Skoraj nemogoče je opisati filmsko upodobitev, ne da bi se pri tem oprli na kriterije, ki določajo njeno kakovost. V sledečem poglavju smo raziskali, kakšen ugled imajo filmske upodobitve v primerjavi z njihovimi knjižnimi predlogami in kakšno je stališče kritikov glede filmskih upodobitev.

### 1.4.1 Popularnost in sprejem filmskih upodobitev

V naslednjem poglavju bomo raziskali, kako priljubljene so filmske upodobitve po knjižnih predlogah v primerjavi s filmi, posnetimi po izvirnem scenariju.

Rowe (2018) predstavi razmerje v popularnosti in velikosti zaslужka med filmskimi adaptacijami po knjižnih in stripovskih predlogah v primerjavi s filmi, narejenimi po izvirnem scenariju v Veliki Britaniji. Po raziskavi založniškega društva in obmejne ekonomije filmske upodobitve po knjižnih predlogah zasluđujo 53 % več dobička kot pa filmi, ki so narejeni po izvirnem scenariju. Med letoma 2007 in 2016 je bilo izmed najboljših dvajset filmov 43 % upodobljenih po knjižni predlogi, 9 % pa po stripih. Filmske upodobitve, narejene po knjižnih predlogah, pa ne nosijo dobička le filmski blagajni, temveč tudi izvornim delom, po katerih so narejeni filmi. Na primer leta 2017 je izšel film po istoimenski knjižni predlogi Daphne Du Maurier z naslovom *My Cousin Rachel*. Povečala sta se povpraševanje in prodaja romana, po katerem je nastal ta film. Uspešnost filmskih adaptacij si lahko po Rowovih besedah razlagamo na dva načina; eden izmed njiju trdi, da so filmski gledalci tudi strastni bralci, drugi pa trdi, da se občinstvu zdijo filmi, ki nastanejo po filmskih predlogah, bolj kakovostni od tistih, ki nastanejo po izvirnem scenariju. Pravega razloga, zakaj filmske upodobitve dosežejo večje število ogleda, Rowe (2018) sicer ne navede, vendar pa navede morebitne razloge. Po njegovih domnevah se uspeh filmskih upodobitev skriva v že obstoječih oboževalcih, katere k ogledu privabi zgodba, ki jo že poznajo v knjižni obliki.

Rothwell (2019) potrđi Rowovo domnevo, da se uspeh filmskih adaptacij v primerjavi s filmi, posnetimi po izvirnem scenariju, skriva v bazi oboževalcev literarnega dela (knjig), po katerem so filmske adaptacije nastale. Rothwellova (2019) predstavi tudi zanimivost, da oboževalci knjig veliko pripomorejo k promociji prek komuniciranja na družabnih omrežjih. Kot primer je primerjala število gledalcev finalne epizode prve sezone serije *Igre prestolov*, ki si jo je ogledalo tri milijone gledalcev, in finalne epizode zadnje sezone, ki si jo je ogledalo 19 milijonov gledalcev. Zaradi baze oboževalcev, ki jih s seboj prinašajo knjige, na podlagi katerih nato nastajajo filmske upodobitve, Rothwellova (2019) meni, da bi filmske upodobitve na podlagi knjižnih predlog morale nastajati periodično, tako da vsaka generacija dobi svojo različico, založniki pa več dobička po velikem povpraševanju po knjigah, po katerih je bil posnet film. Za enega takšnih primerov je uporabila delo Louise May Alcott, katere knjiga *Little Women* je bila osemkrat upodobljena v filmski obliki. Filmske upodobitve



lahko predstavljajo velik dobiček v založništvu, saj lahko z novim ponatisom knjiga dobi tudi novo naslovnico in pri produkciji trgovsko blago nasploh, kot so pisarniški materiali, kavne skodelice, obeski za ključe in podobno. To da založništvu tudi boljše priložnosti za izdajo novih knjig in pisateljev. Na področju filmskih adaptacij so najbolj priljubljeni žanri knjig, po katerih nastajajo filmske upodobitve, pustolovski žanr, drama in grozljivke ali pa zgodbe s kompleksnimi zapleti. Uspešnost filmskega dobička in dobička knjig gre seveda tudi v žep avtorja. Seveda je vredno omeniti, da je prenos zgodbe iz knjižne oblike v filmsko treba narediti z dobrim premislekom in ne le ustreči drugačnim potrebam medija, za katerega se zgodbo spreminja. V takšnih primerih lahko to vpliva negativno na potencialne filmske gledalce, katere bo odvrnil negativen odziv oboževalcev knjige, ki so si ogledali filmsko upodobitev in z njo niso bili zadovoljni.

#### 1.4.2 Paradigme za določanje kakovosti filmske upodobitve

Podajanje kritike filmskim adaptacijam je lahko precej zapleteno delo, saj si kritiki tega žanra načeloma izberejo eno teorijo, na podlagi katere ocenijo delo, kar lahko izpade zelo enostransko. V sledečem poglavju bomo predstavili štiri paradigme, po katerih kritiki podajajo svoje ocene filmskim upodobitvam.

Kline (1996) razloži, da so prve tri paradigme usmerjene predvsem v prid izhodiščnemu literarnemu delu kot pa njegovi filmski upodobitvi. Prva paradigma je paradigma 'prevoda'. Ta proučuje ohranitev zvestobe zgodbe v odnosu do romana, po katerem je filmska upodobitev nastala. Največ pozornosti je usmerjeno v enakost oziroma podobnost med liki, postavitvijo v času in kraju (zvestoba do kulturno-zgodovinskega časa in kraja, v katerem je roman napisan) in temo v knjigi v primerjavi s filmsko upodobitvijo. Nekateri kritiki smatrajo to paradigmo kot popolnoma primerno, kljub neizogibnemu dejstvu, da se določenih elementov iz romana ne bo preneslo v film. Razlog, zakaj ta paradigma deluje tako enostransko, se skriva v tem, da kritiki, ki se je poslužujejo pri svojem delu, preprosto obidejo specifične lastnosti filma in njegovih učinkov ter elementov in tako ostanejo nerazdružljivo naklonjeni napisani zgodbi romana, kot pa da bi vzeli v zakup prenos iz enega medija v drugega. Na ta račun iščejo le podobnosti med filmom in romanom ter v kolikšni meri si je ta podobnost enaka s svojim opisom v romanu. Ta argument je uporabil tudi Donald Larsson, ki meni, da kritiki, ki se poslužujejo te paradigme, ne razumejo konteksta, ki ga nosita medij in produkcija filma. Končni cilj kritikov, ki se poslužujejo paradigme 'prevoda', je v bistvu

paradoks, saj namesto podobnosti med romanom in filmom poudarjajo razlike med njima (Kline, 1996).

Izraz prevoda pri filmskih upodobitvah je po besedah Stama (2000) osnovna oblika komunikacije na področju filmske upodobitve. Je dobeseden v smislu prenosa iz enega medija (knjige) v drugega in prevod v smislu namiga k izvornemu literarnemu delu. Stam (2000) meni, da je prepričanje, da je za vsak roman dovolj (le) ena filmska upodobitev. Tako kot roman lahko vzburi več različnih kritik, torej pogledov nanj, lahko vzbudi tudi več različnih filmskih upodobitev.

Po besedah Cartmellove in Wheelanove (2010) danes filmskih gledalcev ne zanima več količina, po kateri si je filmska upodobitev enaka s knjigo, po kateri je nastala, ampak kaj je drugačno od knjige in kaj je na podlagi tega dodano. Na primer učinek nošnje trupla otroka čez bojišče v filmu *Henrik V.* iz leta 1981 ali pa uporaba pištol namesto pištol v uprizoritvi režiserja Baz Luhrmanna *Romea in Julije* leta 1996. Pri nekaterih filmih bodo spremembe tiste, ki bodo požeje več uspeha. So pa tudi filmi, kot na primer prva dela knjižne serije *Harry Potter*, kjer se filmska upodobitev ne more kosati s knjigo, kljub razlikam, ki jih nosi. Sprememba se je sicer začela že v naslovu, z razlogom, da bo ta bolj primeren za ameriško občinstvo. Prihod filmov je seveda povečalo povpraševanje po knjigah, ki še danes veljajo za najbolj prodajane knjige. Oboževalci knjig niso bili tako navdušeni nad filmi kot nad knjigami, saj so bile knjige po njihovem mnenju bolj bogate. Režiser si je prizadeval ohraniti čim več enakosti s knjigami in dolžino filma celo podaljšal z avtorizirane zvestobe zgodbi. Želel je ohraniti zaplete, vendar si s tem stremljenjem k enakosti ni prislužil pohval. Filmski kritik Philip Nel je prvi film označil za zgodovinsko rekonstrukcijo.

Naslednja paradigma je pluralistična paradigma, pri kateri kritiki, ki se je poslužujejo, sicer cenijo sposobnost filma, kadar ta vsebuje podobnosti vsaj na abstraktno čustveni in intelektualni ravni z romanom, po katerem je upodobljen. Z drugimi besedami, kritiki iščejo sledi in podobnosti duha, ki ga nosi roman v njegovi filmski upodobitvi. Tu se osredotočajo predvsem na vzdušje, ton in vrednote, ki jih nosi roman, ter te iščejo v filmu (Kline, 1996).

Beja (1979) zagovarja to paradigmo zaradi učinka, podvajanja, ki ga prinašajo filmske upodobitve. Teh ne smemo smatrati kot nekakšno škodovanje romanu v smislu ponavljanja, ilustrativnosti ali pa razhoda med filmsko upodobitvijo in romanom. Film je treba smatrati kot

samostojno umetniško delo, ki se sicer naslanja na roman, ampak je zaradi drugačne umetniške zasnove poseben ravno tako, kot je roman zaradi svoje.

Po njegovih besedah so spremembe v prenosu v filmsko adaptacijo neizogibne, četudi pride do konfliktov takrat, ko se proučuje stopnja sprememb. Nezaupanje filmskim adaptacijam, da bodo te zveste delu, po katerem so narejene, je razumljivo, saj je filmska industrija znana po tem, da prikroji srečen konec. Tudi takrat, ko tega ni v romanu in sem ter tja doda še kakšno ljubezensko zvezo, tudi če nje ni v romanu, izključno zavoljo dodajanja večje sočnosti filmu.

Kot primer dobre prakse pluralistične paradigme Kline (1996) predstavi filmsko upodobitev Soba z razgledom, katere uspeh se skriva v tem, da je film že sam po sebi popolnoma zadovoljiv in da je v njem ohranjen duh romana, po katerem je nastal.

Pri pluralistični paradigmi kritiki dovoljujejo določena odstopanja med romanom in njegovo filmsko upodobitvijo, vse dokler ohranja lastnosti romana, kot so vzdušje, ton in vrednote. Filmska adaptacija je po načelih te paradigme uspešna, kadar ji uspe najti ravnovesje med lastnostmi, ki se od romana razlikujejo, in tistimi, ki so mu enake.

Naslednja je paradigma preobrazbe, pri kateri naj bi filmska upodobitev romana roman smatrala kot idejno zasnovo za nato popolnoma predrugačeno upodobitev v filmski obliki. Pri tej paradigmi se poraja veliko polemik glede vprašanja, ali je filmska upodobitev romana sploh lahko 'samostojno' umetniško delo, ali si lahko dovoli toliko sprememb zavoljo doseganja svojega mesta na področju filma. Naloga filmske upodobitve po tej paradigmi je, da igra dvojnika zgodbi romana, vendar da je pri tem povsem drugačna upodobitev, ki pa jo vseeno lahko povežemo z njenim izvirnikom. Tako rekoč je naloga filmske upodobitve pri tej paradigmi paradokсна; doseči mora drugačnost in hkrati ohraniti enakost. Kot primer, kjer je bila transformacija uspešna, Kline (1996) ponudi filmsko upodobitev z naslovom *Hester street*, pri kateri je režiser zgodbo predrugačil tako, da je v film vnesel bolj vesel ton v nasprotju s tesnobnim tonom, ki ga vsebuje roman, po katerem je bil film posnet. Kritiki imajo pri tej teoriji dve glavni predpostavki. Prva narekuje, da sta roman in njegova filmska upodobitev popolnoma ločeni umetniški deli in da iskanje enakosti med njima tudi ni prioriteta, ker glede na načela te paradigme ni nujno mogoče. Naslednja predpostavka pa nudi scenariju, torej filmski upodobitvi, več naklonjenosti kot njenemu izvornemu besedilu, saj

mora filmska upodobitev vseeno ohraniti zvestobo originalu, iz katerega izhaja, kljub temu da se od njega razlikuje (Kline, 1996).

Cartmellova in Wheelanova (2010) pišeta, da si človek ob branju kritik filmskih adaptacij in tega področja lahko že misli, da to področje zavrača literarne izvore, iz katerih nastajajo njegovi produkti. To skrb sicer razumeta, vendar je ta po njunem mnenju odveč. Romani in njihove zgodbe, po katerih nastanejo filmske upodobitve, se prepletajo z njihovim prikazom v filmu in obratno. Ko gledalci filma preberejo knjigo, po kateri je bil ta posnet, se ti dve različni obliki zgodbe prepleteta.

Četrta paradigma narekuje, da kritiki na filmsko upodobitev gledajo kot na izdelek, narejen pod močnim vplivom kulturno-zgodovinskega konteksta, pri čemer upoštevajo tudi njegovo komercialno plat, znotraj katere film nastaja. Menijo, da s tem film vključi tiste zahteve in konvencije, ki so moderne za čas, v katerem je narejen. Na ta način se poveže s kulturo časa, v katerem nastane. Pri tem pa morajo upoštevati oba časa; čas, v katerem je nastal roman, in čas, v katerem je nastala njegova filmska upodobitev. V tem pogledu filmska upodobitev zajame esenco umetniškega dela, saj nas potisne k razumevanju njega samega in časa, v katerem nastane, torej k razumevanju kulturnega okolja, ki ga je ustvarilo in vplivalo nanj. Ta paradigma se imenuje materialistična paradigma in je najnovejša med teorijami kritik filmske upodobitve. Je edina izmed paradigem, ki roman in njegovo filmsko upodobitev poveže, ju ne smatra kot dve ločeni stvaritvi in ju umesti v posamezen kulturno-zgodovinski prostor, kateremu vsaka pripada. Kljub temu pa je njena slabost ta, da zna obiti primerjanje izhodiščnega dela in njegove filmske upodobitve, kar pa je potrebno za podajanje kritike. Kline (1996) zaključuje z označbo, da izbor le ene izmed paradigem omejuje razpravo o kakovosti filmskih upodobitev.

Načela te paradigme omeni tudi Stam (2000), saj naj bi snov romana imela svoj lasten kulturno-zgodovinski kontekst, ki se ga s prenosom v drug medij preobrazijo v nov kulturno-zgodovinski kontekst filmske upodobitve. Besedilo romana vsebuje svoj lasten sistem, ki ga v prenosu v film filmski ustvarjalci lahko ali ohranijo ali poudarijo ali pa popolnoma obidejo. Filmska upodobitev lahko to izvedbo uporabi kot sredstvo krmarjenja med žanri. Besedilo romana dopušča veliko možnosti preobrazbe, tudi na področju gramatike, v kateri je roman napisan, kar pa najbolj pritiče tretji paradigmi, saj se s tem združuje tudi s prvima dvema paradigama.

## 1.5 Primeri filmskih upodobitev in njihovih sprejemov

V tem poglavju bomo navedli nekaj primerov filmskih upodobitev in kakšen je bil njihov sprejem s strani kritikov. Pri nekaterih izmed filmov se bomo posvetili tudi ilustracijam, ki so bile narejene po knjižnih predlogah filmskih upodobitev.

### 1.5.1 Igra prestolov

To, da televizijske nadaljevanke prevladujejo v 21. stoletju, je dejstvo, tako pravi Hassler-Frost (2014). Čeprav televizija kot medij ni več tako popularna in smo v obdobju posttelevizije, se na drugačen način ta čas spreminja v njeno zlato dobo. K temu so pripomogle najbolj frikcijske vsebine, katerim sledijo žanri grozljivk in znanstvene fantastike. Ena izmed serij, ki je k temu tudi pripomogla, je od HBO serija *Igra prestolov*. Ena izmed njenih bolj zanimivih lastnosti je ta, da *Igra prestolov* velja za izvrsten primer televizijske upodobitve knjige, saj ponuja drugačne možnosti pripovedovanja kot pa film. K ugledu serije je pripomogel tudi kanal, na katerem se je ta predvajala. HBO je prej slovel kot ponudnik kakovostnega programa, zato je marsikateri kritik zavil z očmi, ko je leta 2010 HBO uradno naznanil, da bo predvajal serijo *Igro prestolov*. Premium ponudniki t. i. kakovostnejšega programa ponujajo vsebine z goloto, spolnostjo in nasiljem, psovkami, s čimer se razlikujejo od ostalih. S tem je izraz kakovost mišljen kot lastnost, ki te programe razlikuje od drugih po ne nujno kakovostnih lastnostih. *Igra prestolov* je razširila parametre t. i. kakovostnih televizijskih programov, njena posebnost je v tem, da kljub fantazijskim vsebinam uspe vnesti občutek resničnosti z nazornimi prikazi nasilja in spolnosti, četudi se pri tem zelo dobro drži knjižnih predlog. In še en element zgodbe, ki jo dela bolj resnično, je ta, da ni povsem jasno zastavljenih strani dobrega proti zlu, nihče izmed likov ni popolnoma zloben in tudi ne absolutni zmagovalec.

Kljub zloglasnemu pompu pa zadnja sezona oboževalcev ni navdušila. Filmski kritiki Sims idr. (2019) so v razpravi *Did the viewers Win or Lose in Game of Thrones?* dejali, da zadnja sezona gledalce potiska v kot. Kar nekaj prizadevanj likov se je uresničilo, čeprav ne na način, kot so si gledalci to želeli in pričakovali. Sims idr. (2019) so dejali, da je izbira Brana Starka kot kralja Šestih kraljestev logičen izbor, čeprav so gledalci nanj zaradi ostalega dogajanja pozabili.

Kornhaber je zadnjo epizodo označil za prvi izvod scenarija, ki ga je treba pobrusiti, in padec kakovosti programa HBO. Dodal je, da serija že nekaj časa hodi po tankem ledu, kar se tiče kakovosti, in ni več tisto, kar je bila. Meni, da je oboževalce preobrat v predzadnji epizodi presunil in pustil zmedene, zato ker ni bil na mestu. Zaključek serije, ki bi po dosedanjih pravilih te serije, da vse zgodbe nimajo srečnega konca (ampak je ta vsaj dobro utemeljen), je bil po Kornbacherjevem mnenju izveden kot zamah čarobne palice, ki je s seboj odnesel vso napetost in posledice dogodkov zapletov.

Cruzova v svoji oceni omeni element pluralistične paradigme. Pravi, da je pričakovala nezadovoljiv konec, vendar ni pričakovala, da bo izveden v tako slabem tonu, ki sicer za to serijo ni značilen (Sims idr., 2019).

Zadnja sezona serije je pri mnogih pustila grenak priokus. Ob njenem koncu pa se oboževalci obračajo k pisatelju in knjigam.

Leta 2016 je izšla ilustrirana različica prvega romana istoimenske serije *Igre prestolov*. Knjiga vsebuje 73 ilustracij, ena za začetek vsakega poglavja. Avtorica Robinson (2016a) še posebej izpostavi pisateljev vidik, ki je pri ilustracijah igral veliko vlogo, še posebej ko je prišlo do ilustracije zloglasnega Železnega prestola. Urednica Anne Groell je zbrala vse odlomke iz romanov, kjer je prestol opisan, da bi ga lahko upodobila tako, kot si ga je pisatelj zamislil. Na koncu se je izkazalo, da zadnji manjkajoči del sploh ni naveden v knjigah, ampak samo v pisateljevi (neizrečeni) predstavi. Material za navdih je ilustrator Marc Simonetti črpal s pomočjo urednice Anne Groell ter iz koledarjev in namiznih iger *Song of Ice and Fire*. Ilustracije so oblikovane glede na vsebino poglavja in ne glede na vizualne podobe serije (Robinson, 2016a).

### 1.5.2 Trilogija Gospodarja prstanov

Trilogija *Gospodarja prstanov* velja za eno izmed najuspešnejših filmskih upodobitev vseh časov. Ob prihodu filmske trilogije je naraslo povpraševanje po knjigah, nekateri oboževalci so si celo prizadevali naučiti govoriti v vilinščini, izmišljenem jeziku J. R. R. Tolkiena. Uspeh teh filmov in navsezadnje tudi popularnost knjig, po katerih so bili posneti, še danes navdihuje glasbene ustvarjalce, ustvarjalce videoiger in umetniških del na to tematiko (*Lord of the Rings concept art that is just breathtaking*, b. d.).

V svojem prispevku o prepletenosti zgodbe pri filmski upodobitvi *Gospodarja prstanov* Augerjeva (2011) pravi, da se prvi film, *Bratovščina prstana*, le malo razlikuje od svoje knjižne predloge. Začetek je precej drugačen, saj režiser Peter Jackson gledalcem ob pripovedovanju lika vilineke Galadriel na kratko predstavi zgodovino, ki je pripeljala do zgodbe *Bratovščine prstana*, medtem ko knjiga prične z opisom življenja in navad hobitov. Film sicer preide k opisovanju hobitov takoj po zaključku povzetka zgodovine. Od tu naprej se film precej ujema z zgodbo, kot je zapisana v knjigi. Pri drugem in tretjem delu trilogije pa zgodba poteka precej drugače. Augerjevi (2011) se zdi zanimivo, da so ženski liki, glede na to, da so nekatere elemente iz knjige bili primorani izpustiti, Arwen, Galadriel in Éowyn, dobili precej večjo težo, kot jo imajo sicer v knjigi. Nekateri dogodki oziroma prizori so pomešani med drugim in tretjim delom, tako da so nekateri prizori iz drugega dela v tretjem filmu in nekateri prizori iz tretjega dela v drugem filmu trilogije. Augerjeva (2011) izpostavi, da je na ta način jasneje prikazan Tolkienov naslon na prepletenost zgodb likov, ki se dogajajo istočasno in so tudi prikazani tako, kljub temu da so med seboj oddaljeni po krajih, v katerih se nahajajo v zgodbi. Po njenem mnenju celotna zgodba doseže status mita, saj so zgodbe vseh likov neposredno vezane na rdečo nit celotne zgodbe, boj dobrega proti zlu. Na ta način je rdeča nit vedno prisotna in poudarjena. Takšnemu preskakovanju med kraji in zgodbami likov pri filmskem mediju rečemo *cross-cutting*. Po mnenju Augerjeve (2011) je režiser uspel ujeti element prepletenosti, ki drži celotno strukturo zgodbe gospodarja prstanov, in ob tem uspel ostati zvest tudi drugim elementom, kot sta vključitev vilinskih jezikov, nizanje prizorov, tako da zgodba v filmu ostaja zvesta knjigi, po kateri je film narejen.

Po zvestobi do knjige je pisal tudi Harl (2007) v svojem eseju o zlem pogledu. Tolkienove pošasti imajo različne razloge in namene, zakaj počnejo stvari, zaradi katerih so zlobne. Številne izmed teh pošasti pa imajo dar, ki je povezan z vidom. Nekatere prežijo v temi in jih njihove žrtve ne morejo videti, kljub temu da one (pošasti) njih lahko, nekatere imajo pogled, ki dopušča branje in nadziranje misli ipd. Harl (2007) zli lik *Sauronovega ognjenega očesa* primerja z vidikom, skozi katerega gledalci spremljajo zgodbo. Režiser Peter Jackson je kamero postavil tako, kot deluje lik zlobnega *Očesa*. Gledalec dobi enako vlogo kot oko – dobi vpogled v svet, v katerem se odvija zgodba, in spremlja njeno dogajanje, tako kot bi to počel lik zlega *Očesa*. Kot navaja Harl (2007), je moč pogleda ena izmed najmogočnejših v Srednjem svetu. Žal Tolkien ni dočkal filmov Petra Jacksona, zato o njegovi presoji, kako zvesti so filmi knjigi, lahko le ugibamo. Kljub temu so filmi poželi veliko pohval s strani kritikov in oboževalcev knjig in celo nagrade oskarjev leta 2004 (Harl, 2007).

Tudi Ezard (2001), ki se v svojem eseju sprašuje, če bi bile filmske adaptacije J. R. R. Tolkienu po godu, trdi, da je film *Bratovščina prstana* ohranil duh in ton romana. Kljub temu pa glede na njegove pogovore s pisateljem Ezard (2001) meni, da pisatelj ne bi bil popolnoma zadovoljen s filmsko upodobitvijo. Najverjetneje bi ga zmotil prikaz hobitov, ki zelo spominjajo na Irce, česar pisatelj ne bi ravno mirno in zadovoljno sprejel. Kljub vsemu bi se ga po Ezardovih (2001) besedah dalo pregovoriti, da je film resnična uspešnica in da kljub spremembam še vedno ostaja zvest svojemu knjižnemu izvirniku. Tolkien je navsezadnje cenil igro kot obliko umetnosti. Ob tem Ezard (2001) predvideva, da bi ga posebej navdušili upodobitev Gandalfa, kot jo je zaigral Ian McKellen, in upodobitev Bilba, igralca Iana Holma. Poleg odličnih izborov igralcev pa bi se pisatelj predvidoma razveselil tudi količine uporabe vilinskega jezika (Ezard, 2001).

Vprašanje, ali bi Tolkienu bile filmske upodobitve všeč, je sprožilo kar nekaj špekulacij in rahlo zmoten zaključek, da Tolkienovemu sinu Christopherju Tolkienu filmske upodobitve niso bile všeč, pojasnjuje Kemp (2018). Po mnenju njegovega očeta J. R. R. Tolkiena trilogija *Prstana* ni bila namenjena mlajšim bralcem, vendar je film to spremenil, kar predstavlja že prvi razkorak med knjigami in filmi. Po mnenju pisateljevega sina je s filmskimi upodobitvami zgodbo in njeno pravo lepoto zameglil blišč dobičkonosnosti novega medija. In to je tisto, kar moti Christopherja Tolkiena, ne sama upodobitev, ampak odnos medija filma do knjige. Pri tem ni bilo moč prenesti versko izvirne duhovne plati zgodbe. Navsezadnje je bil sam pisatelj mnenja, da nikakršna dramska upodobitev ne bi mogla gledalcem nuditi toliko snovi za domišljijo, kot je bralcem nudi knjiga (Kemp, 2018).

Razlog, zakaj je mnenje Tolkienovega sina Christopherja imelo tako velik pomen, razloži Maedhors (2013) v svoji domnevi, kaj bi si o filmski trilogiji mislil pisatelj J. R. R. Tolkien. Christopher Tolkien je bil velik navdušenec literarnih del svojega očeta in je za nekatere izmed njih tudi narisal zemljevide. Dela je tudi zelo dobro poznal, predvsem pa je vedel, kaj je do njih čutil njegov oče in kaj mu je bilo pri njih pomembno. Glede možnosti filmske upodobitve si nista bila povsem enakih mnenj, J. R. R. Tolkien je popustil ideji, da bi bila ta možna, vendar pod pravimi pogoji (Maedhors, 2013).

Kljub nekaterim drugačno izpeljanim prizorom v filmskih upodobitvah pa so na videz filmske upodobitve imeli ilustratorji knjig. John Howe, Alan Lee in Ted Nasmith, dva izmed njih,



Howe in Lee, sta pri obeh trilogijah filmskih produkcij *Gospodar prstanov* in *Hobit* (in predprodukcijah) sodelovala kot konceptualna umetnika (Diaz, 2017).

V svojih primerjavah med ilustracijami v knjigah in filmskimi upodobitvami enakih prizorov in krajev je Diazova (2017) izbrala 15 ilustracij. Kljub temu da sta ilustratorja knjig sodelovala pri projektu, se vse upodobitve ne skladajo z opisi v knjigah. Nekateri kraji preveč izstopajo, namesto da bi se zlivali s skalnatim gorovjem, iz katerega izhajajo, nekatere pošasti so bolj grozljive v ilustracijah kot pa v filmu (Diaz, 2017).

### 1.5.3 Alica v čudežni deželi

Zgodbi *Alica v čudežni deželi* in *Alica skozi ogledalo* sta tako med laiki kot med literarniki in filozofi vzbudili veliko vprašanj in razprav. Po njima je nastalo že več kot 60 upodobitev, vse od animiranih risanih filmov, *stop-motion* filmov do upodobitev režiserja Tima Burtona. Kot zgodba še vedno ostajata zanimivi in vzbujata različne reference interpretacij, kot na primer *Matrica* bratov (sedaj sester) Wachowski (Beckman, 2014).

Na prvi pogled se morda zdi, kot da gre le za satirični prikaz viktorijanske družbe in kulture tistega časa, namenjeno otroškemu občinstvu, vendar Walker (2001) trdi, da sta zgodbi veliko bolj bogati. Že drži, da ponujata uvid, s katerim so v tistih časih gledali na otroke, kot da so pomanjšane različice odraslih. Temu je sledilo pričakovanje, da se bodo vedli primerno in dostojno, kar lahko razberemo tudi iz takratnih fotografskih portretov otrok. Knjige, namenjene otroškemu občinstvu, pa naj bi dostojno obnašanje spodbujale z nefantazijskimi zgodbami, ki pa bi vsebovale življenjske nauke. Ti bi otroke dodatno poučevali o vedenju.

Zgodba *Alice v čudežni deželi* pa govori o sedemletni deklici, ki sledi oblečenemu zajcu v luknjo, skozi katero potuje, bolje rečeno pade v čudežno deželo. Tam se seznanijo z liki govorečih živali in rastlin ter predmeti, ki so za razliko od resničnega življenja živi in se premikajo ter razumejo govorico, če že sami ne govorijo. Vsi ti liki delujejo smešno, morda celo malce nesmiselno in noro, kar omili njihov zlovesč položaj ali pa nazor v zgodbi. Kljub otroški naivnosti in radovednosti naj bi bili zgodbi neprimerni za mladostnike, mlajše od devetnajst let (Walker, 2001).

Še en pomemben element zgodb pa je besedna igra, ki jo je vseskozi uporabljal pisatelj. Popačenost besed in imen se bi morda zdela popolnoma smiselna otrokom, medtem ko bi se odraslim zdela otročja ali pa nora. Alica, ki se v zgodbi sem ter tja tudi sprašuje o pomenu določenih besed glede na njihovo sestavo, predstavlja ljudi, ki ne znajo ločiti med logiko in nelogiko. Njeno zmedenost še dodatno podpihujejo dialogi z Norim Klobučarjem, ki z uporabo fraz, ki imajo prenesen pomen, ali pa besed, katere lahko v različnih kontekstih predstavljajo prenesen pomen, Alico še dodatno zmede, saj jih on uporablja dobesedno.

Za boljši vpogled v besedne igre in njihov pomen, ki jih je Carroll uporabil pri pisanju, je Birnsova (1984) razlage teh nekaj ugank in besednih iger zapisala v svojem prispevku Reševanje Klobučarjeve uganke. Ena izmed ugank je vprašanje, namenjeno Alici, ki sprašuje, v čem oziroma zakaj je krokar podoben pisalni mizi. Po Birnsinih (1984) ugotovitvah se v vprašanju skriva metafora življenjskega kroga. Krokar naj bi jedel črve, ki jedo les, kar pomeni, da s tem ko krokar jé črve. Oboji naj bi imeli nepotešljivo potrebo po prehrani, kar se povezuje z eno izmed tem v zgodbi prehrana in kako ta vpliva na videz tistega, ki jé. Zato Klobučar smatra, da je krokar podoben pisalni mizi, saj se z njo tudi prehranjuje, s tem ko poje črve, ki se hranijo z mizo. Življenjski krog prehranjevanja pa ni edina nota, ki v tej uganki skriva pojem smrti. Krokarji so tudi znanilci smrti, torej jih lahko povezujemo s krstami, ki so (zopet) narejene iz lesa, ki je hrana za črve, ki so hrana krokarjev. V tej Klobučarjevi uganki sta torej življenje in smrt prepletene na več načinov, kar dokazuje, kako obširne so besedne igre v Carrollovih delih (Birns, 1984).

Poleg besednih iger pa je vredno besedo nameniti še ilustracijam Sira Johna Tenniela. V času, ko je Lewis Carroll napisal prvo zgodbo o Alici, je bil Sir Tenniel že priznan ilustrator, kar je pomenilo, da je imel občinstvo, ki je od njega pričakovalo zanj značilno spretnost upodabljanja in humorja. Njegove ilustracije so zanimive, saj nam poleg upodabljanja besedila tudi nudijo vpogled v to, kako je tedanja družba gledala na takšno zgodbo. Carroll je sicer sam ilustriral zgodbo, njegove ilustracije pa je Tenniel uporabil kot vodilo pri ustvarjanju svojih, kljub količini izkušenj na tem področju in svojemu statusu ilustratorja (Lovell-Smith, 2003).

V nadaljevanju bomo predstavili pet adaptacij za knjižni predlogi *Alica v čudežni deželi* in *Alica izza ogledala*.

Prva izmed njih je Disneyjeva upodobitev animiranega risanega filma iz leta 1951 z naslovom *Alica v čudežni deželi*.

Preden se lotimo kritik animiranega filma, se moramo zavedati, kakšen odnos je imel Walt Disney do otroške literature in kaj ga je gnalo k njihovim upodobitvam. Kot pravi Mayeva (1981), se je Disneyjev uspeh skrival ravno v tem; animiranih risano-filmskih upodobitvah pripovedk in zgodb za otroke. Upodobitve je načrtoval tako, da so se gledalcem zasidrale v čustveni spomin in tako postale nepozabne. Redkokdaj je ostal zvest opisom likov in krajev v knjigi. Vse te elemente je predrugačil in jim dal povsem drugačno kulturno in geografsko podobo (npr. risano animirani film *Robin Hood*, kjer v zgodbi nastopajo živali namesto ljudi). Zaradi tega je tudi pritegnil veliko pozornosti pri strokovnjakih otroške literature. Njegov namen ni bil v spodbujanju branja teh zgodb ali branja nasploh. Njegov končni cilj je bil popularizirati medij risano animiranih filmov za ameriško občinstvo. Disney je bil eden izmed prvih, ki je ustvaril film, ki je vseboval zvok, prvi, ki je ustvaril daljši animirani film (*Sneguljčica*, 1937). Kljub uglednim dosežkom pa je njegova obravnava etničnosti in literature močno šepala. Kot primer lahko predstavimo uporabo temnopoltih igralcev, ki so svoj glas posodili opicam v *Knjigi o džungli*, ali prikazovanju Italijanov kot vzkipljivih, celo agresivnih ljudi, ki ne znajo povsem dobro angleško, pri *Ostržku* ter *Lepotici in potepuhu*. Njegova dela so bila vedno odsev njegovih prepričanj in vrednot. To pa na njegovi znamki pusti precej bolj temen pečat.

Po besedah Rossove (2004) nas torej ne bi smelo presenečati, da Disneyjevo upodobitev *Alice* spremljajo konzervativni elementi, kar ima po njenih besedah več opraviti z Disneyjevim pogledom in prepričanju kot pa s kulturnim izvorom zgodbe viktorijanske dobe. Rossova (2004) opomni, da *Alica v čudežni deželi* in *Alica izza ogledala* nista tipični otroški zgodbi iz tistih časov, kar daje njeni ugotovitvi še večji pomen. Za razliko od zgodb, v katerih so glavne junakinje deklice, sta ti zgodbi polni pustolovščin, ki so včasih strašljive, vendar junakinjo peljejo v smeri osebne rasti in iskanja načinov samoobvladovanja in postavljanja zase. Mnogi menijo, da je Carroll knjigi napisal kot poklon otroštvu in njegovi hitri minljivosti ter ogromni količini domišljije, ki nam je takrat domača in dovoljena. Disneyjevo *Alico* k raziskovanju ženejo dolgočasje, radovednost in potreba po uporabi moči, ki jo poseduje sedemletni otrok.

Crowther (1951) je v svoji kritiki animiranega filma zapisal, da je Disney v svoji upodobitvi precej odstopil od Carrollovih predlog, upodobil je namreč vsebini zgodb obeh *Alic*, *Alice v*

*čudežni deželi* in *Alice izza ogledala*. Uporabil je le nepriljubljenejša lika z dodatkom nekaj novih Disneyjevih stvaritev in najnovejšo (tedanjo) tehnologijo, zgodbi manjkajo duh, mehkoba in žar, ki jih imata knjigi, po katerih je nastal film. Razlog za tem se skriva v Disneyjevi pretirani nasoljenosti na medij filma, kateremu je dal več poudarka kot pa zgodbi, po kateri ustvarja novo delo. Crowther (1951) je omenil, da se Disneyjeva upodobitev precej razlikuje od ilustracij Sira Johna Tenniela, predvsem po nagnjenosti k '*pocukranosti*'. Umetniški vidik je Crowther (1951) sicer pohvalil. Nekatere upodobitve likov, kot je na primer gosenica Absolom, so izražale ravno pravšnjo količino humorja, kljub drugačni vizualni podobi in načinu govora, je bilo oboje več kot zadovoljivo izpeljano. Crowther (1951) je predvsem pohvalil tehnično izvedbo, uporabo in prikaz barv ter še kakšno duhovito pripombo likov.

V pogovorih z osebjem je mogoče razbrati, da Walt Disney zgodbi preprosto ni posvetil prave pozornosti. Morda so zato nekatere kritike film označile kot delo, v katerega nista bili vneseni pravi meri ljubezni in skrbi. Eden izmed animatorjev je dejal, da niso imeli jasne vizije, kako naj bi vse izpeljali, in da je zgodba precej zahtevna za prenos na filmsko platno. Dva izmed animatorjev sta menila, da filmu manjka rdeča nit, in na račun tega celotna stvar postane negladko prehajanje od ene sekvence k drugi (*Alice in Wonderland: The Aftermath*, b. d.).

Naslednja upodobitev je malce drugačna, saj gre za gledališko uprizoritev z naslovom *Alice at the Palace* iz leta 1982.

V svoji oceni je Butler (b. d.) zapisal, da gre pri uprizoritvi za nov in zanimiv pristop, izveden predvsem v glasbeni izvedbi. Kljub temu pa je po njegovem mnenju manjkalo več povezanosti med posameznimi prizori, ki so tako izpadli nepovezano. Poleg tega je manjkal občutek pristnosti zgodbe, saj so liki skoraj popolnoma izvzeti iz konteksta in ostali brez globine ali osebne rasti skozi razplet zgodbe. Kritik je sicer pohvalil izbor igralske zasedbe in njihovega igranja, ki je kljub slabo zasnovani predstavi bilo precej dobro (Butler, b. d.).

Upodobitev *Neco z Alenky* iz leta 1988 Jana Švankmajerja je po mnenju kritikov zelo uspešna in zvesta svoji knjižni predlogi. Izvedena je v animacijski tehniki *stop-motiona*, po čemer je režiser Švankmajer tudi znan. Kljub temu da Švankmajer ni najbolj cenjen širši publiki, imajo njegova dela vpliv na druge režiserje, ki se poslužujejo tehnike *stop-motiona*, kot na primer Tim Burton. Tehnika, ki vsebuje določeno mero surrealizma in eksperimentiranja, je več kot

zanimiv in primeren način upodobitev besedila *Alice v čudežni deželi*. Režiser je pri svojem delu ostal precej zvest besedilu, vendar je nekaj prizorov iz knjige izpustil. Film sledi knjigi po besedilu, razpletu dogodkov, kar je prikazano na povsem nov in kreativen način, ki je zgodbi uspel prinesiti pridih temačnosti. Kot je to zanj značilno, Švankmajer vsakdanjim predmetom v svojih filmih vdahne življenje, da oživijo. To vse odlično sovпада z zgodbo *Alice*, kjer se s predmeti, živalmi in rastlinami zgodi enako. Posebnost Švankmajerjeve upodobitve je v tem, da se osredotoča na ustvarjanje zgodbe s tem, kar mu je na voljo, torej z vsakdanjimi resničnimi predmeti in stvarmi, namesto izmišljanja novih bitij. V filmu je prisotna tudi stilizacija, ki občasno zapeljuje stran od poznane zgodbe. Sicer pa je film označen predvsem kot nekaj, kar gledalec občuti, in ne le, da gleda (Olivera, 2019).

Upodobitev *Alice v čudežni deželi* Tima Burtona iz leta 2010 je po besedah Elliottove (2010) bolj razočarala kot pa navdušila. Najbolj moteče in nezadovoljivo je razočaranje, ki ga je prinesel sloves režiserja, ki je znan po svojem raznolikem upodabljanju filmov in animiranih filmov. To delo preveč spominja na njegova pretekla dela in tudi sedmo sodelovanje z igralcem Johnnyjem Deppom spominja na film *Čarli in tovarna čokolade*. Po besedah Kennetha Turana je film videti kot skupek prejšnjih del Tima Burtona v sodelovanju s skladateljem Dannyjem Elfmanom. Temačen ton pokrajine in predvsem kontrastna upodobitev gradov Bele in Rdeče kraljice preveč usmerjata zgodbo k boju med dobrim in zlim, kar pa se ne ujema s knjižnimi predlogami Carrolla. Ravno to je tudi druga točka, ki privede Elliottovo (2010) do nezadovoljstva. Burtonova *Alica* je pravzaprav nadaljevanje prve knjige, vendar ima v sebi vmešane dogodke iz druge knjige. Nekateri liki, kot sta Rdeča kraljica in Miš, se razlikujejo od svojih knjižnih predlog. Kljub temu je Burton ohranil besedne igre *potmanteaua*, vendar skozi te privede do drugačne usmeritve tona in duha knjige. Zgodba je usmerjena predvsem v iskanje smisla v fazi odraščanja, vendar na drugi stopnji starosti kot prvi del, saj je tudi Alica v filmu starejša. Tu se odvrne raziskovanje otroštva in otroške domišljije in se pozornost preusmeri v sprejemanje odraslosti, kar podpre naraščanje dramatičnosti k veliki bitki na koncu filma, ki spominja bolj na akcijske filme kot pa na Carrollovo pripoved. Zaradi 3D-tehnike pa na trenutke celo spominja na videoigre. Osnova zaporedja dogodkov to tudi podpira s tem, ko Alica dobiva naloge ali pa usmeritve od ene točke do druge, in da pride od ene do druge, mora za to nekaj narediti, tako je torej film prevzel princip videoiger (Elliott, 2010).

Tudi Beckmanova (2014) se strinja, da film precej svobodno pripoveduje zgodbo knjige. Po njenih besedah se kljub mnogim razpravam o Carollovih delih in že večkrat premetih filozofskih vprašanjih in razpravah o njih ob Burtonovi *Alici* porajajo nove možnosti za diskusije. Tudi Beckmanova se ozre na dejstvo, da so Carollova dela neznačilna za viktorijansko obdobje, ker niso bila usmerjena v poučevanje otrok. V nasprotni primerjavi Burtonova *Alica* popolnoma ustreza nazorom Hollywooda. Vloga glavnega lika v zgodbi in predstavitev glavne teme in vprašanj že na začetku, tako da ta ne ostanejo skrita, so popolnoma sinhroni s hollywoodskim načinom pripovedovanja. Element norosti, ki v Carollovi pripovedi vznemirja občutek za čas in kraj, je v Burtonovem filmu le bolj kot fraza ne pa reprezentacija Alicijine domišljije (Beckman, 2014).

V svojih primerjavah med različnimi upodobitvami *Alice* je Jiyeon Pak (2014) med drugim primerjal Tennielove ilustracije tudi z Burtonovo upodobitvijo. Za razliko od ostalih upodobitev je vloga Alice v Burtonovi upodobitvi nekoliko v ozadju. Kljub izvrstni kakovosti vizualne predstavitve, ki povezuje visoke nasičenosti barv in temačnost, ki je značilna za dotičnega režiserja, se *Alica* razlikuje od Tennielove upodobitve. Po svojih svetlih laseh in modrih oblekah na začetku filma je veliko bolj podobna svoji predhodnici Disneyjeve animirane upodobitve iz leta 1951. Tennielova *Alica* namreč tudi ne izraža izrazitih čustev in posledično deluje bolj togo (Pak, 2014).

Naslednja upodobitev *Alice*, *Alica izza ogledala* iz leta 2016, je bila po besedah filmskega kritika Nigla Smitha (2016) še slabša od prejšnje, Burtonove. Burton je pri tej produkciji sicer sodeloval v vlogi producenta, režiser pa je bil James Bobin, ki je znan predvsem po filmih o Muppetih. Krivdo za tako nezadovoljivo zgodbo Smith (2016) najde v pomešanosti poteka zgodbe. Burtonova *Alica* iz leta 2010 je bila narejena iz delov prve in druge knjige, naslednja, iz leta 2016, prav tako, le da je tokrat za zgodbo ostalo precej manj snovi, kar je po Smithovem (2016) mnenju pustilo precej slab vtis na kakovost filma. Zgodba ima preveč hitenja od ene točke do druge, brez globine sporočila. Smith (2016) nameni tudi besede Burtonovi upodobitvi iz leta 2010, ki novejšo prekaša vsaj na področju vizualne podobe, ki jo zajemata prva in druga paradigma filmskih adaptacij, torej pridih gotike za ustvarjanje temačnosti duha pokrajine in vzdušja v filmu.

## 2 UMETNIŠKI ODDELEK FILMSKE PRODUKCIJE

Filmska produkcija obsega mnogo poklicev. V naslednjem poglavju bomo proučili tri poklice, ki se pri svojem delu uporabljajo ali upravljajo z ilustracijo.

### 2.1 Art director

Najprej se bomo lotili razlage terminologije. V prevodu izraz *art director* pomeni umetniški direktor ali umetniški režiser. Termin predstavlja poklic nekoga, ki je v teatralni produkciji zadolžen za vodjo umetniškega področja produkcije (*Art direktor*, b. d.).

#### 2.1.1 Delo umetniškega režiserja

LoBrutto (2002) pravi, da delo umetniškega režiserja opredeljuje dogovor in razdelitev dela med umetniškim režiserjem in oblikovalcem produkcije. Včasih so oblikovalci produkcije tisti, ki so bolj v stiku z oddelki, ki spadajo pod umetniško področje produkcije, medtem ko umetniški režiserji delajo 'na terenu', torej s snemalno ekipo. Umetniški režiser lahko tudi prejme vlogo oblikovalca produkcije in tako sodeluje z ekipami, ki pripravljajo pripomočke oziroma oblikujejo rekvizite, kostume, scenografijo itd. Vlogi teh dveh poklicev sta se skozi čas spremenili. V preteklosti so bili za vizualno podobo filma zadolženi umetniški režiserji, medtem ko je ta vloga sedaj prešla na oblikovalca produkcije, ki bolj neposredno sodeluje z umetniškimi oddelki. Umetniški režiser pa skrbi za umestitev oziroma povezavo med umetniškim oddelkom z dejansko produkcijo filma.

Da je delo umetniškega režiserja, v jedru predstavlja vlogo posrednika med režiserjem filma in oblikovalcem produkcije, pravi Rizzo (2005) v svoji knjigi, kjer opisuje naloge in zadolžitve umetniškega režiserja. Pravzaprav je vloga umetniškega režiserja opisana bolj kot vloga pomočnika oblikovalca produkcije, ki bdi nad vsemi spremembami, do katerih pride med nastajanjem filma. Njegova naloga je, da poskrbi za tekoče sodelovanje tako med oddelki znotraj umetniškega oddelka filma kot med umetniškimi oddelki in produkcijsko ekipo. Na ta način skrbi za združitev vizij, ki jih imata režiser filma in oblikovalec produkcije (Rizzo, 2005).

Po Prestonovem (1994) opisu dela umetniškega režiserja bi ta poklic lahko imenovali '*deklica za vse*'. Njihovo delo se začne že v fazi predprodukcije in se nadaljuje skozi produkcijo vse do končnega urejanja naslovnih in zaključnih prikazov. Oblikovalec produkcije je tisti, ki nadzira cel umetniški oddelek. Nad njim sta režiser in producent, pri čemer prvi predstavlja ustvarjalni vidik, drugi pa bolj finančni vidik, saj mora vse delo produkcije delovati znotraj zastavljenega proračuna. Umetniški oddelek tako oblikuje svoje načrte glede na zadnji (preurejeni) izvod scenarija, dopolnjen z zapiski režiserja glede pozicij kamere, narave prizora, dialoga in podobnih podatkov. Število ljudi, ki delajo pri umetniškem oddelku, se razlikuje glede na posamezne filme, predvsem pa to pogojuje tudi način snemanja, kadar je večji del opravljen na posebni lokaciji ali pa studiu s pripravljenimi kulisami (Preston, 1994).

## **2.2 Konceptualni umetnik pri filmski produkciji**

Delo konceptualnega umetnika se prične že v prvi fazi njegovega nastajanja. Po posvetu s scenaristom ali producentom glede na njihovo vizijo in ideje konceptualni umetnik ustvari skice ali ilustracije, ki služijo kot vodilo in navdih za umetniški oddelek, ki si z njimi to vizijo pomaga ustvariti. Walt Disney je pri posameznih projektih najel več konceptualnih umetnikov hkrati, ki so načrtovali barvno paleto, vzorce in oblikovanje za animirani film. Eni izmed bolj poznanih konceptualnih umetnikov, ki so sodelovali pri Disneyju, so Mary Blair, Eyvind Earle, Walt Peregoy in Marc Davis (*Moving image: concept art*, b. d.).

Poklic konceptualnega umetnika pri filmski produkciji je tudi znan pod naslovom *glavni umetnik*. Njihove slike ali skice so prve vizualne podobe filma, preden ta nastane. Pri tem je pomembno, da umetnik upošteva idejne zamisli režiserja, scenarista ali pa producenta. Občasno je treba skice popravljati ali spreminjati, dokler se te ne ujemajo z vizijo, ki jo imajo ustvarjalci filma (*Concept artist*, b. d.).

Ideje za videz filma pridejo iz snovi za film (knjiga, scenarij) in režiserjevega vidika, ki sloni na njej. Naloga konceptualnega umetnika je, da ustvari njeno vizualno podobo in jo pri tem združi z režiserjevimi idejami, tako da bodo te vizualne podobe jasno prikazale željeni koncept. Iz tega se bodo naprej razvijale teme oziroma vzdušje in pa podrobnosti, kot so rekviziti, scenografija ipd. Če gre za film, kjer se zgodba odvija v preteklosti, pri oblikovanju vizualne podobe lahko pomagajo umetniška dela iz tistega časa. Še posebej pa doprinos konceptualnega umetnika pripomore pri filmih žanra znanstvene fantastike, saj gre za podobe



stvari, ki jih sicer ne srečujemo v vsakdanjem življenju. Včasih pa so njihova dela uporabljena tudi kot material, s katerim film dobi priložnost, da pride do njegove upodobitve, če ga produkcijske hiše še niso odkupile. Delo umetniškega oddelka se torej prične že zelo zgodaj, kljub temu da konceptualni umetniki niso neposredni del tega oddelka, ampak so večinoma samozaposleni umetniki (LoBrutto, 2002).

Nagrajeni konceptualni umetnik Tyler James, ki je sodeloval s podjetji videoiger, kot so *Blizzard Entertainment*, *Cryptozic* in *Fantasy Flight Games*, je v intervjuju dejal, da ga stranke večinoma najdejo prek spleta. Sam meni, da je to najbolj pogost način pričetka sodelovanja na projektih. Delovni proces primerja s streljanjem, prvo delo je bolj podobno streljanju s puško, po katerem vedno sledijo posvet in dodatne usmeritve. Od tam naprej pa je uspešnost ujemanja z vizijo klientov podobna strelski natančnosti ostrostrelca (Stefyn, 2020).

Razlika med filmsko produkcijo in produkcijo videoiger je ta, da je pri videoigrah konceptualni umetnik pri slednjih nepogrešljiv, medtem ko pri filmski produkciji njegovo vlogo lahko prevzamejo oddelki, ki spadajo pod umetniški oddelek filmske produkcije. Njihova dela so tako kot pri filmskih produkcijah prva vizualna podoba, ki jo projekt prejme in so uporabljena kot sklicni material za nadaljnje oblikovanje igre. Navadno v njihovo delo pri videoigrah spada tudi ustvarjanje *storyboradov*, skice likov, prevoznih sredstev, orožja in okolja oziroma vzdušja (Smyth, 2020).

### 2.2.1 Podobnost z ilustracijo

V odnosu do ilustracije je James (Stefyn, 2020) dejal, da so konceptualno umetniška dela zasnovana z namenom prihodnjega oblikovanja. Navadno gre za več skic istih predmetov, oseb ali krajev z različnih kotov pogleda. Pri ilustraciji gre za končno delo, medtem ko gre pri konceptualni umetnosti pri filmskih produkcijah ali videoigrah tako rekoč za nabor sestavin za recept (Stefyn, 2020).

### 2.2.2 Konceptualni umetniki pri filmskih produkcijah trilogije Gospodarja prstanov in Alice v čudežni deželi

V naslednjem poglavju bomo predstavili nekaj umetnikov s filmi, pri katerih so sodelovali kot konceptualni umetniki.

### 2.2.2.1 *Ilustratorja John Howe in Alan Lee*

Eden izmed najbolj znanih ilustratorjev del J. R. R. Tolkiena je John Howe, ki je svojo pot ilustratorja pričel s strastjo do upodabljanja fantazijskih romanov, ki jih je bral kot najstnik. Njegov zgled je bil med drugim Greg Hildebrandt, ki je ilustriral Tolkienove koledarje, Howe pa je pri tem ilustriral svoje različice istih prizorov. Danes je Howe ustvaril precej del za trgovsko blago Tolkienovega *Srednjega sveta*, kot so namizne igre, naslovnice za zvočne knjige, koledarji, posterji, razglednice in zbiralne kartice. Po vsem tem je bil znan, preden je do njega pristopil režiser Peter Jackson s povabilom, da bi Howe sodeloval s še enim ilustratorjem, Alanom Leejem, pri filmski produkciji *Gospodarja prstanov* kot konceptualni umetnik. Jackson je bil še posebej navdušen nad Howovimi ilustracijami lika Gandalfa, Bisaginovega konca, pošasti Balroga in letečih pošasti Nazgulov. Po besedah Gilsdorfa (2014), ki je s Howom tudi opravil intervju, so se nanje močno opirali pri filmski upodobitvi. Ko je prišlo do filmske upodobitve *Hobita*, sta oba ilustratorja sodelovala pri projektu. V podaljšanih DVD-izdajah smo lahko priča njenemu delovnemu procesu (Gilsdorf, 2014).

Drugi ilustrator, ki je prav tako sodeloval pri filmskih upodobitvah *Gospodarja prstanov* in *Hobita*, je Alan Lee. Alan Lee se je navduševal nad mitologijo in ljudskimi pripovedkami, ki jih je tudi ilustriral. Njegova karierna pot se je pričela z delom pri revijah, vse dokler ni pričel z oblikovanjem naslovnice knjig. Tako je pritegnil pozornost urednice Jane Johnson, ki je v tistem času iskala ilustratorja posebne izdaje *Gospodarja prstanov*. Njegove ilustracije so navdušile tudi Tolkienovega sina Christopherja, ki ga je izbral tudi za ilustracije treh knjig s predzgodbami, ki se dogajajo pred zgodbo *Gospodarja prstanov*, zadnja z naslovom *Padec Gondolina* je izšla leta 2018. Tudi k njemu je pristopil režiser Peter Jackson, z namenom, da pri filmski produkciji *Gospodarja prstanov* ustvari *Srednji svet*. Delo pri tej trilogiji se je razvleklo na šest let. Lee je v svojih intervjujih dejal, da je bil med prvimi, ki so pričeli delati na projektu, in med zadnjimi, ki je odšel, saj je sodeloval pri oblikovanju in izdelavi promocijskih del. Njegove čudovite ilustracije vilinskega kraljestva so skoraj v celoti prenesene na filmsko platno. Ko se je pričelo delo na filmskih upodobitvah *Hobita*, je bil prvi režiser Guillermo del Toro, ki je Leeja povabil k sodelovanju. Del Toro je kasneje od projekta odstopil, nato pa ga je prevzel režiser Peter Jackson (Barnett, 2018).

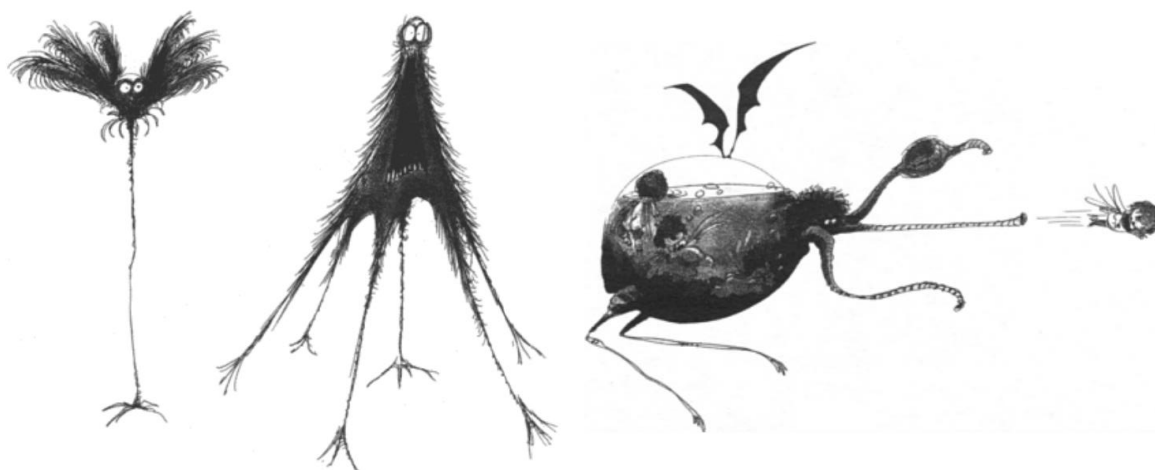
#### 2.2.2.2 Michael Kutsche

Pri filmski upodobitvi *Alice v čudežni deželi* in *Alice izza ogledala* je kot konceptualni umetnik sodeloval nagrajeni nemški umetnik Michael Kutsche. Njegova dela so posebna zaradi izjemnega realističnega upodabljanja. Prav posebne so njegove upodobitve likov za filmske produkcije, ki so pri nastajanju filma izredno velikega pomena. Sodeloval je pri filmih, kot so *John Carter*, *Knjiga v džungli*, *Mogočni Oz* in *Thor (About, b. d.)*.

#### 2.2.3 Tim Burton kot konceptualni umetnik

Celotna vizualna podoba filma ni le po zaslugi samega Tima Burtona, pri svojem delu namreč sodeluje z drugimi umetniki, filmskimi skladatelji, kostumografi in scenografi. Kot je dejal sam, vedno prične z oblikovanjem likov, njihove skice nato predloži naprej, po katerih nastanejo *storyboardi*, kostumi ipd. (Bernstein idr., 2011).

Svojo kariero v filmski industriji je Tim Burton pričel kot animator v Disneyjevih studiih. Njegov slog ni bil povsem tisto, kar so pri Disneyju iskali, zato so mu dodelili delo konceptualnega umetnika. To obdobje je bilo po njegovih besedah nekoliko lažje. Lahko je uporabljal različne koncepte. Za animirani film *The Black Coldron* je naredil ogromno skic likov in pohištva, vendar na koncu niso uporabili niti ene (Sailsbury, 2008).



**Slika 1: Burtonove skice za animirani film *The Black Coldron* (Sailsbury, 2008, str. 32)**



Vincent



**Slika 2: Burtonove skice za stop-motion film *Vincent* (Sailsbury, 2008, str. 40)**

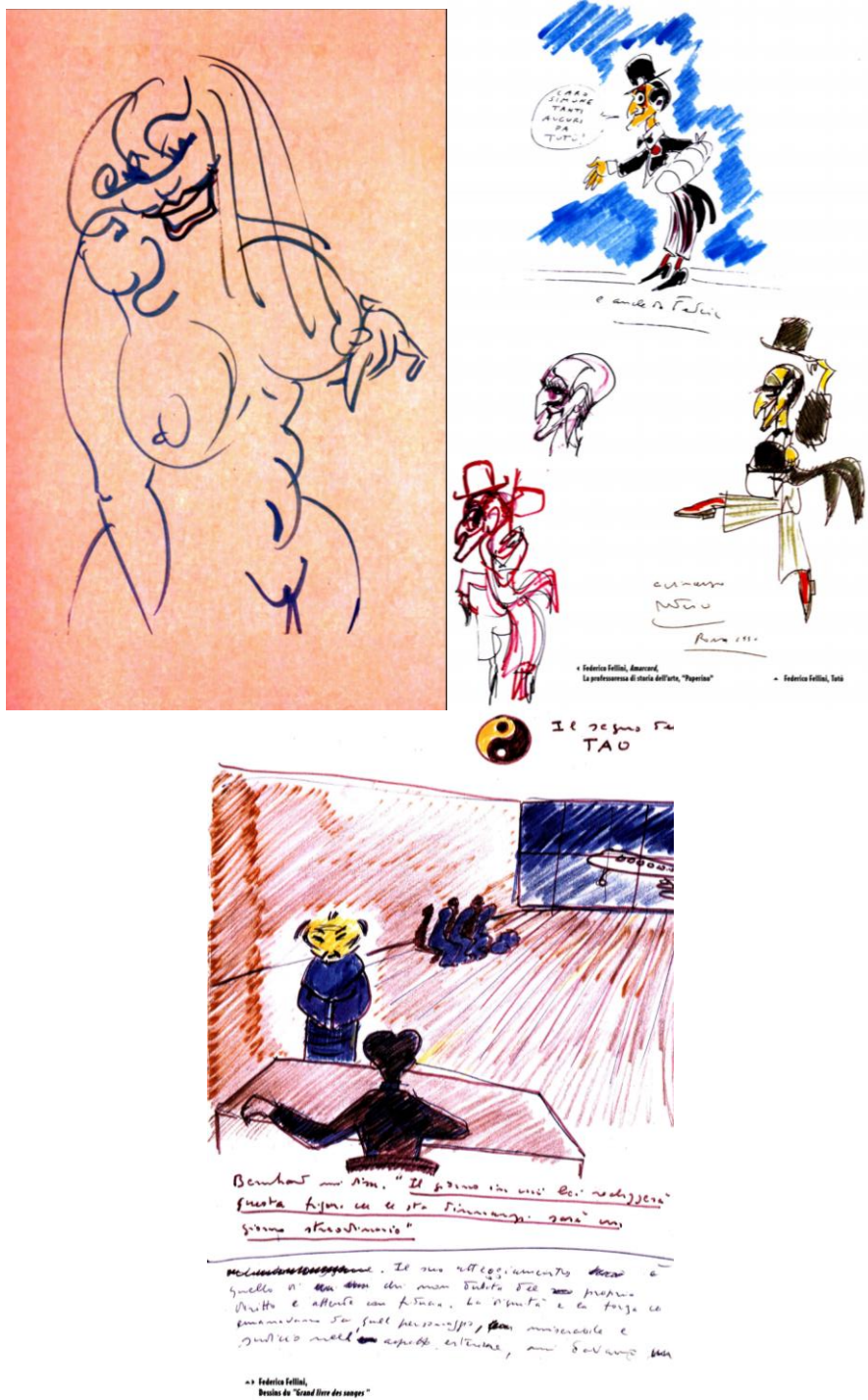
Za film *Alica v čudežni deželi* pa je tudi režiser Tim Burton prispeval svoje zamisli glede videza likov. Njegove skice likov se skoraj povsem ujemajo z zamislimi kostumografije Collen Atwood, ki je za kostume v tem filmu prejela svojo deveto nominacijo in osvojila svojo drugo filmsko nagrado oskarja. Atwoodova in Burton sodelujeta že skoraj dvajset let. Kot je značilno za njegov delovni proces, je pred začetkom produkcije in naborom igralske zasedbe Burton sam ustvaril skice likov. Lik rdeče kraljice je precej spominjal na igralko Heleno Bonham Carter, ki je vlogo v filmu tudi odigrala (Hanel, 2011).

Burton sodi med režiserje, katerih umetniški videz filmov je izredno prepoznaven. V njegovem slogu najdemo vplive gotike, saj so liki velikokrat podolgovatih oblik, poleg likov pa je vpliv gotike tudi prisoten pri oblikovanju scenografije in zgradb. Poleg gotike k njegovim vzorom sodi tudi nemški ekspresionizem, pri katerem so značilna živa ozadja, polna

barvnih kontrastov, nazobčane oblike, nagnjene oblike in zaobljene oblike ipd. (Romano, 2019).

#### 2.2.4 Federico Fellini – režiser, ki skicira

Režiser Federico Fellini velja za enega izmed najboljših italijanskih režiserjev. Skiciranje je že od nekdaj igralo pomembno vlogo v njegovem življenju. V srednji šoli je delal portrete hollywoodskih igralcev za promocijske namene, v zameno pa je dobil brezplačne vstopnice. Njegov delovni proces režiserja pa se je pričel s skiciranjem likov, ki bodo v filmu nastopali. V svojih intervjujih je pojasnil, da mu je skiciranje utrla pot uvidu, kako bo film videti. Včasih je bila ena sama skica dovolj za idejo za film, kot na primer skica klovnove smrti, ki je predstavljala smrt cirkusa. Ta skica je postala iztočnica za njegov film z naslovom *Klovn* iz leta 1970. Poleg tega mu je risanje likov dalo več možnosti pri oblikovanju likov. Hkrati pa je bilo tudi dvorezen meč, kot je pojasnil sam, je imel včasih težave z iskanjem pravega igralca oziroma igralke, ki bi vlogo lahko odigrala. Njegovo pogosto skiciranje je obsegalo tudi kratkočasno čečkanje, katerega posledica so bile pretirane velikosti delov človeškega telesa, zaradi česar so mnogi njegove risbe obsodili kot čudaške in grozljive. Njegov režiserski kolega Terry Gilliam ga je zagovarjal s tem, da ga je označil za karikaturista, kar pomeni, da je njegov pogled na svet drugačen. Včasih objekt pogleda raztegne, pretrese in tako na njem pusti svoj vidik (Wolfe, b. d.).



Slika 3: Skice Federica Fellinija (Manara, 2003, str. 9–27)

### 3 STORYBOARD

Raziskovanje uporabe ilustracije pri filmski produkciji nas je pripeljalo do pojma *storyboard*. V sledečem poglavju smo raziskali, kakšna je funkcija *storyboarda* pri filmski produkciji.

### 3.1 Kaj je storyboard

Nam najbližji izraz za *storyboard* je snemalna knjiga, v kateri so zbrane ilustracije sekvenc filma z namenom dajanja boljšega uvida v njegov videz, zaporedje in vsebino prizorov (*Storyboard*, b. d.).

### 3.2 Namen storyboarda pri filmski produkciji

Vsplošno prepričanje, da je snemalna knjiga orodje le za režiserje, je zmotno, pravi Cristiano (2007). Kljub temu da snemalne knjige lahko dajejo predloge za pozicije kamere v posameznih prizorih, je lahko zelo pripraven pripomoček za hitro razbiranje, dogajanja v posameznem prizoru in kaj bi bilo za ta prizor treba pripraviti. To je lahko zelo nepogrešljiv podatek za oddelke posebnih efektov, kostumografijo, scenografijo in mnoge druge (Cristiano, 2007).

Področij, kjer se snemalna knjiga uporablja, je veliko. Uporabljajo jih filmski ustvarjalci, oglaševalne agencije, videoigre, gledališče, televizija itd. Načeloma poznamo dva tipa snemalne knjige. Tako imenovani *client board*, namenjen predstavitvi ideje, ki je v procesu razvoja ali tik pred izvedbo, v primeru, da je izbrana. Gre torej za vsebinsko predstavitev zgodbe. Ta tip je pogost predvsem na področju oglaševanja oziroma trgovstva. Lahko pa se ga tudi uporablja pri filmskih produkcijah.

*Shooting board* je drugi tip snemalne knjige in se uporablja za nazoren prikaz, kako je želeno film posneti. Navadno gre za bolj tehnične usmeritve (kót oziroma kraj postavitve kamere, luči ipd.), ki nastopijo kasneje v procesu produkcije ali celo postprodukcije.

Kadar gre za snemalno knjigo, ki je namenjena izdelavi filma, lahko izdelovanje snemalne knjige traja precej dolgo zaradi sprememb v scenariju. Dokler scenarij ni dokončan, tudi snemalna knjiga ne more biti. Mnogo režiserjev je takšnih, ki tudi sami ustvarjajo snemalne knjige, vendar imajo kljub temu umetnika, ki na podlagi njihovih skic ustvari snemalno knjigo (Cristiano, 2007).

Hart (1998) meni, da je koncept, po katerem se snemalna knjiga ravna, tisti, ki v sebi skriva pravi vtis zgodbe, in je nepogrešljiva sestavina, ki zagotavlja pravi prenos iz zgodbe, zapisane v scenariju, do njene enačice, ki se nato odvija v filmu.

## 4 ILUSTRACIJA

Glede na to, da so bile ilustracije pri nekaterih filmskih upodobitvah uporabljene kot usmeritev vizualne podobe filma in da so bile uporabljene kot promocijski material, nas zanima, kakšni tipi ilustracij obstajajo in ali se potemtakem lahko ilustracijo smatra kot skico.

### 4.1 Kaj je ilustracija

Po definiciji je skica nekaj, kar je narisano oziroma naslikano hitro in vsebuje le najnujnejše poteze, da prikaže želeno podobo ali objekt (Skica, b. d.). Načeloma gre za zelo poenostavljeno podobo ideje ali opazovane realnosti (*Kaj je skica in čemu je namenjena?*, b. d.).

Po definiciji Slovarja slovenskega knjižnega jezika (Ilustracija, b. d.b) pa je ilustracija okras besedila, iz česar lahko sklepamo, da gre za bolj dodelano likovno delo od hitro narejene skice.

Ilustracija pa je likovna zvrst, ki predstavlja vsebino besedila v podobi risb ali slik ali pa celo fotografij. Vse do sedaj je veljalo, da je ilustracija nesamostojna zaradi svoje povezanosti z besedilom in ni spadala med visoke umetnosti, kljub bogati tradiciji in kakovosti, ki jo je dodala besedilu. Ob tem je vredno dodati, da ilustracija ni prisotna na literarnem področju, temveč tudi na področju oblikovanja embalaže, oglasov, plakatov, katalogov in še v režiji. Ilustracija sodi med pripomočke za načrtovanje kadrov in pozicij kamere. Je torej več stvari v enem; je orodje, je vizualna interpretacija, je samostojna umetniška zvrst z dolgo zgodovino. Pod klasično ilustracijo spadajo otroška ilustracija, mladinska ilustracija, tehnična ilustracija oziroma naravoslovna ilustracija in ilustracija leposlovja za odrasle (Ilustracija, b. d.a).



## 4.2 Zgodovina in razvoj ilustracije

Po besedah Pregl Kobetove (1998) ilustracijo, če že ne njenega principa, poznamo že iz prazgodovine. Način njene uporabe oziroma upodabljanja se je skozi čas spremenil. Vsekakor pa je klasična ilustracija vezana predvsem na medij knjige. Knjiga kot medij pa prihaja z Vzhoda. V Egiptu so že pred približno 5000 leti uporabljali papirusov papir, na Kitajskem so knjige izdelovali iz povezanih ploščic bambusa že na prehodu iz 13. v 14. stoletje pred našim štetjem. Poleg tega od tam tudi izvira tiskana knjiga. Kitajci so jih pričeli izdelovati v začetnih stoletjih našega štetja, tiskanje s premičnimi črkami so razvili ob koncu 9. stoletja našega štetja. Medtem pa so na Zahodu poznali papirnate zvitke, pisanje na glinene, kamnite in voščene table. Na Zahodu in področju Male Azije so predvsem prevladovale slikovne upodobitve religioznih tematik, kot na primer poslikave grobnic egipčanskih faraonov in zidov s pripisi hieroglifov. Antični Grki, na primer, so amfore krasili s prizori iz njihove mitologije. Ilustracija je postala sredstvo, s katerim so kasneje pisarji zajeli bistvo besedila, kar je bilo priročno glede na količino nepismenega prebivalstva. Podoba knjige, ki je končno zamenjala papirnate zvitke, je bil kodeks, ki je bil sprva narejen iz skupaj povezanih voščenih tabel, kasneje pa je table zamenjal pergament. Pergamentni kodeksi so prispevali k razvoju iluminacije, okraševanja knjig, ki je tako rekoč izumrla s pojavom tiska (od 15. stoletja naprej) in papirja (od 13. stoletja naprej) na Zahodu. Papir je bil veliko cenejši material od pergamenta, zato so knjige postale bolj dostopne, k čemur je še bolj pripomogel tisk, saj je ta pospešil in povečal količino nastajanja knjig. S prihodom tiska je prišlo tudi do novih tehnik dodajanja okrasja besedilu; grafike. Lesorezi, bakrorezi, suha igla, litografija, vse to so bili novi načini dodajanja in oblikovanja ilustracije besedil. Čas, v katerem je bila ilustracija še posebej priljubljena, je bil v obdobju romantike ob koncu 18. stoletja. Ilustracije so postale več kot le spremna podoba besedila, pojavile so se karikature, graje na pomanjkljivosti tedanje družbe in sistema. Kmalu je nastopil prihod časopisa (prva polovica 19. stoletja), ki je v sebi med drugim tudi vseboval ilustracije. Obdobje romantike je med drugim tudi čas, v katerem pride do preporoda pravljичnih pripovedk, kar hodi z roko v roki s t. i. pomladjo narodov. Zahvaljujoč slikanicam si danes skorajda ne moremo predstavljati knjige pravljic brez ilustracije (Pregl Kobe, 1998).

### 4.3 Tipi ilustracij

Če že govorimo o ilustriranih knjigah, je prav, da si pogledamo razliko med ilustrirano knjigo in slikanico. Slikanica vsebuje le ilustracije, medtem ko ilustrirana knjiga vsebuje ilustracije in besedilo. Zgodbe so v takšnih knjigah predstavljene prek ilustracij (brez besedila). Ko govorimo o slikanici, torej govorimo o knjigi s slikami brez besedila, medtem ko ilustrirana knjiga besedilo vsebuje, saj to predstavlja več kot polovico njene vsebine, naloga ilustracij pa je, da njene določene trenutke le zabeleži v drugačni, bolj vizualno privlačni podobi (Haramija in Batič, 2013).

## 5 EMPIRIČNI DEL

Pri empiričnem delu bomo najprej povzeli, katere so teme, ki nastopajo v zgodbi *Alica v čudežni deželi*. Nato bomo proučili ilustracije Sira Johna Tenniela in predložili svoj predlog za ilustracijo v obliki triptiha.

### 5.1 Teme zgodbe Alica v čudežni deželi

Glavna tema, ki je tudi najbolj očitna, je tema odraščanja. Glavni junakinji se zdi svet odraslih nerazumljiv in na trenutke celo nesmiseln, razlog za tem se skriva v otroškem pogledu, skozi katerega ga njen lik dojema. Tema odraščanja je povezana s tematiko osebne identitete. Glavno junakinjo, Alico, kar naprej pozivajo, naj se predstavi in pove, kdo je, to pa zanjo predstavlja izziv, saj se tudi sama o tem sprašuje. Vprašanje identitete je vpeto v temo odraščanja, saj se pri identificiranju Alica želi opreti nanjo, vendar jo pri tem zmedeta večkratna rast in pomanjšanje. Ob iskanju odgovorov se prične spraševati sama pri sebi, ali se je spremenila čez dan. To vse lahko povežemo s temo odraščanja; vsako sekundo smo starejši, dokler smo v obdobju odraščanja, rastemo, z obdobjem staranja se manjšamo ... Naslednja tema, ki pa je pravzaprav iztočnica za celotno zgodbo, je radovednost, specifično otroška radovednost. Zaradi radovednosti Alica sledi belemu zajcu v luknjo, radovednost žene željo po razumevanju sveta odraslih (*Themes and motifs Alice's adventures in wonderland*, b. d.).

## 5.2 Ilustracije Sira Johna Tenniela

Morda je malce manj znano dejstvo, da je Carroll sam ilustriral zgodbo o Alici. Kasneje je prešel k iskanju primernega ilustratorja in se odločil za Sira Johna Tenniela, ki je bil takrat že priznanega ugleda in je delal kot karikaturist za satirično politično revijo. Tenniel, katerega značilnost je izredna natančnost linij, je ilustracije pripravil neposredno na lesene plošče, v katere jih je bilo treba vrezati. Tiskarje je skrbela obraba plošč zaradi izredno tankih linij, s katerimi so bile ilustracije narejene. Kasneje so zaradi tega prešli na vrezovanje v kovinske plošče in v zakup vzeli spremembo v svetlobni tonaliteti (*Sir John Tenniel and the Alice wood engravings*, 2016).



Slika 4: Tennielove ilustracije (Srđić, 2013, str. 8–19).

Tennielove ilustracije so torej črno-bele. Kot pravi Jiyeon Pak (2014), lik Alice deluje precej nenaravno glede na to, da ohranja skoraj brezizrazen obraz ob različnih izzivih, s katerimi je soočena in upodobljena. Njegov pristop je obrnjen bolj k uprizarjanju preizkusov, s katerimi se sooča glavna junakinja, kot pa k prikazovanju sveta, v katerem se je znašla.

### **5.3 Naš predlog ilustracije**

Kot smo že proučili, so po mnogo literarnih delih nastale tudi njihove filmske upodobitve. Ilustracija je tako rekoč skoraj neizogiben sopotnik filmske produkcije, pa naj bo ta zagnana po literarnem delu ali pa ne. Naš predlog za ilustracijo je narejen v obliki triptiha, saj je časovni niz dogodkov tako jasneje razločen. Ta ilustracija je narejena z namenom upravljanja funkcije konceptualnih ilustracij oziroma del pri filmski produkciji, na podlagi katerih se izvije celotna vizualna podoba filma.

Naš poudarek pri tej ilustraciji je bil na likih, ki jih sreča glavna junakinja. Ker je svet, iz katerega prihaja glavna junakinja, Anglija, v času vladavine kraljice Viktorije v drugi polovici 18. stoletja, smo se pri oblikovanju oblačil ravnali po tedanji modi.



Slika 5: Manca Sprager. (2021). *Triptih Alice v čudežni deželi*. 35 x 21 cm. Vodotopni barvni svinčniki.



Slika 6: Manca Sprager. (2021). *Triptih Alice v hiši Belega zajca, seznanitve z modro gosenco in čajanke*. 32 x 18,5 cm. Vodotopni barvni svinčniki.



Slika 7: Manca Sprager. (2021). *Triptih barvanja vrtnic, kriketa in sojenja*. 32 x 21 cm.  
Vodotopni barvni svinčniki.

## 6 ZAKLJUČEK

Če zaključimo, ilustracija je skozi čas postala več kot le okras in dopolnitev besedila. Dandanes jo pri nekaterih področjih, kot so oglaševanje, oblikovanje, filmska produkcija ipd., postala skoraj nepogrešljiv korak v procesu. Njihova uporaba je v filmski industriji skoraj neizogibna. Če že morda knjiga, po kateri nastane film, ni ilustrirana, pa bodo ilustracije nastale izpod rok režiserja ali pa konceptualnega umetnika, ki ga bo režiser najel, da mu pomaga pričarati vizijo, po kateri bo nastal film. Skice oziroma ilustracije likov režiserjev Tima Burtona in Federica Fellinija predstavljajo ravno to; osnovno idejo, na podlagi katere se gradi vizualna podoba filma in likov, ki nastopajo v njem.

Ilustracije, ki jih ustvarjajo konceptualni umetniki pri filmski produkciji in tudi nekateri režiserji, pa ne moremo označiti kot skice, kljub temu da je njihova funkcija zelo podobna tisti od skice, da služi kot predhodnik oziroma osnova za nekaj drugega. Ilustracija je namreč bolj dodelana, medtem ko skica vsebuje le najnujnejše poteze, da pokaže bistvo tistega, kar je upodobljeno.

Ilustracije so torej le eden izmed mnogih dejavnikov, ki pripomorejo k ustvarjanju filma, tudi ko gre za filme, ki nastajajo po knjižnih predlogah. Pri tem smo prišli do ugotovitve, da gre pri filmu za skupinski proizvod. Kljub dejstvu, da je za nastanek knjige potreben več kot le pisatelj, pa je za zgodbo bolj kot ne odgovoren le on sam, medtem ko je pri filmu drugače. Pri filmu je od vsega začetka prisotno že kar veliko število ljudi, od piscev scenarija (še posebej takrat, ko gre za prenos iz knjižne predloge) do režiserja, čigar vizija je tisto, kar film resnično oblikuje v procesu nastajanja, do umetniških oddelkov scenografov, kostumografov, konceptualnih umetnikov, ki prvi upodobijo režiserjevo idejo in vizijo. Torej v fizičnem smislu je za film odgovornih precejšnje število ljudi, medtem ko je za vizijo, po kateri ta nastane, glavni 'krivec' režiser. Ta je tudi najbolj na udaru, ko pride do mnenj filmskih kritikov. Še posebej pa so na udaru režiserji filmov, ki so nastali po knjižnih predlogah. Nekatero teorije, katerih se ti držijo ob podajanju svojih kritik, so zmotne zaradi usmerjanja pozornosti v dejstva, ki jih preprosto ni mogoče spremeniti, kot je na primer prenos iz pisnega medija v zvočno-vizualni medij. Izpeljevanje primerjav, kako vsak izmed njiju spodbuja domišljijo bralca oziroma gledalca, je zmotno in neprimerljivo, saj gre za uporabo drugačnih čutil. Kljub temu da pri branju uporabljamo oči prav tako kot pri gledanju filma, je to vseeno drugače, saj se ob gledanju filma uporablja tudi čut sluha.



## 7 VIRI IN LITERATURA

- Abad-Santos, A. (1. 2. 2020). *Why everyone is watching The Witcher*. Vox.com. <https://www.vox.com/2020/2/1/21115115/the-witcher-timeline-spoilers-explained>
- About. (b. d.). <http://www.michaelkutsche.com/about>
- Alice in wonderland: the aftermath*. (b. d.). <https://web.archive.org/web/20070810212331/http://disney.go.com/disneyatoz/familymuseum/exhibits/articles/aliceinwonderlandaftermath/index.html>
- Art direktor. (b. d.). <https://sl.glosbe.com/en/sl/art%20director>
- Auger, E. E. (2011). "The lord of the Rings" interlace: the adaptation to film. *Mythlore*, 30(1/2), 143–162. <https://www.jstor.org/stable/26814816>
- Barnett, D. (3. 9. 2018). Makeing fantasy reality Alan Lee, the man who redrew Middle-earth. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/books/2018/sep/03/alan-lee-jrr-tolkien-the-lord-of-the-rings-the-hobbit-the-fall-of-gondolin>
- Beckman, F. (2014). Becoming pawn: "Alice", arendt and the new in narrative. *Journal of Narrative Theory*, 44(1), 1–28. <https://www.jstor.org/stable/24484764>
- Beja, M. (1979). *Literature & film: an introduction*. Longman.
- Bernstein, R., Reid, J. in Johnson, K. (2011). *Tim Burton: the artist's process*. Los Angeles County Museum of Art. <https://www.lacma.org/sites/default/files/TBEssay.pdf>
- Birns, M. B. (1984). Solving the mad hater's riddle. *The Massachusetts Review*, 25(3), 457–468. <https://www.jstor.org/stable/25089579>
- Butler, C. (b. d.). *Review*. <https://www.allmovie.com/movie/alice-at-the-palace-v260006/review>
- Cartmell, D. (2014). *A companion to literature, film and adaptation*. MWiley Blackwell.
- Cartmell, D. in Wheelan, I. (2010). *Screen adaptation: impure cinema*. Palgrave Macmillan.
- Concept artist*. (b. d.). <https://www.screenskills.com/starting-your-career/job-profiles/animation/development/concept-artist/>
- Cristiano, G. (2007). *The storyboard design course*. Thomas & Hudson.
- Crowther, B. (30. 7. 1951). The screen review; Disney's cartoon adaptation of 'Alice in wonderland' arrives at criterion. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1951/07/30/archives/the-screen-in-review-disneys-cartoon-adaptation-of-alice-in.html>
- Deburge, P. (25. 11. 2019). 'Little women': film review. *Variety.com*. <https://variety.com/2019/film/reviews/little-women-review-2-1203407660/>

- Diaz, T. (8. 12. 2017). *15 Lord of the Rings concept art designs way better than what we got*. Screenrant.com. <https://screenrant.com/lord-rings-concept-art-designs-better-than-movies/>
- Elliott, K. (2010). Adaptation as compendium: Tim Burton's Alice in wonderland. *Adaptation*, 3(2), 193–201. [https://www.academia.edu/1583583/Adaptation\\_as\\_Compendium\\_Tim\\_Burtons\\_Alice\\_in\\_Wonderland](https://www.academia.edu/1583583/Adaptation_as_Compendium_Tim_Burtons_Alice_in_Wonderland)
- Ezard, J. (14. 12. 2001). So, would Tolkien have liked the film? *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2001/dec/14/lordoftherings.jrrtolkien>
- Gilsdorf, E. (26. 5. 2014). *Meet the man who remade Middle-earth*. Boingboing.net. <https://boingboing.net/2014/05/26/meet-the-man-who-remade-middle.html>
- Hanel, M. (28. 1. 2011). From sketch to still a visual history of Alice in wonderlands costumes. *Vanity Fair*. <https://www.vanityfair.com/hollywood/2011/01/from-sketch-to-still-a-visual-history-of-alice-in-wonderlands-costumes>
- Haramija, D. in Batič, J. (2013). *Poetika slikanice*. Franc-Franc.
- Harl, A. (2007). The monstrosity of the gaze: critical problems with a film adaptation of "The lord of the Rings". *Mythlore*, 25(3/4), 61–69. <https://www.jstor.org/stable/26814608>
- Hart, J. (1998). *The art of the storyboard: storyboarding for film, tv and animation*. Focal Press.
- Hassler-Forest, D. (2014). Game of thrones: quality television and the cultural logi of generification. *TV/Series*, 6. <https://journals.openedition.org/tvseries/323>
- Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Taylor & Francis Group.
- Ilustracija. (b. d.a). V *Pojmovnik slovenske umetnosti 1945–2005*. <http://www.pojmovnik.si/koncept/ilustracija/>
- Ilustracija. (b. d.b). V *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. <https://fran.si/iskanje?View=1&Query=ilustracija>
- Kaj je skica in čemu je namenjena?* (b. d.). <https://sl.warbletoncouncil.org/croquis-3717>
- Kemp, S. (2018). *Why does Christopher Tolkien hate Peter Jackson's Lord of the Rings and other Tolkien movies?* Quora.com. <https://www.quora.com/Why-does-Christopher-Tolkien-hate-Peter-Jacksons-Lord-of-the-Rings-and-other-Tolkien-movies>
- Kline, K. E. (1996). "The accidental tourist" on page and on screen: interrogating normative theories about film Adaptation. *Literature/Film Quarterly*, 24(1), 70–83. <https://www.jstor.org/stable/43796701>
- Kuhn, A. in Westwell, G. (2012). *A dictionary of film studies*. Oxford University Press. <https://researchguides.dartmouth.edu/filmstudies/music>

- Leitch, T. (2003). Twelve fallacies in contemporary adaptation theory. *Criticism*, 45(2), 149–171. <https://www.jstor.org/stable/23126342>
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide*. Allworth Press.
- Lord of the Rings concept art that is just breathtaking*. (b. d.) <https://www.designyourway.net/art/lord-of-the-rings-concept-art/>
- Lovell-Smith, R. (2003). The animals of wonderland: Tenniel as Carroll's reader. *Criticism*, 45(4), 383–415. <https://www.jstor.org/stable/23126396>
- Maedhors. (3. 6. 2013). What would the professor have thought of Peter Jackson's version of 'The lord of the Rings'? Theonering.net. <https://www.theonering.net/torwp/2013/06/03/72359-what-would-the-professor-have-thought-of-peter-jacksons-version-of-the-lord-of-the-rings/>
- Manara, M. (2003). *Creature di sogno: creature De Reve*. Lto Terrazzi.
- May, J. P. (1981). Walt Disney' interpretation of children's literature. *Language Arts*, 58(4), 463–472. <https://www.jstor.org/stable/41961352>
- Meikle, K. (2013). Rematerializing adaptation theory. *Literature/Film Quarterly*, 41(3), 174–183. <https://www.jstor.org/stable/43798874>
- Moving image: concept art*. (b. d.). <https://www.illustrationhistory.org/genres/moving-image-concept-art>
- Olivera, M. (27. 3. 2019). Tag: Neco z Alenky. *Camera coverage*. [Blog]. <https://camera.coverage.home.blog/tag/neco-z-alenky/>
- Pak, J. (17. 4. 2014). *When you imagine a girl in a fantasy world, what is the first image that comes in your mind?* The Rockwell center for American visual studies. <https://rockwellcenter.org/student-research/differences-in-images-of-alice-in-wonderland/>
- Picone, J. (15. 12. 2017). *9 stages of pre-production*. Nyfa.edu. <https://www.nyfa.edu/student-resources/9-stages-of-pre-production/>
- Pregl Kobe, T. (1998). *Upodobljene besede*. Modena.
- Preston, W. (1994). *What an art director does: an introduction to motion picture promotion design*. Silman-James Press.
- Rizzo, M. (2005). *The art direction handbook for film*. Elsevier.
- Robinson, J. (14. 9. 2016a). *Now you can experience Game of thrones the way George R.R. Martin intended*. Vanityfair.com. <https://www.vanityfair.com/culture/2016/09/game-of-thrones-illustrated-edition-images>

- Robinson, T. (9. 6. 2016b). *Warcraft review not a disaster just a struggle with ambition*. Theverge.com. <https://www.theverge.com/2016/6/9/11885594/warcraft-movie-review-duncan-jones-blizzard-film-adaptation>
- Romano, A. (17. 4. 2019). *Tim Burton has built his career around an iconic visual aesthetic. Here's how it evolved*. Vox.com. <https://www.vox.com/culture/2019/4/17/18285309/tim-burton-films-visual-style-aesthetic-disney-explained>
- Ross, D. (2004). *Escape from wonderland: Disney and the female imagination*. *Marvels & Tales*, 18(1), 53–66. <https://www.jstor.org/stable/41388684>
- Rothwell, H. (6. 10. 2019). *The success of book to film Adaptations*. Medium.com. <https://medium.com/publishing-in-the-digital-age/book-to-film-adaptations-caec7c65e96a>
- Rowe, A. (11. 7. 2018). *Film Adaptations of books earn 53% more at the worldwide box office*. Forbes.com. <https://www.forbes.com/sites/adamrowe1/2018/07/11/why-book-based-films-earn-53-more-at-the-worldwide-box-office/?sh=7e2e984c306f>
- Sailsbury, M. (2008). *Burton on Burton*. Faber and Faber.
- Sims, D., Kornhaber, S. in Cruz, L. (20. 5. 2019). *Die viewers win or lose in Game of thrones?* Theatlantic.com. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/05/game-thrones-season-8-episode-6-series-finale-the-iron-throne-review/589801/>
- Sir John Tenniel and the Alice wood engravings*. (2016). [https://discover.goldmarkart.com/sir-john-tenniel-alice-wood-engravings/?\\_cf\\_chl\\_managed\\_tk\\_\\_=pmd\\_geZqOibvbhepUBhoFv.07GYns1t7uvwpsUHnzJKuWDc-1629463028-0-gqNtZGzNAyWjcnBszQi9](https://discover.goldmarkart.com/sir-john-tenniel-alice-wood-engravings/?_cf_chl_managed_tk__=pmd_geZqOibvbhepUBhoFv.07GYns1t7uvwpsUHnzJKuWDc-1629463028-0-gqNtZGzNAyWjcnBszQi9)
- Skica. (b. d.). V *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. <https://fran.si/iskanje?View=1&Query=skica>
- Smith, N. M. (10. 5. 2016). *Alice through the looking glass review – second trip to underland is far from wondrous*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/film/2016/may/10/alice-through-the-looking-glass-review-johnny-depp-mia-wasikowska>
- Smyth, D. (14. 9. 2020). *Starting a salary for a concept artist for video games*. Work.chron.com. <https://work.chron.com/starting-salary-concept-artist-video-games-24949.html>
- Srdić, Z. (2013). *Alica v Čudežni deželi: izhodišča za pogovor med predstavo in po njej*. Lutkovno gledališče Ljubljana.
- Stam, R. (2000). *Beyond fidelity: the dialogics of adaptation*. V J. Naremore (ur.), *Film adaptation* (str. 54–76). Rutgers UP. [https://www.academia.edu/3133330/Beyond\\_Fidelity\\_The\\_Dialogics\\_of\\_Adaptation\\_in\\_Film\\_Adaption\\_2000](https://www.academia.edu/3133330/Beyond_Fidelity_The_Dialogics_of_Adaptation_in_Film_Adaption_2000)

- Stefyn, N. (13. 2. 2020). *What it's like to be a concept artist: interview with Tyler James*. Cgspectrum.com. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-it-is-like-to-be-a-professional-concept-artist>
- Storyboard*. (b. d.). <https://sl.glosbe.com/en/sl/storyboard>
- Stratynar, L. in Keller, J. R. (ur.). (2007). *Fantasy fiction into film essays*. McFarland & Company Publishers.
- Themes and motifs Alice's adventures in wonderland*. (b. d.). <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/analysis/themes-and-motifs/>
- Thwaites, S. (2015). Diving into film production process – in search of the ‘interpretant’ in screen adaptation. V *ASPERA annual conference 2015: “What’s this space? Screen practice, audiences and education for the future decade”* (str. 1–11). University of Canberra. [https://www.academia.edu/40682746/Diving\\_into\\_film\\_production\\_process\\_in\\_search\\_of\\_the\\_interpretant\\_in\\_screen\\_adaptation](https://www.academia.edu/40682746/Diving_into_film_production_process_in_search_of_the_interpretant_in_screen_adaptation)
- Walker, B. E. (2001). *Carroll's Alice's adventures in wonderland*. Hungry Minds, Inc.
- Wolfe, S. (b. d.). *The other Federico Fellini: the drawings of the legendary auteur*. Magazine.artland.com. <https://magazine.artland.com/the-other-federico-fellini-the-great-directors-drawings/>