



„НА ПОЧЕТКУ ТЕОРЕТИЗОВАЊА АДАПТАЦИЈЕ: ШТА? КО? ЗАШТО? КАКО? ГДЕ? КАДА?“¹

[К]инематографија и даље изишрава групу виолину књижевности.

– Рабиндранат Тагор (1929)

Писању филмски сценарио заснован на великом роману [Данијел Деронда Џорџ Елиот] превасходно значи мукошћан рад на појединачности. Не мислим при томе само на заједничку, премда је посебно у случају викторијанског романа, који врви од споредних ликова и заједничког, неопходно озбиљно пошкресивање, већ мислим и на интелектуални садржај. Филм своју поруку мора да пренесе помоћу слика и с релативно мало речи; не шћри комлексности, цронију нишћу двосмислице. Тај рад ми је био изузетно шћежак, далеко шћежи нећо шћћо сам очекивао. А догао бих, и дејресиван: више ми је шћћало до речи нећо до слика, а ишћак сам нешћресшћано морао да жршћвујем речи и шћихове коношћације. Мошћли бисшћће ми рећи да шћћомоћу слика филм шћћеноси ошћромну количину информација коју речи мошћћу пошћушћћи само шћћриближно да шћћренесу, и били бисшћће у шћраву, али шћћриближношћћ је сама шћћо себи драшћћо-цена јер носи шћћечашћ аушћтора. Све у свему, имао сам шћћшћисак да мој сценарио вреди мношћо мање од кшћћије шћће да шћће исшћћо мошћћи да се каже и за филм.

– Романописац Џон Норт у роману *Бродолом* (2003) Луиса Беглија

Познавање и омаловажавање

Адаптације у данашње време срећемо на сваком кораку: на малом и великом екрану, на музичкој и драмској позорници, на интернету, у романима и стриповима, у оближњем тематском парку и играоници. На извесни ниво самосвести о шћиховој свеприсутности – а можда чак и на шћћено прихватање – указује и чишћњеница да су о процесу адаптације снимљени филмови, као што су *Адашћћација* Спајка Џоунза или *Изшћубљени у Ла Манчи* Терија Гилијама, оба из 2002. године. И телевизијске серије су истраживале чин адаптације, као на пример једанаест епизода документарне серије „Од странице до екрана“ приказаних на ТВ мрежи BRAVO. Адаптације, мешћутим, очигледно нису новина која се појавила у наше време; Шекспир је приче из своје културе пребацивао са странице на позорницу и тиме их чинио доступнима једној потпуно новој публици. Есхил, Расин, Гете и Да Понте су познате приче изнова казивали у новим облицима. Адаптације чине део западне културе у толикој мери да потвршћују запажање Валтера Бенјамина да је „приповедање увек уметност понављања прича“ (1992: 90). Марљивим

¹ Изворник: Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, London, Routledge, 2006.

адапаторима током векова свакако нису били потребни критички увиди Т. С. Елиота и Нортропа Фраја да их убеде у оно што се одувек сматрало општеприхваћеном истином: уметност се изводи из друге уметности; приче се рађају из других прича.

И поред тога, савремене популарне адаптације се у академској критици подједнако као и у новинским приказима најчешће с ниподаштавањем оцењују као другоразредне, деривативне, „окаснеле, просечне или културно инфериорне“ (како запажа Naremore, 2000b: 6). Управо такво виђење у наведеном епиграфу изражава романописац-адапатор Луиса Беглија; у нападу на филмске адаптације књижевних дела употребљавају се, међутим, јаче и изричито моралистичке речи: „прчкање“, „петљање“, „скрнављење“ (наведено у McFarlane, 1996: 12), „издаја“, „изобличавање“, „изопачавање“, „неверство“ и „обесвећење“ (пронађено у Stam, 2000: 54). Прелазак с књижевног на филмски и телевизијски облик назван је чак и преласком на „својевољно инфериорни облик когниције“ (Newman, 1985: 129). Премда потцењивачи адаптације тврде да „кад се саберу све режиране Шехерезаде овога света, не могу се мерити са једним Достојевским“ (Peary and Shatzkin, 1977: 2), изгледа мање-више прихватљиво да се *Ромео и Јулија* адаптирају у неки цењени облик више уметности као што су опера или балет, али не и да се по тој драми снимити филм, нарочито не ако се при томе и модернизује као што то чини Баз Лурман у свом филму *Ромео+Јулија Вилијама Шекспира* (1996). Ако се сматра да адаптација „спушта“ причу на нижи ниво (на некој замишљеној хијерархијској лествици медија, односно жанрова), онда ће вероватно изазвати негативне реакције. Трагове подозрења није могуће уклонити ни из дивљења према остварењу као што је *Тиш* Џули Тејмор (1999), екранизацији Шекспировог *Тиша Ангроника* која је добила добре критике. Чак и у нашем постмодерном добу културне рециклаже, нешто – можда је то комерцијални успех адаптација – изазива у нама осећај нелагоде.

Вирџинија Вулф је још давне 1926. године, коментаришући кинематографску уметност у повоју, осудила упрошћавање књижевног дела до којег неминовно долази кад се оно транспонује у нови визуелни медиј и филм назвала „паразитом“, а књижевност његовим „пленом“ и „жртвом“ (1926: 309). Но она је такође предвидела да филм има потенцијал да развије властити независни идиом: „кинематографији стоји на располагању небројено много симбола за емоције које до сада нису успешно исказане“ речима (309). И то је тачно. Према виђењу филмског семиотичара Кристијана Меца, кинематографија „казује непрекинуте приче; она ‘казује’ оно што би се такође могло пренети језиком речи; али она то казује другачије. Постоји разлог зашто су адаптације не само могуће него и неопходне“ (1974: 44). Исто се, међутим, може рећи и за адаптације у виду мјузикла, опере, балета или песме. Сви ови адаптатори своје приче казују на себи својствене начине. Употребљавају иста она средства којима су се одувек служили приповедачи: они конкретизују идеје и спроводе их у дело; врше одабир у циљу упрошћавања, али и проширују и екстраполирају; повлаче паралеле; критикују или одају поштовање, и тако даље. Приче које казују, међутим, однекуд су преузете, нису наново смишљене. Слично пародијама, и адаптације обележава нескривен однос с претходним текстовима, који се обично индикативно називају „изворницима“.² Но,

² Код нас се употребљава и термин „предложак“. – Прим. Прев.

за разлику од пародија, адаптације обично отворено обзнањују тај однос. (Пост)романтичарско вредновање оригиналног стваралаштва и стваралачког генија као његовог изворишта свакако је један од разлога због којег су адаптатори и адаптације доспеле на лош глас. Па ипак то негативно виђење заправо је тек доста касно ушло у западну културу која има дугу и срећну историју позајмљивања и крађе, односно, тачније речено, дељења прича.

За неке, попут Роберта Стема, књижевност ће по правилу увек бити супериорнија од било које своје адаптације због старешинства које има као вид уметности. Но ова хијерархија обухвата и оно што он назива иконофобијом (подозрењем према визуелном) и логофилијом (љубављу према речи као светињи) (2000: 58). Свакако да негативан став може једноставно бити производ изневерених очекивања неког обожаваоца књижевног дела који прижељкује да адаптација буде верна љубљеном адаптираном тексту или пак неког предавача књижевности коме би одговарало да адаптација буде што ближе тексту и да, по могућству, буде забавна.

Ако су адаптације, по овој дефиницији, толико инфериорне и другоразредне творевине, зашто су онда свеprisутне у нашој култури и зашто је њихов број, штавише, у сталном порасту? Зашто су, чак и према подацима из 1992. године, осамдесет пет одсто добитника Оскара за најбољи филм адаптације? Зашто адаптације чине деведесет пет одсто свих минисерија и седамдесет одсто свих телевизијских филмова који освајају Емије? Несумњиво да одговор делимично лежи и у непрестаном појављивању нових медија и нових канала масовне дифузије (Groensteen, 1998b: 9). Они су, дакако, поспешили потражњу за свакојаким причама. И поред свега тога, мора да постоји нешто нарочито примамљиво у вези са самим адаптацијама као *адапацијама*.

Део овог ужитка, устврдила бих, долази једноставно услед понављања с варијацијом, утешности ритуала у комбинацији са зачином изненађења. Препознавање и присећање чине део ужитка (и ризика) доживљаја адаптације; исто важи и за промену. Тематска и наративна доследност у комбинацији са варијацијом материјала (Ropars-Wuilleumier, 1998: 131) доводи до тога да адаптације никад нису просто репродукције које губе ауру о којој говори Бенјамин. У ствари, оне ту ауру носе са собом. Но, као што сматра Џон Елис, постоји извесна логичка недоследност у тој жељи за доследношћу у постромантичарском и капиталистичком свету који првенствено цени новину: „зато на процес адаптације треба гледати као на крупно улагање (у материјалном и духовном смислу) у жељу за понављањем одређених чинава конзумирања у оквиру неког представљачког облика [у овом случају филма] који се противи таквом понављању“ (1982: 5).

Елисова комерцијална реторика указује и на то да су адаптације очигледно привлачне и у финансијском смислу. Адаптатори не иду на сигурно само у време економског пада: у деветнаестом веку италијански композитори у области ноторно скупог облика уметности, опере, обично су за адаптацију бирали поуздане – то јест, већ финансијски успешне – позоришне представе или романе како би избегли финансијски ризик и како не би имали проблема са цензуром (види Trowell, 1992: 1198, 1219). Холивудски филмови из класичног периода ослањали су се на адаптације популарних романа, „проверених и поузданих“ како каже Елис (1982: 3), док се британска телевизија усавршила у адаптирању културно верификованих романа из осамнаестог и

деветнаестог века, то јест Елисових „проверених и поузданих“. Али не ради се напросто о избегавању ризика; ту је и зарада. Књига која се добро продаје, доспеће до милион читалаца; успешну бродвејску представу погледаће од једног до осам милиона људи; али филмска или телевизијска адаптација пронаћи ће пут до много више милиона гледалаца (Seger, 1992: 5).

Скорашња тенденција претварања филмова у позоришне мјузикле очигледно је економски мотивисана. Филмови *Краљ лавова* и *Продуценџи* носе наслове које гледаоци сместа препознају, што унеколико смањује нервозу бродвејских продуцената скупих мјузикала. Попут наставака и преднаставака, DVD-ова с „редитељском верзијом“ и спиновова, прављење видео-игара заснованих на филмовима још је један начин на који се из „франшизе“ може узети један „појавни облик“ и поново употребити у другом медију. Нова „пренамена“ (Bolter и Grusin, 1999: 45) не само да ће привући публику која је већ упозната с „франшизом“, него ће створити и нове конзументе. Мултинационалне компаније које данас поседују филмске студије углавном већ поседују права на приче у другим медијима, тако да се оне могу рециклирати, на пример, у видео-играма, а потом и рекламирати на телевизијским станицама које су такође у њиховом власништву (Thompson, 2003: 81–82).

Да ли нам овај прочитати комерцијални успех адаптација помаже да схватимо зашто филм *Породица Ројала Тененбаума* из 2002. године (у режији Веса Андерсона, према сценарију Овена Вилсона) почиње сценом у којој се из библиотеке посуђује књига – књига на којој је, како се у филму имплицира, заснован филм? Подсећајући на филмове попут *Великих очекивања* (1946) Дејвида Лина, који почиње кадром Дикенсовог романа отвореног на првом поглављу, преласци с једне на другу сцену у Андерсоновом филму означени су кадром „књиге“ Тененбаумових отворене на наредном поглављу, при чему уводне реченице описују оно што видимо на екрану. Будући да, колико ми је познато, овај филм није адаптација ниједног књижевног дела, употреба овог средства јесте директно, па чак и пародијско упућивање на његову употребу у ранијим филмовима, али с једном разликом: оно што се евоцира и наглашава по свему судећи јесте ауторитет књижевности као институције, а тиме и чин њене адаптације. Али зашто би филм настојао да буде схваћен као адаптација? И шта значи бити схваћен као *адапција*?

Опхођење према адаптацијама као *адапцијама*

Бавити се адаптацијама као *адапцијама* значи посматрати их као дела која су по природи, да се послужимо одличним термином шкотског песника и научног радника Мајкла Александра (Ermarth, 2001: 47), „палимпсестна“ и која непрестано походи дух њихових адаптираних текстова. Ако познајемо тај претходни текст, увек осећамо његово присуство у сенци оног који непосредно доживљавамо. Кад неко дело назовемо адаптацијом, отворено обзнањујемо његову нескривену повезаност с другим текстом или текстовима. Жерар Женет би то назвао текстом „другог степена“ (1982: 5), чији су настанак, а потом и рецепција, повезани с тим претходним текстом. Отуд су студије адаптације често компаративне студије (cf. Cardwell, 2002: 9). То не значи да адаптације нису у исти мах и независна дела и да се као таква не могу изучавати и

вредновати; као што тврде многи теоретичари, оне то очито јесу (види, на пример, Bluestone, 1957/1971; Ropars, 1970). То је један од разлога зашто адаптација има властиту ауру, властито „присуство у времену и простору, јединствено постојање где год да се нађе“ (Benjamin, 1968: 214). Такво гледиште прихватам као аксиоматично, али не и као свој теоријски фокус. Интерпретирати адаптацију као *адаптацију* у извесном смислу значи третирати је, према Ролану Барту, не као „дело“, већ као „текст“, вишеструку „стереофонију одјека, цитата, референци“ (1977: 160). Иако су адаптације уметнички објекти за себе, теоретизовати их као *адаптације* могуће је једино ако им се приступи као делима која су по природи двојна или вишеслојна.

Двојни карактер адаптације не значи, међутим, да приближност или верност адаптираном тексту треба да буде критеријум оцене или фокус анализе. Дуго је такозвана „критика верности“ била општеприхваћени критички приступ у студијама адаптације, нарочито ако се ради о канонским делима као што су Пушкинова или Дантеова. Доминантност такве критике данас се оспорава из разноразних перспектива (нпр. McFarlane, 1996: 194; Cardwell, 2002: 19) и с различитим резултатима. А као што је Џорџ Блустоун још на почетку истакао, кад филм оствари финансијски и критички успех, тешко да ико размишља о његовој верности (1957/1971: 114). Одлука да се не усредсредим баш на тај аспект односа између адаптираног текста и адаптације значи да нема потребе да се директно уплићем у ту непрестану расправу око степена приближности „оригиналу“ која је изнедрила свеколике типологије процеса адаптације: „позајмљивање“ наспрам „укрштања“ наспрам „преобликовања“ (Andrew, 1980: 10–12); „аналогија“ наспрам „коментара“ наспрам „транспонована“ (Wagner, 1975: 222–231); „употреба изворника као грађе“ наспрам „реинтерпретација само основне наративне структуре“ наспрам „дословног превода“ (Klein и Parker, 1981: 10).

Више ме занима чињеница да је тај морално обојени дискурс верности заснован на имплицитној претпоставци да адаптатори просто репродукују адаптирани текст (нпр. Orr, 1984: 73). Адаптација јесте понављање, али понављање без пресликавања. Осим тога, иза чина адаптације очигледно може да стоји сијасет потенцијалних намера: жеља да се конзумира и из сећања избрише адаптирани текст или да се он доведе у питање, једнако је могућа као и настојање да се тексту ода признање копирајући га. За адаптације као што су римејкови филмова може се рећи да имају мешовиту намеру: да су „дискутабилни омажи“ (Greenberg, 1998: 115), у исти мах испуњени едиповском завишћу и обожавањем (Horton и McDugal, 1998b: 8).

Ако не појам верности, шта би друго требало узети као оквир за савремено теоретизовање адаптације? Према речничкој дефиницији, „адаптирати“ значи подесити, преуредити, прилагодити. То се може учинити на разне начине. Као што ће бити детаљније размотрено у наредном одељку, феномен адаптације може се дефинисати из три различите, али међусобно повезане перспективе, јер сматрам да није случајно што исту реч – адаптација – употребљавамо да упутимо како на процес тако и на производ.

Као прво, схваћена као *формални енџинџеј* или *производ*, адаптација је обзнањења и опсежна транспозиција одређеног дела или више њих. То „прекодирање“ може да укључи и промену медија (из песме у филм) или жанра (из епа у роман), или промену оквира, а тиме и контекста: казивање исте приче с другачије тачке гледишта, на

пример, може да доведе до видно другачије интерпретације. Транспоноване може да значи и онтолошку промену из стварног у фиктивно, из историјског казивања или биографије у књижевну прозу или драму. Књига часне сестре Хелен Прецин *Мршав човек ходе: њриповести очевица о смртној казни у Сједињеним Државама*, објављена 1994. године, прво је постала играни филм (у режији Тима Робинса, 1995), а затим, неколико година касније, опера (за коју је либрето написао Теренс Макнали, а компоновао Џејк Хеги).

Као друго, схваћен као *џроцес креације*, чин адаптације увек обухвата како (ре-) интерпретацију тако и (ре-)креацију; то се назива апропријација или спасавање, зависно од угла гледања. На сваког агресивног апропријатора којег разоткрије политички противник, постоји по један стрпљиви спасавац. Присила Галовеј, адаптаторка митских и историјских прича за децу и омладину, рекла је да је покреће жеља да сачува приче које је вредно знати, али које без „реанимације“ (2004) неће нужно говорити језиком приступачним новој публици, а управо *џо* је њен задатак. Афричке адаптације традиционалних усмених легенди се такође тумаче као начин очувања богатог наслеђа у аудитивном и визуелном облику (Cham, 2005: 300).

Као треће, посматрана из перспективе *џроцеса рецеџиције*, адаптација је вид интертекстуалности: адаптације (као *агаџијације*) доживљавамо као палимпсесте јер познајемо друга дела на која нас дотична адаптација подсећа, захваљујући понављању с варијацијом. Отуд ће одговарајућа публика у роману који је Ивон Наваро написала по филму као што је *Хелбој* (2004) препознати не само одјек филма Гиљерма дел Тора, него и серијала стрипова „Дарк хорс комикса“ из којих је израстао филм. Сви који су играли истоимену видео-игру према којој је снимљен филм Пола Андерсона *Resident Evil* из 2002, другачије ће доживети филм од оних који нису искусили видео-игру.

Укратко, адаптација се може описати на следећи начин:

- Призната транспозиција другог препознатљивог дела или више њих
- Креативни и интерпретативни чин апропријације/спасавања
- Опширно интертекстуално ангажовање на адаптираном делу

Адаптација је, стога, деривација која није деривативна – дело које је друго, али није другоразредно. Она је самосвојан палимпсестни објекат.

Евидентно има истине у општој тврдњи да се адаптација „као концепт може проширити или сузити. У најширем смислу, адаптација обухвата скоро сваки чин измене који се изврши над одређеним делима културе из прошлости и који се уклапа у општи процес културне рекреације“ (Fischlin и Fortier, 2000: 4). С прагматичке тачке гледишта, међутим, тако широка дефиниција знатно би отежала теоретизовање адаптације. Моја нешто ужа дефиниција адаптације као процеса и производа ближа је уобичајеној употреби те речи, а при томе је довољно широка да ми дозволи да у разматрање укључим не само филмове и сценске продукције, него и музичке аранжмане и обраде песама, враћања постојећим делима путем визуелне уметности и стриповане верзије историје, песме за које је написана музика и римејкове филмова, као и видео-игре и интерактивну уметност. Такође ми дозвољава да повучем линије разграничења; на пример, незнатни призовици и алузије на друга дела не би се убројили у опширно ангажовање као ни већина примера музичког семпловања јер они реконтекстуализују

само кратке музичке сегменте. Плагијати нису признате апропријације, а ни наставци и преднаставци у ствари нису адаптације, као ни фановска проза. Постоји разлика између жеље да се прича никад не заврши – што је разлог који стоји иза наставака и преднаставака, према Марџори Гарбер (2003: 73–74) – и жеље да се једна те иста прича изнова казује на различите начине. Адаптацијама, како се чини, подједнако желимо и понављање и промену. Можда је зато, у очима закона, адаптација „деривативно дело“ – то јест, дело засновано на једном или више постојећих дела, али „прерађено, преобликовано“ (17 USC §101). Ова наизглед једноставна дефиниција је, међутим, теоријско осине гнездо.

Шта се тачно адаптира? Како?

Шта тачно значи „прерађено“ и „преобликовано“? Према закону, саме идеје се не могу заштити ауторским правом; једино се њихово изражавање може бранити на суду. И у томе лежи читав проблем. Као што је Камила Елиот проницљиво приметила, адаптација чини светогрђе тиме што показује да се форма (израз) може одвојити од садржаја (идеја) – а то је нешто што подједнако поричу и конвенционална естетика и семиотичке теорије (2003: 133), упркос томе што га правна теорија прихвата. Форма се мења при адаптацији (и тако измиче правном гоњењу); садржај остаје исти. Али из чега се заправо састоји тај „садржај“ који бива пребачен и преобликован?

Многобројни професионални критичари и чланови публике подједнако прибегавају појму „духа“ дела или уметника који треба ухватити и пренети у адаптацији како би она била успешна. Често се призива Дикенсов или Вагнеров „дух“ како би се оправдала коренита одступања од „слова“ или форме. Понекад се сматра да кључни значај има „тон“, али се он ретко дефинише (нпр. Linden, 1971: 158, 163); док је у другим приликама то „стил“ (Seeger, 1992: 157). Но за сва три појма могло би се рећи да су подједнако субјективна, да их је тешко разматрати, а камоли теоретизовати.

Теорије адаптације, међутим, већином узимају да је прича заједнички именилац, језгро онога што се транспонује у различите медије и жанрове, од којих се сваки том причом бави на формално различите начине и, додала бих, путем различитих модуса ангажовања – наративе, извођења, интеракције. При адаптацији, наводи се у овом аргументу о причи, у различитим знаковним системима траже се „еквиваленције“ за разне елементе приче: њене теме, догађаје, свет, ликове, мотивације, тачке гледишта, последице, контексте, симболе, слике, и тако даље. Но, као што објашњава Милицент Маркус, о овоме постоје две супротстављене школе мишљења: или прича може да постоји независно од свог отеловљења у било ком конкретном систему означавања или, супротно томе, причу није могуће раздвојити од материјалног вида којим се она преноси (1993: 14). Феномен адаптације, међутим, указује на то да премда је оно што тврди друга школа мишљења тачно с тачке гледишта публике, чији чланови доживљавају причу у конкретном материјалном облику, различите елементе приче могуће је разматрати одвојено, што и чине адаптатори и теоретичари, па макар и само зато што ће техничка ограничења различитих медија неминовно нагласити различите аспекте приче (Gaudreault и Marion, 1998: 45).

Од свих елемената приче, теме су вероватно најподложније адаптирању у разноврсне медије, па чак и жанрове или оквирне контексте. Као што је рекао Луис Бегли о темама свог романа *О Шмиџу*, објављеног 1996. године, када су га екранизовали Александар Пејн и Џим Тејлор: „Чуо сам их као мелодије пребачене у други кључ“ (2003: 1). Многи романтичарски балети изведени су из прича Ханса Кристијана Андерсена, једноставно зато што, сматрају неки, имају традиционалне и приступачне теме као што су потрага, магични задачи, прерушавање и разоткривање, као и борба добра и зла (Mackrell, 2004). Композитор Александар Землински је у облику „симфонијске фантазије“ назване *Die Seejungfrau* (1905) написао адаптацију Андерсенове чувене „Мале сирене“ (1836), која обухвата музичке програмске описе природних сила попут олује и музичке лајтмотиве којима се изражава прича и њене теме љубави, бола и природе, као и музику која дочарава одговарајуће емоције и атмосферу приче. Један савремени приручник за адаптаторе објашњава, међутим, да су теме, у ствари, најважније у романима и драмама; на телевизији и филму теме увек морају бити у служби радње тиме што ће је „истичати и димензионирати“, јер је у овим формама линија заплета од врхунског значаја – с изузетком европских „арт филмова“ (Seeger, 1992: 14).

Очито је и ликове могуће пренети из једног текста у други, а ликови су, штавише, како тврди Мари Смит, од пресудног значаја за реторички и естетски учинак како наративних тако и извођачких текстова, зато што делују на машту прималаца путем оног што он назива препознавањем, поравнавањем и наклоношћу (1995: 4–6). Позориште и роман обично се сматрају облицима у којима је људски субјект у центру пажње. Психолошки развој (а отуд и примаочева емпатија) чини део наративног и драмског лука кад су ликови у фокусу адаптације. А ипак, играјући видео-игре настале адаптацијом филмова, имамо прилику да заправо „постанемо“ један од ликова и да се крећемо у њиховом фиктивном свету.

Засебне јединице приче (то јест, *фабулу*) такође је могуће пренети у други медиј – исто као што их је могуће сажети у скраћеним верзијама или превести на други језик (Hamon, 1977: 264). Али у процесу адаптације долази до промена – често корених – и то не искључиво на нивоу редоследа радњи у заплету (иако је ту најлакше уочити промену). Темпо радње се може променити, трајање скратити или продужити. Промена фокализације или тачке гледишта адаптиране приче може довести до крупних разлика. Када је 1984. године Дејвид Лин написао сценарио и режирао филмску верзију романа Е. М. Форстера из 1924. године *Пуџ у Индију*, није се држао романа који фокализује два мушкарца, Филдинга и Азиза, и њихове међукултурне везе. Уместо тога, филм прича Аделину причу, додајући сцене како би се представио њен лик и учинио сложенијим и занимљивијим него што је то у роману. Још радикалнији пример јесте опера Доминика Аргента и Џона Олон-Скримгура, *Ваџра јосџице Хавишам* (1979 / ревидирана 1998) који су при адаптацији Дикенсових *Великих очекивања* (1860/1861) сасвим занемарили причу протагонисте Пипа како би испричали причу ексцентричне госпођице Хавишам.

У неким другим случајевима, при адаптацији се дешава да почетак или завршетак радње буду измењени до непрепознатљивости. Тако је, рецимо, Ентони Мингела понудио у свом сценарију и режији другачији крај филмске верзије романа *Енџелски*

Њацијенџи Мајкла Ондачија и тиме уклонио постколонијалну политику из реакције Индијца Кипа на бомбардовање Хирошима, а уместо тога у радњу филма нешто раније убацио једну мању бомбу која убија његовог колегу и пријатеља. Другим речима, криза на личном плану замењује кризу на политичком плану. Монтажер филма Волтер Мерч о тој одлуци каже: „Филм се [за разлику од романа] много више усредсређује на то петоро људи: Пацијента, Хану, Кипа, Кетрин и Каравађа – па би било сувише апстрактно нагло га расплинути пред сам крај и захтевати од публике да замисли смрт на стотине хиљада непознатих људи. Зато је бомба бачена на Хирошиму постала бомба која је убила Хардија, некога кога познајете“ (наведено према Ondaatje, 2002: 213). А, осим тога, у филмској верзији (али не и у роману) болничарка Хана свом пацијенту заправо даје смртоносну дозу морфијума на крају, највероватније зато да би се у пацијентовом сећању, као и у нашем, сјединила с његовом љубљеном Кетрин. Њихови гласови се сједињују и у музици из филма. У средишту филма се налази једино љубавна прича. Овако измењен крај можда није у истом рангу с верзијом *Краља Лира* Хејхума Тејта из 1681. у којој Корделија остаје у животу и удаје се за Едгара, али свеједно значајно премешта нагласак.

Уколико, међутим, с разматрања медија пређемо на разматрање измена општег поступка презентовања приче, тада почињу да се уочавају и друге различитости везане за оно што се адаптира. То је зато што сваки поступак подразумева другачији модус ангажовања и публике и адаптатора. Као што ћемо ускоро детаљније видети, није исто када вам се прича прикаже и када вам се прича исприча – а ни када учествујете у њој или када је интерактивна, то јест, када причу доживљавате директно и кинестетички. Код сваког модуса адаптирају се различите ствари и то на различите начине. Као што моји досадашњи примери показују, испричати причу, као што се то чини у романима, приповеткама, па чак и историјским казивањима, значи описати, објаснити, сажети, проширити; приповедач наступа са одређене тачке гледишта и има моћ да се креће кроз време и простор, а понекад и да уђе у ум ликова. Приказивање приче, као што се то чини у филмовима, балетским и позоришним представама, мјузиклима и операма, значи аудитивно и визуелно извођење које се доживљава у стварном времену.

Мада ни казивање ни приказивање уопште не значе да је публика пасивна, они ипак не ангажују људе толико непосредно и органски као што то чине виртуелна окружења, видео-игре (на било којој платформи), па чак и забавни садржаји у тематском парку, који су, свако на свој начин, адаптације или „ремедијације“ (Bolter и Grusin, 1999). Интерактивна, физичка природа тог вида ангажовања изискује уношење промена у причу, па чак и у значај саме приче. Ако се за филм може рећи да има трочлану структуру – почетак кад се успоставља сукоб; средину кад се развијају све импликације тог сукоба; крај где се сукоб решава – тад се може тврдити да адаптација филма у облику видео-игре има другачију трочлану структуру. Уводни садржај, често представљен путем такозваних „мини-филмова“, представља први чин; други чин јесте само играње игре; трећи чин јесте врхунац, често опет у виду мини-филмова (Lindley, 2002: 206). Први и трећи чин очито врше наративну функцију – поступком приказивања – и успостављају оквир приче, али су оба заправо споредна у односу на средишњи

чин: играње игре пуним интензитетом когнитивне и физичке ангажованости, које омогућава кретање наратива кроз визуелни спектакл и звучне ефекте (укључујући и музику) и кроз изазове решавања проблема. Као што је истакла Мари-Лоре Рајан: „Тајна наративног успеха игара лежи у њиховој способности да искористе најосновније силе које служе развоју заплета: решавање проблема“ (Marie-Laure Ryan, 2004c: 349). Прича, у том случају, није више од централног значаја или бар није више сама себи циљ, мада је и даље присутна као средство достизања циља (King, 2002: 51).

Иако се водила дугорочна расправа о томе да ли интерактивност и приповедање могу ићи једно са другим (видети Ryan, 2001: 244; Ryan, 2004c: 337), у видео-игри је важнија чињеница да се играчима омогућава да бораве у једном познатом измишљеном, често упечатљивом, визуелном свету дигиталне анимације. Нинтендов тродимензионални свет *Зелга*, на пример, описан је као „изузетно сложено окружење, са компликованом економијом, изванредном скупином бића, широким спектром отворених крајолика и сценарија у затвореном, као и са развијеном хемијом, биологијом, геологијом и екологијом, тако да је њен свет готово могуће изучавати као алтернативну верзију природе“ (Weinbren, 2002: 180). Премда *Зелга* није адаптација, наведени опис њеног света одговара многим играма које јесу адаптације. На сличан начин, посетиоцима Дизнијевог света који се одлуче за Аладинову возњу, омогућава се да уђу и крећу се у универзуму који је првобитно посредством филма представљен као линеарни доживљај.

Овде се адаптира један хетерокосмос, дословно „други свет“ или космос, наравно, заједно са свим елементима приче – местом и временом радње, ликовима, догађајима и ситуацијама. Да се прецизније изразим, „*res extensa*“ – да употребим Декартов израз – тога света, његова материјална, физичка димензија, јесте оно што се транспонује а затим и доживљава посредством вишечулне интерактивности (Grau, 2003: 3). Овај хетерокосмос поседује оно што теоретичари називају „истинитост кохеренције“ (Ruthven, 1979: 11) – овде се то односи на уверљивост и доследност кретања и графике у контексту игре (Ward, 2002: 129) – исто као што је поседују приповедани и извођени светови, али овај свет поседује и извесну „истинитост подударности“ – не само са „стварним светом“, него и с универзумом одређеног текста који се адаптира. Видео-игра *Кум* користи гласове и слике неких глумаца из филма, укључујући и Марлона Бранда, али линеарна структура филма је преображена у флексибилни модел игре у којој играч постаје безимени мафијаш који настоји да задобије поштовање главних ликова тиме што преузима послове, убија људе и томе слично. Другим речима, тачка гледишта је пребачена с мафијашких шефова на њихове подређене, што нам омогућава да познате сцене из света филма сагледамо из другачије перспективе, а можда и да променимо крај.

У видео-играма, као експериментима с виртуелном стварношћу, не може се лако адаптирати управо оно што су романи у могућности да тако добро опишу: „*res cogitans*“, простор ума. Чак и кинематографски и сценски медиј имају потешкоћа с овом димензијом, јер кад се психичка стварност приказује уместо да се описује речима, онда се она мора манифестовати у материјалном свету тако да је публика може видети. Без обзира на то, проширивање идеје о томе шта се све може адаптирати, тако да се њоме обухвати и идеја о хетерокосмосу или визуелном свету заједно с другим

аспектима приче, отвара могућност да се као адаптације размотре, на пример, чувене илустрације за позоришни комад *Салома* Оскара Вајлда, које је радио Обри Бирдсли, или чак Пикасова кубистичка рекодиранија неких канонских Веласкезових слика.

Да ли је неке врсте прича лакше адаптирати од неких других? Књига *Крадљивац орхидеја* Сузан Орлин показује се као неподатан материјал за сценаристу „Чарлија Кауфмана“ у филму *Агаџиација*. Или можда не? Изгледа да је реалистичне романе с праволинијским заплетом лакше екранизовати него експерименталне романе, односно тако се да претпоставити на основу доказа: дела Чарлса Дикенса, Ијана Флеминга и Агате Кристи чешће се адаптирају од дела Самјуела Бекета, Џејмса Џојса или Роберта Кувера. Сматра се да „радикални“ текстови при адаптацији бивају „сведени на неку врсту кинематографске хомогенизације“ (Axelrod, 1996: 204). Али зато су Дикенсови романи називани „театралним“ због живог дијалога и индивидуализованих, иако широко оцртаних ликова који се одликују и својственим начином говора. Њихови изразито сликовити описи и могућност да се развију у незаборавне сцене, такође их чине лаким за адаптацију или макар „адаптогеничним“ (Groensteen, 1998a: 270) на позорници или екрану. Историјски гледано, понављају се адаптирани мелодраматични светови и приче на основу којих су настајале опере и музичке драме, где се помоћу музике могу нагласити оштри емоционални сукоби и тензије које је у другом жанру неопходно скратити (јер је потребно више времена да се текст отпева него да се изговори). У данашње време ће филмови са спектакуларним специјалним ефектима као што су разни наставци *Маџирикса* или *Раџова звезда* најчешће изнедрити популарне видео-игре чији играчи имају то задовољство да закораче у кинематографски свет фантазије и управљају њиме.

Двострука визура: дефинисање адаптације

С обзиром на то шта се све може адаптирати и на који начин, људи непрестано настоје да скују нове речи које би замениле збуњујућу једноставност речи „адаптација“ (нпр. Gaudreault, 1998: 268). Већина их, међутим, заврши тако што признају пораз: реч се одржала с разлогом. Ипак, ма колико се појам адаптације на први поглед чинио јасним, заправо га је веома тешко дефинисати, делимично и зато што се, као што смо видели, иста реч употребљава да означи и процес и производ. Адаптацији као производу могуће је дати формалну дефиницију, али да би се она дефинисала као процес – креације и рецепције – морају се узети у обзир и други аспекти. Отуд су потребне оне раније поменуте различите перспективе да би се размотрила и дефинисала адаптација.

Агаџиација као производ: обзнањено, ојсежно, специфично прекодирање

Као отворено признате и опширне обраде одређених текстова, адаптације се често пореде с преводима. Баш као што не постоји дослован превод, тако не постоји ни дословна адаптација. Упркос томе, изучавање и једног и другог трпело је доминацију „нормативних приступа усмерених ка изворном тексту“ (Hermans, 1985: 9). Транспоноване у други медиј, или чак и кретање унутар истог медија, увек значи промену,

односно, речено језиком нових медија, „преформатирање“. А при томе ће се нешто увек добити и изгубити (Stam, 2000: 62). Иако је ово здраворазумско размишљање, важно је имати на уму да многи приступи превођењу примат и ауторитет по правилу дају изворном тексту, а реторика поређења углавном се своди на верност и еквиваленцију. Валтер Бенјамин је изменио тај референтни оквир, тврдећи у „Преводиоачевом задатку“ да превођење не значи преношење неког фиксног нетекстуалног смисла који треба пресликати, парафразирати или репродуковати; превођење јесте ангажовање на изворном тексту које нам омогућава да сагледамо текст на различите начине (1992: 77). Новија теорија превођења сматра да приликом превођења долази до размене између текстова и између језика, те да је оно стога „чин интеркултуралне и интертемпоралне комуникације“ (Bassnett, 2002: 9).

Ово ново схватање превођења приближава се и дефинисању адаптације. Будући да адаптације у многим случајевима подразумевају пребацивање у други медиј, оне су ре-медијације, односно специфично превођење у виду интерсемиотичког транспоновања из једног знаковног система (на пример, речи) у други (на пример, слике). То је превођење али у веома специфичном смислу: као преображавање или прекодирање, што значи као поновно кодирање у једном новом систему конвенција и знакова. На пример, сценарио Харолда Пинтера за филм *Жена француској ђоручника* (1981) Карела Рајса потпуно је транспоновао текст романа Џона Фаулса у кинематографски код. Роман напореда поставља савременог приповедача и викторијанску причу; у подједнако аутореклексивном филму, уместо тога имамо викторијански сценарио у савременом филму, који је истовремено филм о снимању приче из деветнаестог века. Самосвесност приповедача у роману преведена је у кинематографске огледалне рефлексије јер глумци који играју викторијанске ликове и у властитом животу доживљавају љубавни однос оцртан у сценарију. Мотив играња улога као на филму практично одражава лицемерне и шизоидне моралне норме викторијанског света у роману (види Sinyard, 1986: 135–140).

Парафразирање (Bluestone, 1957/1971: 62) се често јавља као алтернатива овој аналогiji с превођењем. Етимолошки, парафразирање је вид „напоредног“ (пара) казивања, а према *Оксфордском речнику енглеској језика*, једно од првих значења те речи јесте „слободно препричавање или проширивање неког пасуса“ у вербалном, али самим тим и музичком облику. Џон Драјден је парафразирање дефинисао као „превођење са слободом деловања, при коме се аутор не губи из вида..., али се његових речи не држи толико колико његовог смисла; а и тај смисао се проширује“. Овим описом можда се понајбоље описује начин на који су сценариста Роберт Нелсон Џејкобс и режисер Ласе Халстрем 2001. године приступили филмској адаптацији романа *Лучке весџи* (1993) Ени Пру. У приказу психичког света протагонисте романа, у који се захваљујући свезнајућем приповедачу детаљно залази, филм узима слободу и мисли главног јунака преноси у облику визуелизованих наслова – што је уверљиво будући да се ради о новинару. И метафорични стил романа, у извесном смислу, парафразира се употребом визуелних слика које прогоне протагонисту, а резултат су његовог страха од утапања. На сличан начин је и богат асоцијативни језик романа *Госпођа Даловеј* Вирџиније Вулф парафразирао путем „асоцијативних визуелних слика“ у филму који је 1998. године режирала Марлин Горис (види Cuddy-Keane, 1998: 173–174).

Аналогија с парафразирањем и превођењем може бити од користи и при разматрању оног што сам раније назвала онтолошком променом до које може доћи кад се неки историјски догађај или живот стварне личности преосмисли и адаптира у филм. Адаптирани текст може бити ауторитативно историјско штиво или нека неодређена архивска грађа (види Andrew, 2004: 200), а форма може да се креће од биографских филмова до историјских драма, од телевизијских докудрама до видео-игара, као на пример *JFK Reloaded*, коју је направила шкотска компанија Traffic Games и која се заснива на атентату на председника Кенедија. Понекад је текст који се парафразира или преводи веома непосредан и расположив. Тако је, рецимо, филм немачке телевизије *Wannseekonferenz* (Ванзејска конференција) осамдесетпетоминутна филмска адаптација чији је сценарио написан на основу стварног записника са осамдесетпетоминутног заседања одржаног 1942. године, којим је председавао Рајнхард Хајдрих, шеф Гестапоа, и на коме је донета одлука о „коначном решењу јеврејског питања“. Затим је Лоринг Мандел 2001. године под именом *Завера* урадио адаптацију за BBC и НВО.

У неким другим случајевима, међутим, адаптирани текст је нешто сложенији или чак вишеструк: филм *Пасје њослејогне* Сиднија Лумета, снимљен 1975. године, јесте фикционализована адаптација стварне пљачке банке и талачке кризе у Бруклину 1972. године која је уживо преношена на телевизији и о којој се много причало у медијима. Сценарио је, у ствари, написан на основу чланка П. Ф. Клугеа у часопису *Лајф*. Али 2002. године уметник Пјер Хвиг затражио је од стварног пљачкаша Џона Вујтовича да пред камерама одигра и исприча – практично, да преведе или парафразира – оригинални догађај. Током тог процеса, одиграла се другостепена адаптација: док је починилац проживљавао властиту прошлост, постало је јасно да то једино може да учини кроз визуру филмске верзије која је уследила после пљачке. Филм је за њега практично постао текст за адаптацију исто колико и догађај у коме је учествовао и који је остао сачуван у његовом сећању или у медијским извештајима. Када је реч о онтолошким променама, нема пуно смисла говорити о „историјској тачности“ или „историјској нетачности“ адаптација. *Шиндлерова лист*³ није *Шоа*³ (види Hansen, 2001), делимично због тога што је адаптација романа Томаса Кенилија, који се и сам заснива на сведочењима преживелих. Другим речима, ради се о парафразирању или превођењу *огређеног* текста, о одређеној интерпретацији историје. Наизглед једноставна позната ознака „засновано на истинитој причи“ представља подвалу: такве историјске адаптације су заправо сложене колико и сама историографија.

Адапација као процес

Креативна интерпретација или интерпретативна креација адаптора На почетку филма *Адапација* сценаристу „Чарлија Кауфмана“ мучи недоумица: брине га одговорност коју као адаптатор има према аутору и књизи које поштује. Као што наслућује, адаптација може бити процес који укључује апропријацију, присвајање туђе

³ *Шоа* је документарни филм снимљен 1985. године који говори о Холокаусту за који се на хебрејском користи реч „шоа“ (sho'ah). (Прим. прев.)

приче, и њено филтрирање, у извесном смислу, кроз властити сензибилитет, интересовања и таленат. Отуд су адаптатори прво тумачи а затим ствараоци. То је један разлог зашто *Morte a Venezia* Лучина Висконтија, италијанска филмска верзија снимљена 1971. године према новели Томаса Мана *Der Tod in Venedig*, објављеној 1911. године, има толико различит фокус и делује толико различито од енглеске опере *Смрт у Венецији* Бенџамина Бритена и Маванви Пајпер, која је премијерно изведена тек неколико година касније, 1973. године. Други разлог је, свакако, адаптаторов избор медија. Е. Х. Гомбрич нуди корисну аналогију када каже да ако уметник стане испред пејзажа са оловком у руци, он или она ће „тражити оне аспекте који се могу пренети линијама“; ако држи четкицу, уметникова визија истог пејзажа састојаће се од масива, не од линија (1961: 65). Тако ће и адаптатора који прилази причи с идејом да је адаптира за филм привући другачији аспекти приче од оних који ће привући оперског либретисту.

Адаптације, а поготово адаптације дугачких романа, значе да је посао адаптатора да одстрани и скрати; то се с разлогом назива „хируршком уметношћу“ (Abbott, 2002: 108). При адаптирању хиљаду триста страница романескне трилогије *Њејова мрачна шкања* Филипа Пулмана у две трочасовне позоришне представе, Николас Рајт је морао да избаци неколико важних ликова (на пример, научницу с Оксфорда, Мери Малон), а тиме и читаве светове у којима се одигравају њихове приче (на пример, земљу мулефа); морао је да убрза радњу и на самом почетку уплете црквену десницу. Морао је, наравно, и да изнађе два главна наративна врхунца уместо три која се налазе у трилогији. Такође се нашао у ситуацији да мора да објашњава одређене теме, па чак и детаље заплета, јер позоришна публика нема довољно времена да повеже ствари онако како то могу читаоци романâ.

Свака адаптација, наравно, не изискује резање. Филмови су често надахнути приповеткама; на пример, „Лимена звезда“ Џона М. Канингама објављена 1947. године, постала је филм *Тачно у њогне* Фреда Зинемана и Карла Формана снимљен 1952. године. Адаптације приповедака морају знатно да прошире изворну грађу. Када су 1984. године режисер и сценариста Нил Џордан и Анџела Картер адаптирали њену причу „Вучја дружина“, додали су појединости из друге две повезане приче из збирке *Крвава огаја* (1979): „Вукодлак“ и „Вучица Алиса“. Како би успоставили бајковиту логику комада, послужили су се савременим прологом из списатељичине раније адаптације у радио-драму. Сценариста Ноел Бејкер на сличан начин описује свој покушај да узме „наговештај идеје за филм“ и развије је у дугометражни играни филм. Од њега се није тражило да адаптира приповетку него књигу Мајкла Тернера *Hard Core Logo* (1993), али то је књига чији се фрагментарни наратив о поновном окупљању панк групе из осамдесетих година састоји од писама, песама, порука на електронској секретарици, фактура, фотографија, руком писаних порука, исечака из дневника, уговора и тако даље. Бејкер је рекао да му је потешкоћу прво представљала сама фрагментарност, а затим и чињеница да је прича „танка и оскудна, пуна рупа и тишине, неизречене елоквенције ствари“ (1997: 10). На крају је у свој дневник написао да је ова друга особина задатак учинила забавнијим, креативнијим: „Обавезно се захвалити Тернеру што је написао толико мало, а наговестио толико много“ (14).

Дакако, бројни су разлози зашто се адаптатори одлучују да одређену причу прекодирају у одређени медијум или жанр. Као што је раније напоменуто, то можда раде из жеље да надмаше претходно дело и у економском и у уметничком смислу. Могу настојати да оспоре естетске или политичке вредности адаптираног текста исто као што могу настојати и да му одају признање. То је, свакако, један од разлога зашто у расправи на тему процеса адаптације није баш најпригодније користити реторику „верности“. Какав год да је мотив, из перспективе адаптатора адаптација јесте чин апропријације или спасавања, а то је увек двоструки процес тумачења а затим стварања нечег новог.

Ако ово звучи некако познато, постоји добар разлог за то будући да *imitatio* или *mimesis* – имитација – има дугу историју на Западу где, како је сматрао Аристотел, чини део инстинктивног људског понашања и извор задовољства које људи налазе у уметности (Wittkower, 1965: 143). Сврха имитације великих уметничких дела није била једино да се окористи престижем и ауторитетом античких мајстора нити чак да предложи педагошки модел (како тврди *Rhetorica ad Herennium* [I. ii. 3 и IV. i. 2]), мада је то чинила. Сврха јој је била постизање својеврсне креативности: „*Imitatio* није ни плагијат нити мрља у настанку римске књижевности, већ динамичка законитост њеног постојања“ (West и Woodman, 1979: ix). Као ни имитација у класичном периоду, ни адаптација није слепо копирање; то је процес посвајања адаптираног материјала. И код класичне имитације и код адаптације, новина се састоји од тога шта неко *uragi sa* другим текстом. Штавише, за „Лонгина“, *imitatio* и *aemulatio* иду руку под руку, чиме се повезују имитација и креативност (Russell, 1979: 10). О неуспешним адаптацијама се можда не мора размишљати у оквиру неверности неком претходном тексту, него у оквиру недостатка креативности или вештине да се текст посвоји и тиме учини независним од предлошка.

За читаоца, гледаоца или слушаоца, адаптација као *агајџиација* неминовно је и нека врста интертекстуалности *ако је ђрималац ујџознај са агајџицираним џексџом*. Одвија се један непрекидни дијалогски процес, како би рекао Михаил Бахтин, у коме дело које већ познајемо поредимо са оним које тренутно доживљавамо (Стам 2000: 64). Наглашавајући однос појединих дела с другим делима и с читавим културним системом, француско семиотичко и постструктуралистичко теоретизовање интертекстуалности (нпр. Barthes, 1971/1977; Kristeva, 1969/1986) игра важну улогу зато што оспорава доминантне постромантичарске представе о оригиналности, јединствености и независности, те насупрот таквим представама, тврди да су текстови мозаици цитата који могу бити видљиви или невидљиви, чујни или нечујни; увек су већ написани и прочитани. Исто важи и за адаптације, с тим што се додатно мора напоменути да се оне такође препознају као адаптације *сџецифичних џексџова*. Публика ће често увидети да је неко дело адаптација више од једног специфичног текста. На пример, када су писци касније прерађивали – за радио, позорницу или екран – роман *Тригесеџ и девеџ сџеџеница* аутора Џона Бакена из 1914. године, уз роман су адаптирали и мрачни, цинични филм Алфреда Хичкока из 1935. године (Glancy, 2003: 99–100). А данашњи филмови о Дракули често се посматрају као адаптације ранијих филмова колико и као адаптације романа Брема Стокера.

„Палимпсестна“ интертекстуалност публике

Што се тиче публике, такве адаптације су очито „вишеслојне“; директно су и отворено повезане с неким другим препознатљивим делима и та је повезаност део њиховог формалног идентитета, али и оног што би се могло назвати њиховим херменеутичким идентитетом. Тако се држи под контролом „позадинска бука“ (Hinds, 1998: 19), сачињена од свих других интертекстуалних паралела са датим делом које би публика могла повући а које постоје због сличних уметничких и друштвених конвенција пре него због сличности са одређеним делима. Све се адаптације тим другим делима баве опширно, а не у виду површних алузија.

Како ужитак тако и фрустрација који се јављају при доживљају адаптације, делимично потичу од осећаја познатости који настаје услед понављања и сећања. У зависности од тога какав однос имамо према традиционалним кореографским верзијама балета Чајковског *Лабудово језеро* из 1877. године (а има их много, од верзије тандема Петипа/Иванов до обраде Ештона и Дауела), адаптација Метјуа Борна ће нас или одушевити или изнервирати својим модернизовањем и ироничним квиновањем овог популарног класичног балета. Његови мишићави мушки лабудови и њихова хомоеротичка, жестока и сексуално набијена кореографија омогућава, између осталог, да традиционални *pas de deux* принца и лабуда буде плес једнаких – можда први пут. Принц није више само атлетски грађен помагач балерини која је звезда. Неће свако у публици уживати у овом нарушавању и критичком коментару на рачун сексуалне политике у балетској традицији. Али без обзира на нашу реакцију, интертекстуална очекивања која имамо од медија и жанра, као и од овог конкретног дела, избијају у први план. Исто ће важити и за доживљај верзије Аустралијског плесног театра назване *Birdbrain* (2001) која има хипербрзу провокативну кореографију, филмске клипове и техно музику. Као чланови публике, посежемо за сећањем да бисмо уочили разлике исто као и сличности.

Модуси ангажовања

Двострука дефиниција адаптације као производа (опширног, конкретног прекодирања) и као процеса (креативне реинтерпретације и палимпсестне интертекстуалности) јесте један начин да се обухвате различите димензије феномена адаптације у ширем смислу. Стављање нагласка на процес омогућава нам да проширимо традиционални фокус студија адаптације и да се не ограничимо на поједине медије нити поједине компаративне студије случаја, већ да размотримо и односе између главних модуса ангажовања: то јест, омогућава нам да размотримо како помоћу адаптација људи казују и приказују приче или ступају у интеракцију са њима. Прича нам се може испричати или нам се може приказати, посредством низа различитих медија. Но перспектива, а тиме и граматика, мења се код трећег модуса ангажовања; као чланови публике ступамо у интеракцију с причама посредством, на пример, нових медија, од виртуелне стварности до машина филмова.⁴ Сва три модуса могла би се сматрати

⁴ Реч „машинама“ (енг. *machinima*) настала је спајањем речи *machine* и *cinema*. Манојло Маравић и Мирко Стојковић машинама филмове дефинишу као „пример играња са видео-играма [који]

„имерсивним“ мада не у истој мери и не на исти начин: на пример, казивачки модус (роман) омогућава нам да помоћу маште уронимо у један замишљени свет; приказивачки модус (позоришне представе и филмови) омогућава нам да у тај свет уронимо помоћу перцепције звука и слике, при чему је визуелна перцепција на извесни начин повезана са ренесансним коришћењем перспективе у сликарству и барокним поступком *trompe l'oeil* (Ryan, 2001: 3); учеснички модус (видео-игре) омогућава нам да уронимо физички и кинестетички. Али иако су сва три, у извесном смислу речи, „имерсивна“, обично се само последњи назива „интерактивним“. Гледање и тумачење црних знакова – речи или нота – на белом папиру ни на који начин није пасиван чин, као ни опажање и тумачење директног представљања приче на позорници или екрану; оба су имагинативно, когнитивно и емоционално активни чинови. Али прелазак на учесничке модусе у којима се физички ангажујемо у причи и њеном свету – било да се ради о насилној акционој игри или о игрању улога или о одгонетању / игри која нам тестира вештине – не значи да смо активнији него да смо активни на другачији начин.

У казивачком модусу – у приповедној књижевности, на пример – наше ангажовање започиње у царству имагинације, којим управљају одабране, усмеривачке речи, али који је истовремено и слободан – то јест, неспутан визуелним и аудитивним ограничењима. Можемо прекинути читање у било ком тренутку; можемо поново прочитати или прескочити нешто; држимо књигу у рукама и осећамо, и видимо, колико нам је још приче преостало да прочитамо. Али преласком на приказивачки модус, као што су филмске или позоришне адаптације, ухваћени смо у причу која незаустварљиво напредује. А прешли смо и из имагинације у царство непосредног опажања – обележеног мешавином детаља и ширине фокуса. Учеснички модус нас учи да језик није једини начин да се изрази смисао и причају приче. Визуелне и гестовне репрезентације обилују сложеним асоцијацијама; музика нуди звучне „еквиваленте“ за осећања ликова и изазива емотивне реакције публике; уопште узев, звук може увећати и појачати визуелне и вербалне аспекте или чак бити у супротности са њима. Са друге стране, међутим, драматизација која се *приказује* не може ни приближно да пренесе сложену вербалну игру поезије која се *казује*, као ни испреплетаност описа, наратива и објашњења коју је лако постићи у прозном тексту. Казивање приче речима, усмено или писмено, никад није исто као њено визуелно и аудитивно приказивање у било ком од многобројних расположивих перформативних медија.

Неки теоретичари тврде да у основи нема значајне разлике између вербалног текста и визуелних слика, као што каже В. Џ. Т. Мичел, износећи главне црте овог становишта: да „комуникативни, експресивни чинови, наратив, аргументација, опис, експозиција и други такозвани ‘говорни чинови’ нису везани за конкретни медиј, не ‘пристају’ овом или оном медију“ (1994: 160) (Види и Cohen, 1991b). Разматрање раз-

подразумевају њихову креативну прераду од стране активних корисника, који користе могућност снимања игре како би направили кратке филмове“ („Машинима: пример културе фанова и медијске конвергенције видео-игара и филма“, у: *Дигиталне медијске технологије и друштвено-образовне промене 8*, Зборник радова са 10. међународне научне конференције *Медииови медијској образовању*, ур. Дејан Пралица и Норберт Шиноковић, Филозофски факултет Нови Сад, Нови Сад, 2019, 225–238). (Прим. ђрев.)

лика у ангажовању између модуса казивања и приказивања, међутим, сугерише управо супротно: сваки модус, баш као и сваки медиј, има себи својствене специфичности, ако не и својствену бит. Другим речима, ниједан модус по природи не ради нешто боље од других; али сваки има на располагању различите начине изражавања – медије и жанрове – па зато може да постави одређене циљеве и постигне их боље од других.

Узмимо, на пример, занимљив технички задатак који је британски романописац Е. М. Форстер себи поставио у роману *Хауардс енд* из 1910. године: како да казаним речима представи ефекат и смисао *изведене музике* – музике коју ће његови читаоци морати да замисле, наравно, а не да чују. Пето поглавље романа започиње речима: „Сви ће се сложити да је Бетовенова Пета симфонија најузвишенији звук који је икада испунио ухо човека“ (Forster, 1910/1941: 31). Форстер, затим, описује ефекат који музика има на сваког члана породице Шлегел, чије уши испуњава овај „најузвишенији звук“. Својим казивачким модусом роман може кад год пожели да нас уведе у ум и осећања ликова. Но ова епизода, у којој цела породица присуствује концерту у Краљичиној концертној сали у Лондону, нарочито се усредсређује на један лик, Хелен Шлегел – младу девојку, недавно повређену у љубави, те стога некога чија је реакција на музику дубоко лична и снажно повезана са емоционалним проблемима.

Док оркестар изводи трећи став, каже нам се да она чује како „злодух тихо прелази преко читаве васионе, с краја на крај“ (32). У првом ставу чула је „јунаке и бродоломе“, али овде чује страшне злодухе и „међуигру расплесаних слонова“ (32). Најстрашније у вези са њима јој је њихова опуштеност: „запазили су, тако у пролазу, да на свету нема лепоте ни јунаштва“ (32). Форстер наставља, говорећи нам да „Хелен није могла да им противречи јер и она је, бар једном, осетила то исто и видела како се руше чврсти зидови младости. Паника и празнина! Паника и празнина! Злодуси су имали право“ (33). До краја комада, она бива дубоко ганута и толико потресена да не може да остане у друштву осталих чланова породице већ жели да буде насамом. У роману се то овако описује: „Та музика сажела је све што јој се десило или што јој се може десити у животу. Разумела ју је као непобитну тврдњу, која никад неће бити оборена“ (34). Одлази из сале и грешком узима кишобран једног незнанца, извесног Леонарда Баста, који ће играти важну улогу у остатку њеног живота, а, самим тим, и у остатку романа.

Шта се дешава када се ова исприповедана сцена транспонује у приказивачки модус – у овом случају, филм – који је за продукцијску кућу Merchant Ivory адаптирала Рут Правер Џабвала? Нека врста концерта се одржава и у филму, али Хелен му присуствује без чланова породице. Не ради се о пуном оркестралном наступу него се свира клавир у четири руке, као пратња предавању о Бетовеновој Петој симфонији. Остављено је неколико Форстерових речи, али су малобројне. Пошто на филму једино можемо да *видимо* Хелен али не и да зађемо у њене мисли, преостаје нам једино да нагађамо о чему размишља. Отуд у приказаној верзији Хелен не осећа „панику и празнину“ злодуха; помоћу те слике, предавач, одговарајући на питања публике објашњава Бетовенов комад. У ствари, на основу онога што видимо, чини се да се Хелен досађује више него што је потресена читавим искуством. Пуну верзију симфоније у извођењу оркестра можемо чути као музичку пратњу филму (недијегетски), али тек пошто она напусти салу, а за њом пође младић чији је кишобран грешком узела.

Иако Форстер ову сцену употребљава да нам каже какав је имажинативни и емоционални свет Хелен Шлегел, филм ту прилику користи да нам покаже како је Хелен упознала Леонарда Баста у одговарајућем културном контексту. Са становишта развоја радње, управо то се дешава у овој сцени, а то је оно што филм настоји да постигне. Занимљиво је да нам приказивачки модус омогућава оно што казивачки не може, а то је да заправо *чујемо* Бетовену мелодију. Не можемо, међутим, ући у ум ликова док слушају; они морају видно, физички да отелове своје реакције како би их снимила камера или морају да говоре о својим реакцијама. У филму се, свакако, много говори о музици, уметности и којечему другом, не само у овом прилично очитом облику предавања.

Интеракција с причом је опет различита од приказивања или казивања – и не само због тога што омогућава непосреднији вид урањања у причу. Слично представи или филму, виртуелна стварност или видео-игра не користе само језик као средство предочавања једног света; тај свет можемо да видимо и чујемо. Но у приказивачком модусу не улазимо физички у тај свет да бисмо, затим, у њему делали. Због снажног доживљаја који изазива, игра пејнтбол која симулира ратни сценарио, сматра се различитом врстом адаптације ратне приче него што је то, рецимо, чак и сликовито приказано насиље у филму као што је *Ћасасавање регова Рајана* (1998). Реконструкција битке из грађанског рата може да укључује играње улога, а дела у новим наративним медијима могу захтевати да се база података „прекомбинује“, али у оба случаја облик учешћа публике је различит од оног у коме нам се иста прича исприча или прикаже.

Приче се, међутим, не састоје само од материјалних средстава којима се преносе (медија) нити од правила према којима се структуришу (жанрова). Та средства и та правила омогућавају успостављање, а затим и каналисање наративних очекивања, као и преношење наративног значења *некоме у неком контексту*, при чему их је неко креирао управо с том намером. Укратко речено, постоји шири комуникацијски контекст који би свака теорија адаптације требало да размотри. Тај ће се контекст мењати са сваким модусом представљања или ангажовања: казивачки модус може употребити низ различитих материјалних медија, као што то може и живи или посредовани казивачки модус, при чему оба могу подржати низ различитих жанрова. Но прављење разлике међу медијима није увек довољно да би се могла извршити она врста разграничења на коју нам указују адаптације. На пример, „машинима филм“ јесте облик филмографије који користи технологију компјутерских игара да снима филмове унутар виртуелне стварности коју ствара погон игре. Као такав, то је хибридни облик, али *медиј* је у основи електронски. Машиниска адаптација Шелијеве песме „Озимандијас“ из 1817. године, коју је за Strange Company урадио Хју Ханкок, заправо је дигитализована визуализација „приче“ из песме о човеку који у пустињи наилази на порушени кип једног цара на чијем постољу је уклесана језиво иронична порука о овосветовној слави и моћи времена. Иако лик човека на екрану ствара напетост тиме што руком мора да уклони песак како би прочитао последњи ред поруке („Гледајте дела моја и стрепите пред њима“), у дигиталној верзији ипак не осећамо толико узбуђење као док читамо поражавајућу иронију у песми. Уколико бисмо гледали само на медиј, то нам не би помогло да оценимо успех (или неуспех) ове адаптације: прем-

да је овај машинама филм у дигиталном медију, он није интерактиван. Штавише, чин тумачења те у суштини приказане приче не захтева активно ангажовање у толикој мери колико читање казане верзије.

То не значи да нас различити медији не ангажују на различит начин, али линије разграничења нису тако јасне као што очекујемо. Доживљај који нам пружа читање у приватности и осами заправо је ближи приватном визуелном и кућном простору телевизије, радија, DVD-а, videa и рачунара, него јавном и групном гледалачком доживљају у било каквој замраченој сали. А кад седимо у мраку, тихо и мирно, а на бини нам се приказују стварна жива тела која говоре или певају, наш ниво и врста ангажовања су различити него кад седимо испред екрана а „стварност“ нам се приказује посредством технологије. Кад играмо пуцачку видео-игру у првом лицу, постајемо активни учесници у наративном свету и органски доживљавамо радњу, наша реакција је опет различита. Сам медиј није довољан да се објасни шта се дешава када се интерактивна видео-игра адаптира у дигитално уметничко дело изложено у музеју, јер то онда постаје начин да се прича прикаже, пре него да се с њом ступи у интеракцију. На пример, у делу израелско-америчког видео-уметника Еда Стерна које носи назив *Ви-јетнамска љубавна прича* (2003), гледалац открива да је уметник-стрелац већ уклонио све непријатеље из игре, па нам само преостаје да гледамо – другим речима, да нам се прикаже – низ празних локација које су уређене тако да подсећају на класичне кадрове из ратних филмова, од *M*A*S*H*-а до *Апокалипсе данас*. Преокренувши очекивани резултат игре тиме што је прекршио сва правила према којима се одвија радња ових игара, уметник се побринуо да публика не учествује, нити може да учествује на исти начин као што би могла у интерактивној игри. На исти начин, Стернова *Тврђава Паладин: Војска Америке* представља макету средњовековног замка где се на видео-екрану открива – опет – крајњи резултат уметничког савладавања игре коју војска САД-а користи за регрутовање, а која се исто зове *Војска Америке*. Труд и ужитак гледалаца овде разликују се од кинетичког и когнитивног учешћа интерактивног играча.

Коришћена литература:

- Abbott, H. Porter. 2002. *The Cambridge introduction to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Andrew, J. Dudley. 1980. The well-worn muse: Adaptation in film and theory. У: *Narrative strategies*. Macomb: Western Illinois Press, 9–17.
- _____. 2004. Adapting cinema to history: A revolution in the making. У: Stam и Raengo 2004, 189–204.
- Axelrod, Mark. 1996. Once upon a time in Hollywood; or, the commodification of form in the adaptation of fictional texts to the Hollywood cinema. *Literature/Film Quarterly* 24 (2): 201–8.
- Baker, Noel. 1997. *Hard core road show: A screenwriter's diary*. Toronto: Anansi.
- Barthes, Roland. 1971/1977. From work to text. Прев. Stephen Heath. У: Barthes 1977, 155–64.
- _____. 1977. *Image–Music–Text*. Прев. Stephen Heath. New York: Hill & Wang.
- Bassnett, Susan. 2002. *Translation studies*, 3. изд., London: Routledge.
- Begley, Louis. 2003. "About Schmidt" was changed, but not its core. *New York Times*. 19. јануар, Arts and Leisure: 1, 22.
- Benjamin, Walter. 1968. *Illuminations*. Прев. Harry Zohn, предговор Hannah Arendt. New York: Harcourt, Brace and World.
- _____. 1992. The task of the translator. У: Schulte and Biguenet 1992, 71–92.

- Bluestone, George. 1957/1971. *Novels into film*. Berkeley: University of California Press.
- Bolter, Jay David, и Grusin, Richard. 1999. *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Cardwell, Sarah. 2002. *Adaptation revisited: Television and the classic novel*. Manchester: Manchester University Press.
- Cham, Mbye. 2005. Oral traditions, literature, and cinema in Africa. *У: Stam и Raengo 2004*, 295–312.
- Cohen, Keith, *yp.* 1991a. *Writing in a film age: Essays by contemporary novelists*. Niwot, CO: University Press of Colorado.
- _____. 1991b. Introduction. *У: Cohen 1991a*, 1–44.
- Cuddy-Keane, Melba. 1998. *Mrs. Dalloway*: Film, times, and trauma. *У: Laura Davis и Jeanette McVicker, Virginia Woolf and her influences: Selected papers from the seventh annual Virginia Woolf conference*. New York: Pace University Press, 171–75.
- Elliott, Kamilla. 2003. *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ellis, John. 1982. The literary adaptation. *Screen 23* (maj–jun): 3–5.
- Ermарth, Elizabeth Deeds. 2001. Agency in the discursive condition. *History and Theory 40*: 34–58.
- Fischlin, Daniel, и Fortier, Mark, *yp.* 2000. *Adaptations of Shakespeare: A critical anthology of plays from the seventeenth century to the present*. London и New York: Routledge.
- Forster, E.M. 1910/1941. *Howards End*. Harmondsworth: Penguin.
- Garber, Marjorie. 2003. *Quotation marks*. London и New York: Routledge.
- Gaudreault, André. 1998. Variations sur une problématique. *У: Groensteen 1998a*, 267–71.
- Gaudreault, André, и Marion, Philippe. 1998. Transécriture et médiatique narrative: L'enjeu de l'intermédialité. *У: Groensteen 1998a*, 31–52.
- Genette, Gérard. 1982. *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Paris: Seuil.
- Glancy, Mark. 2003. *The 39 Steps*. London и New York: I. B. Tauris.
- Gombrich, E. H. 1961. *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation*. New York: Panther.
- Grau, Oliver. 2003. *Virtual art: From illusion to immersion*. Перев. Gloria Custance. Cambridge: MIT Press.
- Greenberg, Harvey R. 1998. Raiders of the lost text: Remaking as contested homage in *Always*. *У: Horton и McDougal 1998a*, 115–30.
- Groensteen, Thierry, *yp.* 1998a. *La transécriture: Pour une théorie de l'adaptation*. Colloque de Cerisy, 14–21. август 1993, Québec: Editions Nota Bene.
- _____. 1998b. Fictions sans frontières. *У: Groensteen 1998a*, 9–29.
- McFarlane, Brian. 1996. *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- Hamon, Philippe. 1977. Texte littéraire et métalangage. *Poétique 31*: 263–84.
- Hansen, Miriam Bratu. 2001. *Schindler's List* is not *Shoah*: The second commandment, popular modernism, and public memory. *У: Landy 2001a*, 201–17.
- Hermans, Theo. 1985. Introduction: Translation studies and a new paradigm. *У: Theo Hermans, *yp.*, The manipulation of literature: Studies in literary translation*. London: Croom Helm, 7–15.
- Hinds, Stephen. 1998. *Allusion and intertext: Dynamics of appropriation in Roman Poetry*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Horton, Andrew, и McDougal, Stuart Y., *yp.* 1998a. *Play it again, Sam: Retakes on remakes*. Berkeley: University of California Press.
- King, Geoff, и Krzywinska, Tanya, *yp.* 2002a. *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- _____. 2002. Die hard/try harder: Narrative spectacle and beyond, from Hollywood to videogame. *У: King и Krzywinska 2002a*, 50–65.
- Klein, Michael, и Parker, Gillian, *yp.* 1981. *The English novel and the movies*. New York: Frederick Ungar, 1–13.
- Kristeva, Julia. 1969/1986. *Sémiotiké: Recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil.
- Landy, Marcia, *yp.* 2001a. *The historical film: History and memory in media*. London: Athlone Press.
- Linden, George. 1971. The storied world. *У: F. Marcus 1971*, 157–63.
- Lindley, Craig. 2002. The gameplay gestalt, narrative, and interactive storytelling. *У: Mäyrä 2002*, 203–15.
- Mackrell, Judith. 2004. Born in the wrong body. *The Guardian*. 1. ноябрь 2004, <http://www.guardian.co.uk>. 2. ноябрь 2004.

- Marcus, Fred H., yp. 1971. *Film and literature: Contrasts in media*. New York: Chandler.
- Marcus, Millicent. 1993. *Filmmaking by the book: Italian cinema and literary adaptation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Mäyrä, Frans, yp. 2002. *Computer games and digital cultures*. Tampere, Finland: University of Tampere Press.
- Metz, Christian. 1974. *Film language: A semiotics of the cinema*. Trans. Michael Taylor. New York: Oxford University Press.
- McFarlane, Brian. 1996. *Novel to film: An introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- Mitchell, W. J. T. 1994. *Picture theory*. Chicago: University of Chicago Press.
- Naremore, James, yp. 2000a. *Film adaptation*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- _____. 2000b. Introduction: Film and the reign of adaptation. Y: Naremore 2000a, 1–16.
- Newman, Charles. 1985. *The postmodern aura*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Ondaatje, Michael. 2002. *The conversations: Walter Murch and the art of editing film*. Toronto: Vintage Canada.
- Orr, C. 1984. The discourse on adaptation. *Wide Angle* 6 (2): 72–76.
- Peary, Gerald, и Shatzkin, Roger, yp. 1977. *The classic American novel and the movies*. New York: Frederick Ungar.
- Rieser, Martin, и Zapp, Andrea, yp. 2002a. *New screen media: Cinema/ art/narrative*. London: British Film Institute.
- Ropars, Marie-Clair. 1970. *De la littérature au cinéma*. Paris: Armand Colin.
- Ropars-Wuilleumier, Marie-Clair. 1998. *L'oeuvre au double: Sur les paradoxes de l'adaptation*. Y: Groensteen 1998a, 131–49.
- Russell, D. A. 1979. De Imitatione. Y: West and Woodman 1979, 1–16.
- Ruthven, K. K. 1979. *Critical assumptions*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.
- Ryan, Marie-Laure. 2001. *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- _____. yp. 2004a. *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- _____. 2004c. Will new media produce new narratives? Y: Ryan 2004a, 337–59.
- Sadie, Stanley, yp. 1992. *New Grove dictionary of opera*. 4 тома. London: Macmillan.
- Seeger, Linda. 1992. *The art of adaptation: Turning fact and fiction into film*. New York: Henry Holt and Co.
- Schulte, Rainer, и Biguenet, John, yp. 1992. *Theories of translation*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sinyard, Neil. 1986. *Filming literature: The art of screen adaptation*. London: Croom Helm.
- Smith, Murray. 1995. *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Stam, Robert. 2000. The dialogics of adaptation. Y: Naremore 2000a, 54–76.
- _____, и Raengo, Alessandra, yp. 2004. *A companion to literature and film*. Oxford: Blackwell.
- Thompson, Kristin. 2003. *Storytelling in film and television*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Trowell, Brian. 1992. Libretto. Y: Sadie 1992, 1185–1252.
- Wagner, Geoffrey. 1975. *The novel and the cinema*. Rutherford, NJ: Fairleigh Dickinson University Press.
- Ward, Paul. 2002. Videogames as remediated animation. Y: King и Krzywinska 2002a, 122–35.
- Weinbren, Grahame. 2002. Mastery (sonic c'est moi). Y: Rieser и Zapp 2002a, 179–91.
- West, David, и Woodman, Tony. 1979. *Creative imitation and Latin literature*. Cambridge и New York: Cambridge University Press.
- Wittkower, Rudolf. 1965. Imitation, eclecticism, and genius. Y: Earl R. Wasserman, yp., *Aspects of the eighteenth century*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 143–61.
- Woolf, Virginia. 1926. The movies and reality. *New Republic* 47 (4. август): 308–10.

(С енілескої ірревела **Наїша Камімарк**)