

McGuffin - pokretač priče

Radanović, Bojan

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:205:562119>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-20**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Academy of Dramatic Art](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI

BOJAN RADANOVIĆ

McGUFFIN – POKRETAČ PRIČE

Pisani dio Diplomskog rada

Zagreb, 2021.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
Studij filmske i televizijske režije
Usmjerenje igrani film

McGUFFIN – POKRETAČ PRIČE

Diplomski rad

Mentor: Ognjen Sviličić, izv. prof. art

Student: Bojan Radanović

Zagreb, 2021.

SADRŽAJ:

Sažetak

1. Uvod	4
2. Filmska priča	5
3. Filmska priča i scenarističke paradigme.....	6
4. McGuffin - definicija	8
5. McGuffin i „Čehovljeva puška“.....	10
6. McGuffin u filmovima Alfreda Hitchcocka.....	12
6.1. Psycho (1960.)	12
6.2. Sjever-sjeverozapad (1959.).....	13
6.3. Ozloglašena (1946.).....	15
7. McGuffin u „Ne-Hitchcockovim“ filmovima	17
7.1. Ratovi zvijezda (1977.), r. George Lucas.....	17
7.2. James Cameron – lik kao McGuffin.....	21
7.3. Ostali primjeri McGuffina.....	23
8. PUSHBACK – dugometražni igrani film.....	24
8.1. PUSHBACK – Sinopsis.....	25
8.2. McGuffin u priči Pushback.....	28
9. Zaključak.....	29
10. Literatura.....	30
11. Izvori s mrežnih stranica.....	30
12. Filmografija.....	31
13. Popis slikovnog materijala.....	31

Sažetak

U ovom radu bavim se pojmom McGuffin te otkad se on pojavljuje. Nastojim definirati što on jest, koliki je njegov utjecaj na filmsku priču te razvoj radnje.

Summary

In this dissertation I deal with the term McGuffin and since when it appears. I try to define what it is, how much of an impact he has on the film's story, and the development of the plot.

Ključne riječi:

McGuffin, Alfred Hitchcock, radnja, film, David Bordwell, George Lucas, James Cameron, Ratovi Zvijezda, Terminator

Key Words

McGuffin, Alfred Hitchcock, plot, film, David Bordwell, George Lucas, James Cameron, Star Wars, Terminator

1. Uvod

U ovom radu bavim se pojmom koji se uvriježio u filmskoj terminologiji pod nazivom McGuffin (MacGuffin). On označava stvari, predmete ili čak događaje unutar filmske priče koji su od velikog značaja za likove i razvoj radnje, ali za publiku su potpuno beznačajni. McGuffin obično motivira glavnog protagonista na neku akciju koja kasnije generira daljnju radnju u odnosu s ostalim likovima.

Postupno kroz ovaj rad nastojat ću odgovoriti na pitanja kad je McGuffin nastao i tko ga je među prvima koristio. Nadalje bavit ću se objašnjenjem njegovog djelovanja kao sredstva unutar razvoja filmske priče. Od trenutka kad se u njoj pojavljuje, kako djeluje te kako i koliko se pojavljuje kroz razvoj radnje sve do njezinog kraja. Sve to ću nastojati potkrijepiti primjerima iz filmskih djela čija priča sadrži McGuffin kao sredstvo naracije.

Kako i sam, u trenutku pisanja ovog diplomskog rada, radim na scenariju za dugometražni igrani film radnog naslova Pushback, čija radnja sadrži McGuffin, dat ću si za pravo koristiti i tu priču kao primjer za neka objašnjenja. Upravo kroz rad na toj priči, odnosno scenariju, saznao sam za taj pojam i dobio motivaciju dublje ga istražiti te objasniti što se nadam da ću ovim radom i uspjeti.

2. Filmska priča

Kako se ovaj diplomski rad bavi filmskom pričom u najužem smislu te McGuffinom kao sredstvom unutar nje, potrebno je spomenuti neke njezine glavne karakteristike.

Pričom, ili fabulom, smatra se ono prizorno zbivanje u kojem se prati djelovanje samodjelatnih likova. Zato se u njoj mogu razlikovati likovi (agensi, aktanti) koji imaju mogućnost poduzetnog snalaženja (djelovanja, akcije) unutar razmjerno postojanih ambijenata i ambijentalnih stanja, te u sklopu širih situacija ili zbivanja i na koje mogu utjecati s nekakvim razlozima ili planovima (tj. motivima). ¹

Kada se prikazuju dva narativna događaja gledatelj traga za uzročnim, prostornim, ili vremenskim vezama. Imaginarni konstrukt koji stvaramo, unaprijed, ili unazad, formalisti su nazvali *fabula* (termin koji se nekad prevodi kao „priča“). Određenje, fabula utjelovljuje radnju kao kronološki, uzročno-posljedični niz događaja u okviru datog trajanja i prostornog polja. ²

Fabula je obrazac kojeg promatrač narativa stvara uz pomoć pretpostavki i izvođenja. Ona je posljedica procesa „hvatanja“ narativnih naznaka, primjene shema, formiranja i testiranja pretpostavke. U najidealnijem slučaju, sinopsis je jedan od oblika utjelovljenja fabule koji najčešće prikazuje samo njezin osnovni obris, ili pak obuhvaća sve pojedinosti, ovisno o okolnostima. S druge strane, koliko god bila imaginarna, fabula nije proizvoljan i ishitren konstrukt. Gledatelj je sam izgrađuje na osnovi prototipskih shema (prepoznatljivih vrsta osoba, postupaka, mjesta i sl.), šablonskih shema („kanonske“ priče) i proceduralnih shema (traganje za odgovarajućim motivacijama te uzročnim, prostornim i vremenskim odnosima).

¹ PRIČA, FILMSKA. *Filmska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 27.7.2021. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=4212>>.

² Bordwell, David (2013). *Naracija u igranom filmu*. Beograd: Filmski centar Srbije.,prijevod: Slavica Miletić, str. 63.

3. Filmska priča i scenarističke paradigme

Scenarističke paradigme dijele se u tri osnovne grupe:

- one koje polaze od strukture dramskog djela,
- one koje polaze od žanra,
- one koje polaze od lika.

Najčešće su scenarističke paradigme koje polaze od strukture dramskog djela te ih ujedno ima najveći broj. Neki od najznačajnijih teoretičara scenaristike, kao što su Lew Hunter, Syd Field, Blake Snyder, Robert McKee, u svojim analizama polaze upravo od strukturalističkih parametara. Ono što je karakteristično za scenarističke paradigme ovog tipa su **plot pointovi**.

PLOT POINT ili točka zapleta je važan događaj unutar fabule koji pokreće radnju u nekom drugom smjeru. Ugledni script doctor Syd Field u svojoj slavnoj knjizi „Screenplay: The Foundations of Screenwriting“ raspravlja o plot pointu unutar svoje paradigme te tvrdi da dobro strukturirani film ima dvije točke zapleta unutar tročinske narativne strukture. Tročinska narativna struktura preuzeta je iz Čehovljeve drame, a sastoji se od tri čina. Drugi čin obično ima trajanje prvog i trećeg zajedno. Ako bi uzeli za primjer pretpostavku da je standardno trajanje filma 120 minuta, prva točka zapleta (PLOT POINT I) javila bi se u filmu od 20. do 30. minute, dok se druga točka zapleta (PLOT POINT II) događa u razdoblju od 80. do 90. minute filma. Prva točka zapleta završava na kraju prvog čina i prenosi priču u drugi čin; slično, druga točka zapleta završava drugim činom i prenosi priču u treći čin.

S druge strane, scenarističke paradigme zasnovane na žanru koriste karakteristike žanra kao pokretača priče. U knjizi 20 Master plots, Ronald B. Tobias izložio je dvadeset različitih narativnih obrazaca, za dvadeset različitih žanrova, koristeći pritom mehanizme svakog od njih kako bi dokazao svoju teoriju. Junakov put spada u treću skupinu scenarističkih paradigmi, onu koje u svom fokusu imaju lik, čije promjene kroz film utječu na događaje u izlagačkoj strukturi. Junakov put svoje ishodište vuče prvenstveno iz knjige Josepha Campbella „Junak s tisuću lica“. Prema Christopheru Vogleru, koji je u svojoj knjizi „Writer’s Journey“ Campbellovu paradigmu

Junakovog puta prilagodio scenaristici, Campbellova ideja je bila da sakupi sve ideje u povijesti čovječanstva, prepozna ih, artikulira, imenuje i organizira u logičku strukturu. Prema Vogleru, Campbell je prvi koji je predstavio obrazac koji se krije iza „svake priče ikad ispričane i koji je u svojoj srži stariji od piramida, od Stonehengea i od najstarijih špiljskih crteža“. Junak s tisuću lica njegova je proklamacija o najtrajnijoj temi u usmenoj predaji i svoj ikad zabilježenoj književnosti, a ta tema je upravo mit o junaku.

Campbell je u svojoj studiji ustvrdio da su sve priče ikad ispričane zapravo jedna te ista priča, ispričana bezbroj puta, na različite načine. Zaključio je da svaka priča, namjerno ili ne, prati stari obrazac mita o junaku te da sve priče podliježu pravilima Junakova puta: monomita čije principe je izložio u svojoj knjizi „Junak s tisuću lica“. Pristup Junakovog puta je, prema Campbellu, univerzalan, pojavljuje se u svakoj kulturi, u svim vremenima. Beskrajno varira, baš kao i ljudska rasa, ostajući istovremeno nepromijenjen.

Junakov put scenaristička je paradigma koja se prikazuje u obliku kružnice za razliku od većine scenarističkih paradigmi koje svoj grafički prikaz imaju u linearnim, ili tabularnim konstrukcijama. Dva su razloga zbog kojih je odabran baš oblik kružnice. Prvi je, dakako, koncept putovanja koji je sastavni dio ove paradigme. Prikazom kružnice, aludira se na zemaljsku kuglu te na svojevrsni put oko svijeta. U gotovo svakoj filmskoj priči postoji početna pozicija s koje junak kreće te postoji odredište na koje on treba stići, a to je najčešće dom, fizički, ili onaj simbolički. Kako bi se junak vratio kući, mora prijeći puni krug. Drugi razlog vjerojatno se krije u krugu kao osnovnom geometrijskom obliku koji se drži izvornim te pretečom drugih geometrijskih oblika. To je neprobojni geometrijski lik koji nema slabu točku i svaka točka ruba kruga jednako je udaljena od središta, ali i u jednakoj je poziciji s bilo kojom drugom. Teorija o krugu, ili kružnici kao preteči svih geometrijskih likova, izravno se nadovezuje na Campbellovu teoriju o Junakovom putu kao monomitu koji je preteča cijele civilizacije i čija je logika stara koliko i prvi čovjek.

4. McGuffin – definicija

Precizna definicija ne postoji što je točno McGuffin. Ovaj koncept jedna je od stvari koje je lako uočiti, ali ih je teško objasniti. Većina ga shvaća kao važan element koji u određenoj mjeri služi priči, ali osim toga, njegova definicija postaje pomalo maglovita. Najbliže rečeno, McGuffin je sredstvo koje pomaže radnji da se kreće dalje, ali zapravo sam po sebi nije toliko važan u priči. To je sjajan koncept koji vam pomaže da na uvjerljiv način ostvarite ciljeve unutar priče. Laički rečeno, McGuffin je razlog zbog kojeg pratite radnju nekog filma. Dakle, to je sredstvo koje djeluje kao katalizator za pokretanje dijela radnje u priči.

Rodonačelnikom koncepta McGuffin smatra se Alfred Hitchcock (Slika 1.). Hitchcock, sam majstor neizvjesnosti, popularizirao je taj izraz. I od tada je McGuffin sastavni dio brojnih filmova. To ne znači da se svi slažu s Hitchcockovom uporabom McGuffina, ili čak je to definicija. On je opisao "McGuffin kao "stvar zbog koje se likovi na ekranu brinu, ali publiku nije briga."

Slika 1. Alfred Hitchcock, 1973., autor: Albert Watson



Izvor: <https://profoto.com/int/profoto-stories/albert-watson-alfred-hitchcock>

(preuzeto 28.07.2021.)

Hitchcock je popularizirao MacGuffine, ali ih nije stvorio. Prema Donaldu Spotu u 'Umjetnosti Alfreda Hitchcocka', Hitchcockov scenarist, Angus MacPhail, skovao je taj izraz. Ali pojam navodno seže još više unatrag jer spominje se i u literaturi Rudyarda Kiplinga. Važan dio riječi je "guff" što označava hrpu gluposti. Kao što je Spoto napisao: „Pazite na MacGuffin. Neće vas dovesti nikamo.“.

Dakle, McGuffin je sredstvo koje se koristi u filmovima te pokreće pokreće priču i likove unutar radnje. McGuffin je objekt, ideja, osoba, ili cilj za kojim likovi tragaju, ili koji služi kao motivacija za njihova djela te se obično otkrije u prvom činu priče. Neće se kasnije ponovno pojaviti, neće objasniti završetak, niti će učiniti ništa osim što će vam možda odvratiti pažnju dok pokušavate shvatiti njegovo značenje. Obično ima oblik tajanstvenog artefakta, paketa ili oružja koje svi u priči traže, iako se u nekim slučajevima neće ni prikazati.

5. McGuffin i „Čehovljeva puška“

Anton Čehov bio je pisac kratkih priča i drama iz devetnaestog stoljeća i jedan od najvećih autora i dramatičara moderne ere. Autor knjige Ujak Vanja i Galeb, Čehov je postao središnja figura povijesti književnosti i kritike.

Izraz Čehovljeva puška nastao je iz načina na koji je Čehov u više navrata okarakterizirao pisanje svojim suvremenicima. Najpoznatija verzija savjetuje: Ako ste u prvom činu objesili pištolj na zid, on u sljedećem treba pucati. Inače ga ne stavljajte tamo. Ostale verzije uključuju napunjenu pušku umjesto pištolja, ali temeljna točka ostaje ista: ako nešto u vašem pripovijedanju privuče pažnju gledatelja, taj detalj mora obaviti narativni posao i mora biti važan za cjelokupno djelo. Inače, gubi na značaju, a autori kao da daju lažna obećanja, uključujući zamamne detalje i mogućnosti koje će u konačnici ostati neispunjene. Važno je napomenuti da je Čehovljeva puška književni koncept i dramski princip, a ne retorička naprava - to nije nešto što autori postavljaju, već putokaz kojeg slijede.

Iako je načelo Čehovljeve puške izravno, postoji određena zabuna oko onoga što zapravo predstavlja Čehovljevu pušku. Tu se zbrku najbolje može riješiti uzimajući u obzir detalje koje će gledatelj vjerojatno primijetiti u priči. Neki će se detalji primijetiti bez obzira na kontekst i autor ne treba skretati pozornost na njih kako bi gledatelj primijetio. Primjerice, uvijek će se u oči upasti pištolj ili drugo oružje, divovski dijamantni prsten i tajanstvena aktovka, dok drugi, svakodnevniiji, neće. Primjetljivi detalji uvijek bi se trebali isplatiti u pričama, bez obzira na to koliko im autor naglašava. Međutim, obična boca na stolu, ostat će neprimijećena ako je autor posebno ne istakne, više puta na nju skrene pozornost. Čehovljeva puška nalaže da bi ova boca trebala biti značajna za cjelokupnu priču, jer je možda sadržaj u njoj otrovan.

Koliko god naizgled postoji sličnost pojam Čehovljeva puška i McGuffin se ipak razlikuju. Čehovljeva puška je dramski princip, a ne retorička naprava - to nije nešto što autori postavljaju, već putokaz kojeg slijede. Za razliku od McGuffina to nije konkretan objekt, ili subjekt. Čehovljeva puška je više metafora. Ona može biti neka osobina lika koju saznajemo na početku priče, u prvom činu, a na samom kraju, u trećem činu, ona se konkretnije manifestira. Čehovljeva puška ima svoj narativni smisao za razliku od McGuffina koji se, kako je već spomenuto,

posebno ne objašnjava. Gledatelju nikada nije pojašnjeno što je to, zašto je potrebno te često prije samog kraja priče on iščezava.

6. McGuffin u filmovima Alfreda Hitchcocka

U Hitchcockovo doba McGuffin se obično prikazivao u špijunskim trilerima. U tim filmovima McGuffin je najčešće tajanstveni objekt koji pokreće čitav lanac događaja u radnji filma. Prema Hitchcocku, najbolji McGuffini su oni neodređeniji i besmisleniji. Još je bolje ako su u potpunosti apsurdni.

6.1. Psycho (1960.)

Jedan od najčistijih primjera McGuffina pojavljuje se u Hitchcockovom najpopularnijem filmu Psycho (Slika 2.).

U prvom je djelu filma u središtu radnje Marion Crane (Janet Leigh), frustrirana mlada žena koja na poslu ukrade četrdeset tisuća dolara kako bi otplatila dugove svog ljubavnika Sama Loomisa (John Gavin). Marion se želi udati za Sama, ali je on opterećen financijskim problemima, pa je tako nedostatak novca, čini se, jedina prepreka njihovom zajedničkom životu. Gledatelj je u početku u potpunosti investiran u njezinu priču i sve do njezine neočekivane smrti pita se hoće li Marion biti uhvaćena ili će uspjeti pobjeći, a zanima ga i što će se dogoditi s ukradenim novcem. Hitchcock je prvi dio filma zamislio kao ‘mamac’ za gledatelja, odnosno distrakciju koja će pojačati efekt njezinog iznenadnog ubojstva. Gledatelj ne samo da se poistovjećuje s junakinjom, već i suosjeća s njom. Tome doprinosi antipatični lik Tom Cassidy (Frank Albertson), klijent agencije za nekretnine u kojoj Marion radi i vlasnik ukradenog novca, koji svojim odbojnim ponašanjem izaziva publiku da pronade opravdanje za Marioninu krađu.

Slika 2. Janet Leigh u filmu Psycho (1960.)



izvor: <https://boldentrance.com/what-is-a-macguffin/>

(preuzeto: 28.07.2021.)

U ovoj priči McGuffin je novac. Upravo je novac sredstvo koje motivira lika Marion Crane na akcije. Ali to je više pogrešno usmjeravanje nego bilo što drugo. Crane, glavnu junakinju u ranom dijelu filma, iznenada ubije psihopat Norman Bates u zloglasnom prizoru tuširanja na manje od pola priče. Odatle se novac zaboravlja, a briga publike prelazi u manijaka ubojicu koji se odijeva kao njegova majka.

6.2. Sjever-sjeverozapad (1959.)

Kako sam već ranije naveo, Hitchcock je isticao da mu je najbolji primjer McGuffina onaj najapsurdniji tj. najneodređeniji. Tako je i sam isticao primjer filma Sjever-sjeverozapad (Slika 3.). Priča govori o špijunaži, a jedino pitanje koje se pokreće u priči jest saznati za čim špijuni

tragaju. Njujorčanina Rogera O. Thornhilla, uspješnog poslovnog čovjeka i šarmantnog bonvivana, međunarodna špijunska organizacija na čelu s Philipom Vandammom zamjenjuje s tajanstvenim Kaplanom, američkim tajnim agentom. Nakon što ga pokušaju ubiti, oni Thornhillu još i pripišu ubojstvo za koje nije odgovoran te on odluči sam potražiti pravog Kaplana. U tu se potragu umiješa i američka tajna služba, ali i lijepa Eve Kendall, žena s ne baš jasnim namjerama.

Tijekom scene u zračnoj luci u Chicagu, čovjek iz obavještajne službe (CIA) Caryju Grantu objašnjava cijelu situaciju, a Grant, pozivajući se na lika Jamesa Masona, pita: "Čime se on bavi?" Obavještajac mu odgovara: "Recimo samo da je uvoznik i izvoznik." "Ali što on prodaje?" Odgovor je - "Oh, samo vladine tajne!". MacGuffin je u ovom slučaju sveden na potpuno neodređen pojam.

Slika 3. Cary Grant u filmu Sjever-sjeverozapad (1959), red. Alfred Hitchcock.

foto: © 1959 Metro-Goldwyn-Mayer Inc.



izvor: <https://www.britannica.com/topic/North-by-Northwest>

(preuzeto: 08.08.2021.)

6.3. Ozloglašena (1946.)

Jedan od najboljih primjera primjene McGuffina je u Hitchcockovom filmu *Ozloglašena* iz 1946. (Slika 4.). Otac Alicie Huberman, koju tumači slavna Ingrid Bergman, osuđen je zbog špijunaže za naciste. Vladin agent T. R. Devlin (Cary Grant) poziva da se zajedno infiltriraju u grupu nacista koji su pobjegli u Brazil nakon Drugog svjetskog rata. Tijekom pripreme, ona se zaljubljuje u Delvina. Delvinovi osjećaji su neodređeni zbog njegovog poznavanja njezine prošlosti. Kada Delvin dobije naređenje da nagovori Aliciu da se uda za Sebastiana (Claude Rains), prijatelja njezinog oca i člana grupe, kako bi saznala što grupa smjera, on agonizira prije nego što se odluči za dužnost umjesto ljubavi. Ljuta zbog Delvinove izdaje, Alicia se uda za Sebastiana.

Slika 4. Ingrid Bergman i Cary Grant u filmu *Ozloglašena* (1946)



izvor: Photo by John Kobal Foundation - © This content is subject to copyright. - Image courtesy
gettyimages.com (pristupljeno: 08.08.2021.)

Alicia slučajno nabasa na plan, no ostavi trag koji njezinog supruga dovede do nje. Sada Sebastian ima problem: mora ušutkati Aliciu, no ne smije je otkriti da ne bi pobudio sumnju svojih kolega nacista. On situaciju prokomentira sa svojom majkom (Leopoldine Konstantin), koja predloži da Alicia "umre polako", postepeno, pomoću trovanja. Otrov je ubačen u njezinu kavu, te ona brzo oboli. Delvin počinje sumnjati nakon što mu ona kaže da je samo mamurna od alkohola, ali pokazuje sve veće znakove bolesti. Potpuno sumnjičav postane kada ona ne dođe na njihov idući sastanak. Delvin kasnije sazna za otrov, te iznese Aliciu iz Sebastianove kuće pred svima te ostavlja Sebastiana na milost i nemilost njegovih "prijatelja", koje zanima razlog Alicijinog iznenadnog odlaska.

U ovom slučaju McGuffin je uranijum, otrov kojim Sebastian i njegova majka nastoje ubiti Aliciju. Za razliku od novca u filmu Psycho, ovdje se uranijum, tj. McGuffin, provlači kroz gotovo čitavu radnju. Međutim, i dalje ostaje sporedno sredstvo koje samo motivira radnju dalje te generira promjene u odnosima između likova. Niti u jednom momentu se ne pitamo, otkud likovima uranijum, zašto baš on, a ne neki drugi otrov i sl. Prihvaćamo ga kao sredstvo na koje se oslanjamo dok nas likovi vuku dalje kroz radnju.

Mnogi su još Hitchcockovi filmovi sadržavali McGuffin, ali ovdje sam naveo tri najpopularnija primjera. Premda nije idejni tvorac McGuffina, Alfred Hitchcock je njegov možda najvjerniji poklonik. Gotovo svi njegovi filmovi u sebi sadrže McGuffin. Alfred Hitchcock, rodonačelnik trilera, definitivno je popularizirao je taj filmski alat i od tada je McGuffin sastavni dio brojnih filmova.

7. McGuffin u „Ne-Hitchcockovim“ filmovima

Premda je Alfred Hitchcock popularizirao McGuffin kao sredstvo u filmskoj naraciji, definitivno nije jedini koji ga je koristio.

Aktovka u filmu Pulp Fiction jedan je moderniji primjer klasičnog hitchcockovskog McGuffina. Tarantino je prilično pomno slijedio Hitchcockovu definiciju McGuffina. To je objekt za kojim žudi svaki lik u filmu. Ovdje likovi znaju što se nalazi u aktovci, ali nitko u publici nikad ne sazna njezin sadržaj. Ono što je nama besmisleno, likovima je važno. Premda je napisao i režirao Pulp Fiction, Tarantino je i sam izjavio kako nema pojma što se nalazi u aktovci.

S druge strane, ne znači da se svi slažu s Hitchcockovom upotrebom McGuffina, pa čak ni s njegovom definicijom. Primjer su redatelji poput Georgea Lucasa i Jamesa Camerona koji su koristili McGuffin na različite i zanimljive načine.

7.1. Ratovi zvijezda (1977.), r. George Lucas

Dok gledamo filmove u kojima je prisutan McGuffin, vidimo da se svi oni u određenoj mjeri razlikuju. Neki se drže hitchcockovske definicije, dok drugi dodaju malo veću težinu objektu ili osobi nego što bi to klasično bilo.

George Lucas (Slika 5.) drugačije definira McGuffin od Hitchcocka. Ono što Lucas smatra je da bi publici trebalo biti stalo do McGuffina koliko i do likova. Za razliku od Hitchcockova pogleda na McGuffin kao na objekt oko kojeg se radnja vrti, ali o čemu publika ne brine, George Lucas smatra kako bi publika trebala brinuti o tome gotovo jednako kao i junaci koje gledamo na ekranu.

Lucas opisuje R2-D2 kao McGuffin originala Ratovi zvijezda film, i rekao da je naslovni MacGuffin u Raiders of the Lost Ark bio je izvrstan primjer za razliku od opskurnijih

MacGuffina iz sljedeća dva filma o Indiani Jonesu. Prema njegovoj definiciji, prsten iz Gospodara prstenova, ili Pupiljak iz Građanina Kanea, smatrali bi se McGuffinima.

Slika 5. George Lucas, autor: Michael Kovac/Getty Images for Dodge



izvor: <https://www.biography.com/filmmaker/george-lucas> (preuzeto: 23.08.2021.)

Što je McGuffin u Ratovima zvijezda (1977.)? Franšiza Ratova zvijezda (Slika 8.) ispunjena je hrpom nekakvih McGuffina. Od pronalaska Luke Skywalkerera (Slika 6.) u nastavku Sila se budi, do traženja Sith Wayfinera u Usponu Skywalkerera, mnogi takozvani McGuffini u tim filmovima tehnički su kuponi.

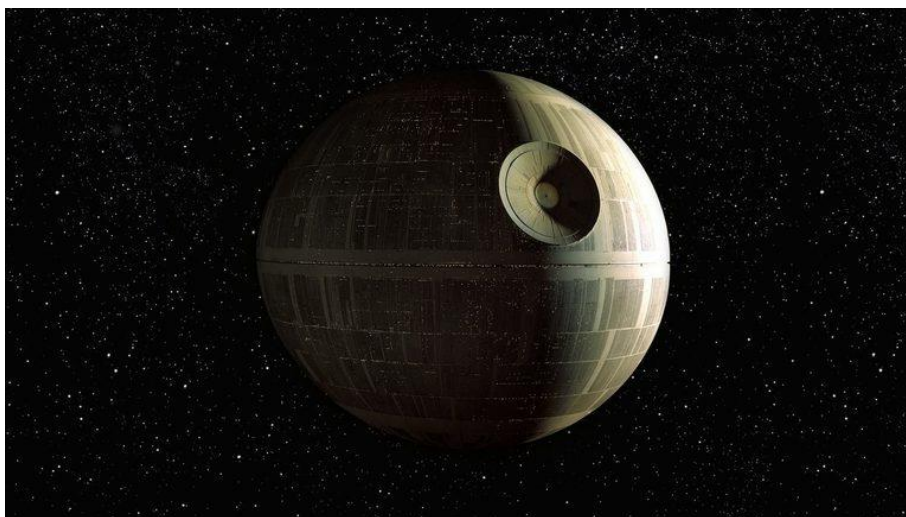
Slika 6. Luke Skywalker i princeza Leia, autor: Terry O'Neil, 1977.



izvor: <https://www.artsy.net> (preuzeto: 23.08.2021.)

U tu kategoriju mogu se svrstati i planovi za Zvijezdu smrti (Slika 7.) koji se prvi put pojave u nastavku Klonovi napadaju kada Galaktička Republika napadne planet Geonisis. Grof Dooku tada planove uzima svom gospodaru, Palpatineu. Nakon proglašenja Carstva u 3. epizodi, Palpatine započinje izgradnju na postaji.

Slika 7. Zvijezda smrti, Ratovi zvijezda (1977.)



izvor: <https://www.starwars.com/databank/death-star> (preuzeto: 23.08.2021.)

Do početka 4. epizode, postaja je napravljena i priprema se za upotrebu. Planove postaje ukrali su Pobunjenici i sakrili ih u memoriju robota R2-D2. Prva meta Zvijezde smrti bio je planet Alderaan koji je potpuno uništen. Pobunjenici sa planovima igrom slučaja bivaju zarobljeni na postaji i pokušavaju pobjeći van nje, što im i uspijeva, ali ih zapovjednik postaje, Veliki Moff Tarkin prati do četvrtog mjeseca planeta Yavin gdje dolazi do završne bitke. Iskoristivši slabost koju su otkrili iz planova, pobunjenici napadaju postaju koju uništava Luke Skywalker.

Slika 8. Ratovi zvijezda (1977.), Charles Morgan Smith—Getty Images; Photo Illustration by Kenneth Bachor



izvor: <https://time.com/4788422/best-star-wars-moments/>

(preuzeto 23.08.2021.)

Redizajniravši postaju i ispravljajući greške, Imperija je pripremila rad na drugoj, jačoj, postaji koja je bila nedovršena do početka 6. epizode. Car Palpatine je ipak odlučio iskoristi nedovršenu postaju te je pripremio zamku za Pobunjenike, pripremiši veliku flotu i vojsku da ih uništi.

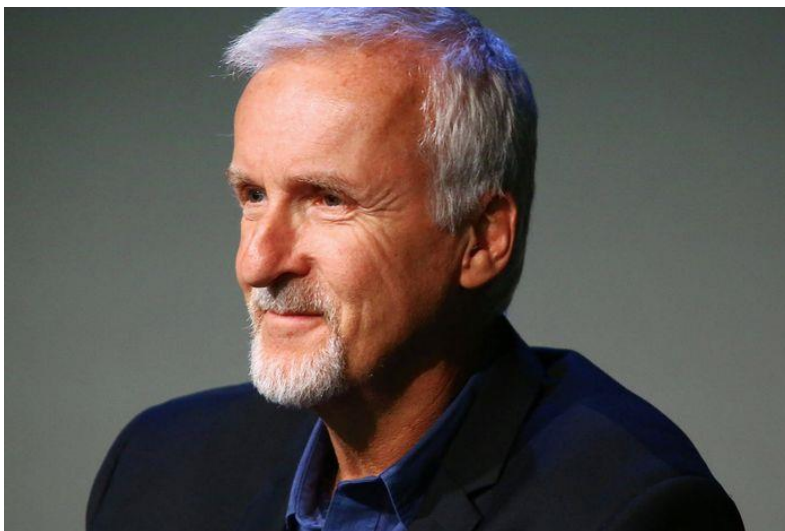
Ipak, plan mu je propao zahvaljujući trudu i velikoj sreći Pobunjenika i Zvijezda Smrti je uništena.

Planovi Zvijezde smrti blizu su postizanja te klasične definicije. Međutim, oni jako utječu na treći čin. Rješenje nije moguće bez njih, ali u interesu fleksibilnosti vrijedi ih promatrati kao drugačiji oblik McGuffina.

7.2. James Cameron – lik kao McGuffin

Redatelj James Cameron (Slika 9.) u svom filmu Terminator kao McGuffin uvodi lika – John Connor. U slučaju Johna Connora, on je ideja koja postoji „izvan kadra“ za prvi nastavak u franšizi Terminator. Njegova majka, Sarah Connor, na meti je kiborga (Terminator) iz budućnosti. Zadatak Terminatora je da je ubije prije nego što zatrudni i rodi Johna Connora, budućeg vođu Otpora. On je mesijanska figura koja će dovesti čovječanstvo do pobjede protiv "Strojeva" (Terminatora). Nasuprot tome, Kyle Reece, iz budućnosti šalje odrasli John Connor da zaštiti Sarah Connor od Terminatora, a na kraju je on otac Johna.

Slika 9. James Cameron, foto: Astrid Stawiarz/Getty Images



izvor: www.vulture.com (preuzeto 23.08.2021.)

U nastavku, Terminator 2: Sudnji dan (Slika 10.), susrećemo Johna po prvi put te on sad više nije „izvan kadra“. On je tinejdžer koji je ponovno McGuffin, tj. pokretač radnje. Na meti je izravno novog i poboljšanog Terminatora zvanog T-1000, a zaštićen je starijim modelom, koji izgleda potpuno poput prethodnog Terminatora poslanog da ubije njegovu majku.

U ovom nastavku on je daleko od mesijanske figure u koju vjeruju. Krade novac s bankomata i općenito odaje prirodu maloljetnog delikventa. Također ima težak odnos sa svojom majkom, koju više zanima ideja Johna kao spasitelja čovječanstva, nego normalnog dječaka koji se želi povezati sa svojom majkom. Stoga je naša ideja o Johnu Connoru kao spasitelju osporena. Kako upoznajemo Johna, cilj se pomiče sa spašavanja, na uništavanje SkyNeta, programa koji će dovesti do uspona postapokaliptične budućnosti strojeva i čovječanstva.

Slika 10. Terminator 2: Sudnji dan (1991.), foto: Tri-Star Pictures



izvor: <https://www.denofgeek.com/> (preuzeto 23.08.2021.)

Bez obzira što je Sarah Connor glavna junakinja koja prolazi kroz iznimnu transformaciju u oba filma, John je i sam u drugom nastavku punopravni protagonist. Stoga njegova važnost za priču nije samo biti McGuffin.

Korištenje Johna Connora kao McGuffina kod Jamesa Camerona, kao i povećana važnost koju George Lucas pridaje McGuffinu odstupaju u mnogim pogledima od alata za radnju koji je

koristio Alfred Hitchcock. Njegova je definicija postala znatno složenija pa je diskutabilno odgovara li njenom značenju, osobito u novijim filmovima.

7.3. Ostali primjeri McGuffina

Kamen mudraca u Harryju Potteru vjerojatno je pravi McGuffin jer ga drugi pokretač radnje može zamijeniti bez utjecaja na angažman publike u priču. Jedan prsten u Gospodaru prstenova, s druge strane, pokreće radnju i motivira likove poput Kamena mudraca, međutim, također toliko je važan za priču da bi predstavljao klasičan McGuffin. Slično, željezno prijestolje je ono što svaka Kuća priželjkuje u Igri prijestolja i gura radnju naprijed, ali daleko od toga da je nevažno. Po pitanju likova kao McGuffina, svakako valja još istaći Ryana u filmu Spašavanje vojnika Ryana redatelja Stevena Spielberga te pukovnika Kurtza u filmu Apokalipsa danas redatelja Francisa Forda Coppole. Iako svi ovi primjeri imaju veću važnost za publiku od čistog Hitchcock-McGuffina, oni dovode radnju do trećeg čina poput tradicionalnog McGuffina, kada se primarni fokus priče mijenja.

Slika 11. Harry Potter: Kamen mudraca (2001.), foto: Warner Bros



izvor: <https://variety.com/2020/film/news/harry-potter-sorcerers-stone-billion-dollar-box-office-milestone-1234738904/> (preuzeto 23.08.2021.)

8. PUSHBACK – dugometražni igrani film

Kako sam već napomenuo ranije, osvrnuo bih se kratko na svoj rad na scenariju za dugometražni igrani film pod radnim naslovom Pushback.

Spominjem taj projekt iz razloga što priča za taj film sadrži McGuffin. Do te pojave došlo je sasvim spontano. Priznajem, o pojmu McGuffin nikad prije nisam previše razmišljao niti sam unaprijed imao namjeru graditi priču pomoću tog alata.

Za priču budućeg filma motivirao me stvarni događaj iz 2017. godine vezan uz migrantsku krizu u kojoj se našla i Hrvatska. Naime, na granici između Hrvatske i Srbije došlo je do tragičnog događaja kad je greškom hrvatske policije poginula šestogodišnja djevojčica Madina iz Afganistana. Zaintrigirala me borba jedne zagrebačke odvjetnice koja zastupa obitelj nesretne djevojčice (Slika 12.) u sporu s MUP-om Republike Hrvatske. Kako sam provodio istraživanje te razgovarao s odvjetnicom, sve više mi se nametalo pitanje motivacije za njezin angažman.

Slika 12. Madinina obitelj



autorica: Emma Graham-Harrison/The Guardian (preuzeto: 23.08.2021.)

8.1. PUSHBACK - Sinopsis

DARIA (35) je odvjetnica (Slika 13.) koja odlučuje zastupati izbjegličku obitelj iz Sirije, čija je kćer FERIDA (6), greškom hrvatske policije, poginula u naletu vlaka na granici između Hrvatske i Srbije. Nakon što joj u detencijskom centru, gdje se migranti nalaze, policija odbije pristup klijentima, shvativši kako će trebati više vremena, ona odlučuje odsjesti kod svojih roditelja. Oni žive u mjestu koje je trideset kilometara od granice i samog centra za migrante.

Slika 13. Glumica Anja Matković u filmu Mehanika 2 (2018.), r. Bojan Radanović



(preuzeto 20.08.2021.)

U obiteljskom domu dočekuje je majka KATICA (64) i otac MILAN (70) kojeg sve više uzima demencija. Katica se svakodnevno brine za muža. S vremenom se ispostavlja kako je Milan do rata 1991. bio policajac, a dobio je otkaz jer je Srbin. U to vrijeme često su ga maltretirali što je i na Dariju ostavilo traume. Često ih posjećuje ZLATKO (67) Milanov bivši radni kolega koji je

bio aktivan u hrvatskoj policiji i spasio Milana. Daria ne podnosi njegovo prisustvo jer je Katica s njim imala ljubavnu aferu.

Pošto je Daria sve više angažirana oko toga da sazna o događaju koji je rezultirao pogibijom sirijske djevojčice, tako počinju i sve veći pritisci policije prema njoj. Jednom prilikom Daria uz pomoć mladog strojovođe LUKA (22), koji je vozio vlak u vrijeme nesreće, dolazi tik uz grancu gdje se proteže pruga u pravcu Srbije. Odluči otići do mjesta nesreće koje se nalazi preko granice, ali i nju i Luku hvata policijska granična patrola. Kasnije prima pozive nepoznatog broja. Ima osjećaj da je prate. Jedina osoba u policiji koja joj pomaže je GORAN (35). Međutim, s vremenom se ispostavlja da je u noći kad je poginula djevojčica baš on bio voditelj policijske smjene te s kolegom odvezao tu grupu migranata koju su uputili da se prugom vraćaju u Srbiju. Jedan dan policija dolazi tražiti Dariju na vrata roditeljskog doma. Zbog toga se njezin otac Milan uznemiri te završava u bolnici. Majka Katica zbog toga, u naletu bijesa, tjera Dariju van iz kuće. Policija odlučuje suspendirati Gorana pod optužbom da je on samostalno odlučio vratiti migrante. Na taj način oni skidaju odgovornost s policije za nesreću, a Gorana eliminiraju kao Darijinog saveznika. Kako se u svojoj borbi sa sustavom vrti u krug te ne pomiče s mjesta, Daria je na rubu očaja i pred odustajanjem.

U njezinu sobu u motelu dolazi Zlatko. Isprva Dariji prenosi informaciju kako joj oca Milana za dva dana otpuštaju iz bolnice, a on zbog obiteljskih obaveza ne može po njega i da to učini ona. Nakon toga joj priopćava kako se čuo s upraviteljem detencije te neka se sutra tamo javi. Dobila je pristup klijentima. Također joj ostavlja na stolu pitu koju joj po njemu šalje majka Katica. Na odlasku, Daria ga upita što će biti s Goranom. Zlatko samo slegne ramenima i zaželi joj sreću, napomene da se čuva te ode.

Daria dolazi u detencijski centar (Slika 14.). Dočekuje je na hodniku ista službenica koja joj je isprva odbila pristup klijentima. Dolaze u jednu prostoriju koja nalikuje na veliku zatvorsku čekaonicu sa jednakim stolovima i stolicama. Za jednim stolom sjedi sirijska obitelj, IMAN (19) i njezina MAJKA (40), BRAT (8). Iman se drži rezervirano i samo povremeno tipka na mobitel. Nakon kratkog došaptavanja s majkom, Iman napušta prostoriju, a za njom i njezina majka zamolivši Dariju da ih više ne muči. Daria isprva zbunjena, pogledavši na mobitel shvaća kako je Iman cijelo vrijeme zvala provjeravajući tako je li to uistinu odvjetnica s kojom je cijelo vrijeme dotad komunicirala, a nikad je nije vidjela. Kako je Darijin mobitel bio u torbi i stišan, ona na

njega nije reagirala. Shvativši da Iman ne vjeruje kako je to ona, trči za njom hodnikom centra, sustiže je. Pokazuje ekran mobitela, a Iman ponovno uspostavlja poziv te Darijin mobitel zazvoni. Iman je zagrla i rasplače se.

Slika 14. Ulaz u detencijski centar u Tovarniku (screenshot: RTL/Potruga)



izvor: <https://www.lupiga.com/hiperlink/esljp-vladi-rh-nema-razloga-da-djecu-drzite-u-zatvorskim-uvjetima> (preuzeto 20.08.2021.)

Pred kućom zaustavlja se Darijin automobil. Daria pomaže ocu Milanu da izađe iz automobila. Iz kuće izlazi Katica i prilazi im. Gleda u Dariju kao da osjeća krivnju, a onda preuzima Milana hvatajući ga ispod ruke. Milan i Katica ulaze u kuću dok Darija stoji i gleda ih kako lagano koračaju unutra.

Daria sjeda na terasu uz kuću. Otvara laptop i pali ga kao da namjerava odraditi dio posla. Dok se na laptopu podiže sustav, Daria samo prazno gleda sa strane. Pogleda u ekran laptopa, a zatim ga samo zaklopi. Zavali se u stolici.

8.2. McGuffin u priči Pushback

Razmišljajući u glavnom liku svoje priče, odvjetnici, fokus se sve više prebacivao na njezina osobna iskustva i traume koje je pogone i cijelo vrijeme održavaju u borbi protiv bešćutnog sustava. Samim tim događaj vezan za pogibiju nesretne afganistanske djevojčice pretvorio se u inicijalnu kapsulu koja je zapalila priču, a situacija s migrantima više trenutni kontekst koji samo omogućava da ispliva pravi karakter sustava u kojem živimo. Dobrim dijelom je to rezultiralo i iz razloga što sam unaprijed znao kako ne želim eksploatirati migrantsku krizu kao „zahvalnu temu“ koja bi danas-sutra lakše prodala moj film, već sam uistinu htio preispitivati društvo čiji sam dio. Ukratko, to ne bi bio film o migrantima, već film o nama.

Sudeći po svemu tome, pogibija male djevojčice postala je klasični primjer McGuffina.

Slika 15. Madina Hussiny



Izvor: obiteljski album (preuzeto s <https://www.theguardian.com/> 23.08.2021.)

9. Zaključak

Zaključno, može se reći da je McGuffin zapletni alat koji se koristi u filmovima kako bi se pokrenuli likovi, odnosno on pokreće priču. McGuffin može biti objekt, ideja, osoba, ili cilj za kojim likovi teže te služi kao motivacija za njihove radnje.

Sam po sebi on najčešće nije objašnjen, ili čak nije u potpunosti vidljiv. Koliko god da je od krucijalne važnosti za likove u filmu, istovremeno za publiku McGuffin je u potpunosti beznačajan te to ona na instinktivnoj razini i prihvata.

Kao narativno sredstvo, McGuffin se isprva najčešće koristio u trilerima pa se tako smatra da je njegov rodonačelnik ujedno i otac trilera, Alfred Hitchcock. Naravno, to nije u potpunosti dokazivo, međutim, Alfred Hitchcock je redatelj koji je zasigurno koristio McGuffin najčešće u svojim filmovima te ga svakako najviše popularizirao.

Dakako, čitav je niz drugih autora poslije njega koji su koristili McGuffin pa čak njegovo značenje i drugačije tumačili. Nisu se slagali kako je McGuffin samo sredstvo prema kojem je publika pasivna, već on treba imati konkretnije značenje, kako za likove i priču, tako i za gledatelje. Među njima je najistaknutiji George Lucas.

Kako god bilo i iz kojeg god ugla se promatralo značenje McGuffina, on ostaje veoma interesantan i nadasve koristan alat za dinamiziranje likova te samim tim i radnje. Omogućava autoru učvrstiti fabulu da ona ne bi na određenim točkama potonula, a ujedno drži likove dinamičnima kako bi nas lakše vodili kroz priču.

10. Literatura

1. Bordwell, David, Naracija u igranom filmu. Beograd: Filmski centar Srbije., prijevod: Slavica Miletić, 2012.
2. Dancyger, Ken; Rush, Jeff, Alternative Scriptwriting, 4. izdanje, Elsevier Inc., SAD, 2012.
3. Egri, Lajos, The Art of dramatic writing, Kessinger Publishing, SAD, 2010.
4. Field, Syd, Screenplay: The Foundations of Screenwriting, revidirano izdanje, Delta, SAD, 2005.
5. Field, Syd, The screenwriter's problem solver, Delta, SAD, 1998.
6. Tobias, Ronald B., 20 master plots and how to build them, Writer's Digest Books, SAD, 1993.
7. Vogler, Christopher, Writer's Journey, treće izdanje, Michael Wiese Productions, SAD, 1998.

11. Izvori s mrežnih stranica:

<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=4212> , Filmska enciklopedija, mrežno izdanje.

Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. pristupljeno 27.7.2021.

<https://boldentrance.com/what-is-a-macguffin/> pristupljeno 28. 07. 2021.

https://nofilmschool.com/2016/09/hitchcocks-macguffin-explained-what-it-how-do-you-use-one-your-film?fbclid=IwAR00VpRAS18GSRtCoR4KZpc28y-wily96OPHC_qyNvvaRy-ygInfQobgHv0 pristupljeno 28. 07. 2021.

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MacGuffin> pristupljeno 28. 07. 2021.

<https://www.denofgeek.com/movies/hitchcock-star-wars-great-macguffin-tcm-hosts/> pristupljeno 08. 08. 2021.

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-macguffin-definition/> pristupljeno 08. 08. 2021.

12. Filmografija:

Harry Potter: Kamen mudraca (Harry Potter and the Philosopher's Stone, Chris Columbus, 2001.)

Ozloglašena, (Notorious, Alfred Hitchcock, 1946.)

Psiho (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960.)

Ratovi zvijezda (Star wars, George Lucas, 1977.)

Sjever-sjeverozapad (North-northwest, Alfred Hitchcock, 1959.)

Terminator 2: Sudnji dan (Terminator 2: Judgment Day, James Cameron, 1991.)

13. Popis slikovnog materijala:

Slika 1. Alfred Hitchcock, 1973., autor: Albert Watson, <https://profoto.com/int/profoto-stories/albert-watson-alfred-hitchcock> (pristupljeno 28.07.2021.)

Slika 2. Janet Leigh u filmu Psycho (1960.), izvor: <https://boldentrance.com/what-is-a-macguffin/> (pristupljeno 28.07.2021.)

Slika 3. Cary Grant u filmu Sjever-sjeverozapad (1959), red. Alfred Hitchcock. foto: © 1959 Metro-Goldwyn-Mayer Inc. <https://www.britannica.com/topic/North-by-Northwest> (pristupljeno: 08.08.2021.)

Slika 4. Ingrid Bergman i Cary Grant u filmu Ozloglašena (1946), Photo by John Kobal Foundation - © This content is subject to copyright. - Image courtesy gettyimages.com (pristupljeno: 08.08.2021.)

Slika 5. George Lucas, autor: Michael Kovac/Getty Images for Dodge, <https://www.biography.com/filmmaker/george-lucas> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 6. Luke Skywalker i princeza Leia, autor: Terry O'Neil, 1977. <https://www.artsy.net> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 7. Zvijezda smrti, Ratovi zvijezda (1977.) <https://www.starwars.com/databank/death-star> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 8. Ratovi zvijezda (1977.), Charles Morgan Smith—Getty Images; Photo Illustration by Kenneth Bachor <https://time.com/4788422/best-star-wars-moments/> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 9. James Cameron, foto: Astrid Stawiarz/Getty Images www.vulture.com (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 10. Terminator 2: Sudnji dan (1991.), foto: Tri-Star Pictures <https://www.denofgeek.com/> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 11. Harry Potter: Kamen mudraca (2001.), foto: Warner Bros <https://variety.com/2020/film/news/harry-potter-sorcerers-stone-billion-dollar-box-office-milestone-1234738904/> (pristupljeno: 23.08.2021.)

Slika 12. Madinina obitelj Emma Graham-Harrison/The Guardian (preuzeto: 23.08.2021.)

Slika 13. Glumica Anja Matković u filmu Mehanika 2 (2018.), r. Bojan Radanović (pristupljeno: 20.08.2021.)

Slika 14. Ulaz u detencijski centar u Tovarniku (screenshot: RTL/Potruga) <https://www.lupiga.com/hiperlink/esljp-vladi-rh-nema-razloga-da-djecu-drzite-u-zatvorskim-uvjetima> (pristupljeno: 20.08.2021.)

Slika 15. Madina Hussiny <https://www.theguardian.com/> (pristupljeno: 23.08.2021.)