

POSTLJUDSKI POGLED: UTICAJ AUTOMATIZOVANIH SLIKA NA SAVREMENI FILM

By Jelena Mišeljić

3

UNIVERZITET SINGIDUNUM U BEOGRADU

FAKULTET ZA MEDIJE I KOMUNIKACIJE

DOKTORSKA DISERTACIJA

TEMA:

POSTLJUDSKI POGLED:

UTICAJ AUTOMATIZOVANIH SLIKA NA SAVREMENI FILM

Mentor

dr Miodrag Šuvaković

redovni profesor

Kandidatkinja

mr Jelena Mišeljić, 17/4003

2021.

APSTRAKT

Predmet doktorske disertacije *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih slika na savremeni film* ogleda se u problematizaciji automatizovane slike kao izražajnog sredstva u savremenom filmu, a kroz prizmu nove pojavnosti filma u digitalnom vremenu. U vremenu sveprisutnih digitalnih pokretnih slika često je izvor slike nepoznat. Bilo da je riječ o kamerama naših računara, objektivima naših *gadget*-a ili nadzornim sistemima, slike se generišu automatski i algoritamski. U doktorskoj disertaciji će se ispitati na koji način takve, naizgled nasumične i samostalne, slike utiču na savremeni film. Film će, kao autonomni medij, u disertaciji biti razmatran u okviru njemu svojstvene medijske transdisciplinarnosti. Osnovni cilj disertacije je da se ispita na koji način postfilmske odlike filma, u vremenu kada su tehnologije produkcije i recepcije filma podvedene pod radikalno drugačije odnose moći, reflektuju odnos između ljudskog subjekta i njegovog neoliberalnog, tehnocentričnog okruženja, a koji se usko dovodi u vezi sa posthumanim kontekstom.

U uvodnom dijelu izložen je metodološki okvir disertacije koji se sastoji se od teorijskog i empirijskog istraživanja koje se konstituiše kroz analizu fenomena, te počiva na interdisciplinarnom pristupu temi. Prvo poglavlje bavi se referentnim okvirom za teoretizaciju automatizovane slike. U drugom poglavlju fenomen automatizovane slike je kontekstualizovan unutar posthumanističkih studija, dok se u trećem poglavlju obrazlaže teoretizacija moguće analize automatizovane slike kao filmskog sredstva. Četvrto, peto i šesto poglavlje bave se konkretnim studijama slučaja, odnosno analizom primjene automatizovanih slika u savremenom filmu, filma nadzornih kamera, filma računarskog ekrana, te pejzažnog filma, kao novih tendencija u istraživanju koncepta autonomnog filmskog snimanja. U odabranim studijama slučaja uočava se zajednička tendencija dekonstrukcije klasičnog filmskog postupka i to korišćenjem atipičnih filmskih sredstava u cilju približavanja sadržaja tokovima savremene ekranske kulture, ali i novih skopičkih režima. Shodno tome, naučna opravdanost rada utemeljena je u cilju da se ponudi kritički aparat za razumijevanje tendencija savremenog filma kao jedne od implikacija posthumanističkog diskursa.

Ključne riječi: automatizovana slika; mašinski vid; savremeni film; digitalni film; novi mediji; posthumanizam; teorija pogleda

ABSTRACT

The subject of the doctoral dissertation *Posthuman Gaze: Automated Images in Contemporary Cinema* is the problematization of the concept of automated images as a means of expression in contemporary cinema, through the prism of the new modes of cinema in the age of digital media. In the era of omnipresent moving digital images, the source of the image is often unknown. Whether it's our computers' cameras, our gadget's lenses, or surveillance systems, images are generated automatically and algorithmically. The dissertation will examine how such seemingly random and autonomous images affect contemporary cinema. The term *cinema* will, therefore, be considered as the artistic media with the inherent transdisciplinarity. In this regard, the main aim of the dissertation is to examine how the postcinematic culture (when film production and reception technologies are subsumed under radically different power relations) reflects the relationship between the human subject and his societal, neoliberal, technocentric environment, closely related to the posthumanist context.

The introduction presents the methodological foundation of the dissertation which consists of theoretical and empirical research that is constituted through the review and the analysis of the theoretical framework and is based on an interdisciplinary approach to the topic. The first chapter serves as the base for theoretical approaches for the concept of automated image. In the second chapter, the concept of automated image is contextualized within posthumanist studies, while the third chapter explains the terminological and structural basis for possible analysis of automated image as a film medium. The fourth, fifth and sixth chapters deal with specific case studies, i.e. analysis of automated images in contemporary cinema, through the reviews of surveillance camera films, computer screen films, and landscape films, as emerging genres and filmmaking tendencies. Selected case studies indicate that there is a common tendency to deconstruct the classical film narrative style by using atypical film means to bring the content closer to the currents of present-day screen culture, that requires the new understanding of contemporary scopic regimes. Therefore, the dissertation offers a critical apparatus for understanding the tendencies of contemporary digital cinema as the implication of posthumanist discourse.

Key words: automated image; machinic vision; contemporary cinema; digital cinema; new media; posthumanism; gaze theory

3

Komisija za odbranu doktorske disertacije:

dr Miodrag Šuvaković, redovni profesor, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet
Singidunum u Beogradu, mentor

dr Andrija Filipović, vanredni profesor, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet
Singidunum u Beogradu

dr Divna Vuksanović, redovna profesorica, Fakultet dramskih umetnosti, Univerzitet
umetnosti u Beogradu, spoljašnja članica komisije

Datum odbrane:

SADRŽAJ

UVOD	8
1. AUTOMATIZOVANA SLIKA	20
1.1. Uvod	20
1.2. Automatizacija vida, automatizacija pogleda	22
1.3. Operativnost automatizovane slike.....	29
1.4. Autonomnost automatizovane slike	33
1.5. Zaključak.....	36
2. POSTHUMANIZAM I AUTOMATIZOVANA SLIKA	38
2.1. Uvod	38
2.2. Posthumano i posthumanizam	39
2.3. Decentriranje ljudskog u automatizaciji pogleda.....	43
2.4. Tehnogeneza.....	48
2.5. Biopolitički ekrani	55
3. POSTLJUDSKI POGLED: AUTOMATIZOVANE SLIKE I FILM	65
3.1. Uvod	65
3.2. Izazovi u teoretizaciji tačke gledišta	68
3.3. (Postljudski) pogled	78
3.4. Pogled kiborga	87
3.5. Pogled stvari.....	91
3.6. Pogled kamere.....	95
3.7. Zaključak.....	99
4. NADZORNE KAMERE U SAVREMENOM FILMU: PRILOG INTERPRETACIJAMA POSTANTROPOCENTRIČNOG POGLEDA	102
4.1. Uvod	102
4.2. Mapiranje žanra nadziračkog filma	104

4.3.	Dokumentovanje društva kontrole kao filmski pristup.....	107
4.4.	„It’s looking at me”: Dekonstrukcija žanra invazije doma u filmovima <i>Skriveno i Paranormalna aktivnost</i>	113
4.5.	Ideološka transpozicija špijuskog tehnotrileru u filmu <i>Lone Wolf</i>	123
4.6.	Zaključak.....	127
5.	TEHNOGENEZA I POGLED RAČUNARSKOG EKRANA	129
5.1.	Uvod	129
5.2.	Pogled „dobro uklopljene kocke“	131
5.3.	Izvjesna tendencija <i>desktop</i> filma	137
5.4.	<i>Desktop</i> film u kontekstu proširenih medija	145
5.5.	Zaključak.....	152
6.	PEJZAŽNI FILM: POSTLJUDSKI POGLED I EKOLOŠKA MISAO	154
6.1.	Uvod	154
6.2.	Prilozi teoretizaciji pejzažnog filma.....	157
6.3.	Poslijeratni modernizam i objektivni realizam.....	158
6.4.	Temporalnost pejzaža: dugi kadar i slika-vrijeme.....	160
6.5.	Kinematografski automatizam i krajolik	164
6.6.	Ekološka misao u krajolicima filmova Džejmsa Beninga.....	173
6.7.	Zaključak.....	180
7.	ZAKLJUČAK DISERTACIJE	182

Stvarnost koja je došla do duha već više nije stvarnost. Naše oko, odviše misleće, odviše inteligentno.

Dve vrste stvarnosti: 1) Sirova stvarnost snimljena kamerom takva kakva je; 2) ono što zovemo stvarnošću i vidimo izobličeno našim sećanjem i pogrešnim očekivanjem.

Problem. Učiniti da se vidi ono što ti vidiš, posredovanjem mašine koja to ne vidi onako kao ti.

...

Učini vidljivim ono što se bez tebe ne bi možda nikad videlo.

Rober Breson, *Beleške o kinematografu*

UVOD

Koncept automatizma i automatizovane slike inherentan je diskursu filmskih teorija. Automatizam, u širem smislu, prvenstveno podrazumijeva složene odnose u podjeli rada između mašina i ljudi, neživog koje zamijenjuje živo. Automatizam se odnosi i na složene sisteme po kojima jednako operišu i mašinski i ljudski čulni i opažajni aparati. Stoga, možemo reći da automatizam i istorijski jeste svojevrsni teorijski kuriozitet, *kinematografije*, kao kulturne i ekonomske grane, *filma*, kao medija i umjetnosti, ali i *kina*, kao sveobuhvatnog skupa estetičkih ideja o pokretnim slikama. Drugim riječima, film je umjetnost automatizma.

Kinematografski automatizam je bio preokupacija i prvih filmskih teoretičara. Među najistaknutijima svakako je bio Žan Epsten (Jean Epstein), reditelj i teoretičar francuskog avangardnog filma s kraja dvadesetih godina. U duhu eksperimentalističke prakse, Epsten je svojom progresivnom teorijom propitivao mehanizam u proizvodnji pokretnih slika pomoću kinematografa koji, po njegovom mišljenju, replicira naše urođene predispozicije za neposredno opažanje, ali i razumijevanje okruženja. Ovakav specifičan spoj ne samo tehnoloških izuma koji mogu da reprodukuju sliku svijeta, već specifične unutrašnje logike kojom se uočava i replicira pokret, unio je drugačiju perspektivu u promišljanju kinematografa kao cijelog sistema mnogo kompleksnijeg od onog po kojem funkcioniše kao tehnički aparat. Kinematograf je, po njemu, inteligentni mehanizam. Epstenova teorija o saradnji dvaju automatizama, biološkog i mašinskog, u cilju stvaranja jedne umjetnosti, zamisao je koja je uticala na brojne filmologe, filozofe, teoretičare kulture, čiji je rad, dalje, postao uporište i složenog društvenog i političkog mišljenja obuhvaćenog tendencijama posthumanističkih studija, ali i ove doktorske disertacije. „Budući da naš vid i sluh svjedoče o prostoru u kojem se nalazimo i o vremenu u kojem bivamo, trebalo je pronaći prostorna i vremenska rješenja ('izume') u kojima će se zadržati naša vidna i slušna 'slika' svijeta, kojima će se zabilježiti, što je u usporedbi s golemim svijetom maleno, ali opet dovoljno veliko da se u nj može 'smjestiti' privid neizmjenjenog svijeta, i saveznika koji će omogućiti izvedbu tog smještanja i zadržavanja, dakle, stvari i sile što mogu poslužiti toj svrsi, a da svojim funkcionisanjem i zapreminom ne konkuriraju fizički postojećem svijetu. Ono prvo nešto, ta stvar, jest (filmska) vrpca, a saveznik kojemu se trebalo obratiti bila je svjetlost“¹, piše Ante

Peterlić, ukazujući na ovu oduvijek prisutnu ideju. U doktorskoj disertaciji *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih slika na savremeni film* bavim se automatizmom, kao tendencijom u kojoj se susreće koncept imanentan jednoj umjetnosti, njenom mediju, kao i njenom širem društveno-političkom okviru. Iz tog razloga je poželjno na samom početku pojasniti ključne pojmove u radu, a na prvom mjestu upravo – film.

Ako zanemarimo stroge pravničke definicije kojima se uređuju odnosi u okvirima javnih, kulturalnih filmskih politika, veoma specifikovanom i usko određenom terminologijom, na opštem planu ⁴ ne postoji jasan konsenzus o tome kako se jednoznačno definiše pojam filma. Naime, u svim pokušajima sveobuhvatnih, slojevitih pojašnjenja, možemo reći da je većini postojećih definicija filma zajedničko to da neminovno opisuju i svojevrsnu genealogiju ovog pojma. U *Filmskom leksikonu*, Hrvoje Turković nudi takvo određenje, ukazujući na višeznačnost i postepeno istorijsko usložnjavanje pojma *film*: „1. Isto što i film, vrpca. 2. Isto što i film, snimka (također: filmski zapis, filmska registracija, filmski proizvod, filmska građa) odnosno bilo koji dio filmske vrpce na kojemu je zabilježena filmska slika. 3. Isto što i filmska slika (također: živa slika, pokretna slika, svjetlopis, filmski prikaz), percept koji nam omogućuje filmski tehnički sustav – film, vrpca i projekcija; ono što se, pretežno vidno i slušno, razabire na temelju filmske snimke, njezine projekcije. 4. Isto što i filmsko djelo, cjelovit i društveno-doživljajno svrhovit filmski proizvod. 5. Isto što i svijet filma, ukupan i međupovezan splet karakteristika svih filmskih djela, filmskih snimaka i filmskih slika. 6. Isto što i filmski svijet, filmski 'imaginarij' odnosno ukupan repertoar predodžaba o svijetu koje pružaju svi filmovi ukupno. 7. Isto što i filmski medij, splet prethodno ocrtanih značenja s osobitim naglaskom na njihovoj vezanosti uz tvarnog nositelja, pretežito filmsku vrpcu i njezinu projekciju. 8. Isto što i filmska umjetnost, grana stvaralaštva analogna književnosti, glazbi itd. 9. Isto što i kinematografija”².

U kontekstu ovog rada, pojam *film* će se razmatrati kao skup tehnološko-estetskih praksi koje oblikuju umjetničko djelo pokretnih slika. Drugim riječima, pod ovim pojmom se podrazumijeva *filmski medij* (kojem god rodu, vrsti i žanru pripadao). Izražajna sredstva filmskog medija će biti analizirana i svojevrsnom revizijom istorije ideja i teorije filma. Naime, filmski medij, iz istorijske perspektive, egzistira kao forma u kojoj se ogledaju sve društvene, političke, ekonomske, tehničko-tehnološke i umjetničke

prilike. Iz tog razloga, analizirajući film u njegovim osnovnim svojstvima, tj. razmatrajući prirodu filmskog medija u savremenom trenutku njegove digitalne pojavnosti, možemo bolje razumjeti procese koji su doveli do modifikacije paradigmi tehničko-tehnoloških i socio-kulturalnih aspekata filmske produkcije, kao i svih teorijskih implikacija koje sobom nose ovako dinamične promjene. Kada je riječ o okviru razumijevanja pojma *savremeni film* koji je relevantan za rad, u postojećoj literaturi se nailazi na niz korisnih nedoumica. Naime, savremenost, u kontekstu kinematografije i filma, omogućava široko polje čitanja različitih audiovizuelnih sadržaja u isto tako različitim perspektivama koje se međusobno prepliću. Danas, kada naša umrežena svakodnevnica funkcionira u virtuelnom okruženju personalnih i personalizovanih naprava, važno je da razumijemo da se i priroda filma, uslovljena prelaskom na digitalne tehnologije, neminovno mijenja, omogućavajući oslobađanje od postojećih paradigmi u definiciji filma kao umjetnosti privilegovanih (panteona autora, producenata, distributera, bioskopa, ali i teorije koja se mahom i dalje oslanja na klasične filmološke postulate). U tom smislu, digitalni film unosi svojevrsnu zbrku u dosadašnje matrice, te se i ukazala potreba da, vodeći se prvenstveno *postfilmskim* teorijama, preispitamo prirodu savremenog filmskog medija.

Novi teorijski diskurs u filmskim studijama podstaknut je, tako, složenim procesima koji utiču na pojavne aspekte filma. Uvođenje digitalnih tehnologija je drastično izmijenilo produkciju, koja postaje ekonomičnija u svakom smislu, zahvaljujući lako dostupnim sredstvima za snimanje i obradu slike, kao i tehnici koja je sve jednostavnija i prilagodljivija različitim okolnostima i koja omogućava sve efikasniju podjelu posla. Posebno moramo uzeti obzir i trenutak u kojem je započeta izrada disertacije, a to je period pandemije novog virusa Covid-19. Ove globalne prilike, u kojima je jedina prava preventivna mjera „tjelesna“ ili „društvena distanca“, dovele su do velikog zaokreta u promišljanju prirode filma, na svim nivoima kontekstualizacije ovog pojma. „Umrežene“ okolnosti naše digitalne svakodnevice, kao i njima izazvane polemike o „pravoj“ prirodi filmske umjetnosti, uspjele su da odgovore novom, ali i savremenom, stanju. Različite nove tendencije, od virtuelne audiovizuelne produkcije do rastuće filmske ponude na brojnim *streaming* servisima, aktuelni su primjeri toga kako se kinematografija prilagođava različitim turbulentnim društvenim okolnostima. Zanimljiva koincidencija je i to što je tačno godinu dana uoči pandemije na našem tržištu objavljena knjiga *Film and Art After Cinema*, Larsa Henrika Gasa (Lars Henrik Gass), direktora Filmskog festivala u Oberhauzenu, koji se oslanja na Benjaminovo (Walter Benjamin) stanovište o statusu filma kao odraza kolektivismu i radikalnog bunta protiv klasičnih

umjetnosti i buržoaskih načina percepcije umjetnosti, u odbrani filma kao društvenog, kolektivnog doživljaja kina, nasuprot praksama „privatizacije doživljaja filma“, kako piše Gas. Godinu dana kasnije, Filmski festival u Oberhauzenu se održao na *online, video-on-demand* platformi: filmove smo mogli da pratimo jedino putem svojih računara, pametnih telefona, tableta i televizijskih ekrana. Iz tog razloga, motiv za nastanak ovog rada sadržan je, između ostalog, i u potrebi da se izazovu paradigme i matrice koje su oduvijek pratile žustre rasprave o filmu. Proširujući ideju o filmu kao samo jednoj određenoj vrsti iskustva, kao umjetničkom mediju koji zavisi od jedne određene vrste izražajnih sredstava, vraćamo se na zamisao o prvobitnoj ideji filma i svim onim tehnološkim izumima nastalim na putu njenog utjelovljenja. Motiv za doktorsku disertaciju ogleda i ličnu fascinaciju kinom prvenstveno shvaćenom kao idejom o reprodukciji stvarnosti, odnosno iskonskom ljudskom potrebom da se replicira život. Pojava digitalnog filma, u novim prilikama, formama, žanrovima, vrstama i rodovima, isto tako nas vraća na pitanje ideja koje, ako se osvrnemo na čuveni Bazenov (Andre Bazin) mit totalnog filma³, možda nikada i neće dobiti svoj potpuno materijalizovani oblik. Da li digitalne pokretne slike, koje trenutno populišu skoro svaki kutak našeg privatnog fizičkog i virtuelnog prostora, možemo smatrati samo jednom novom putanjom ka utjelovljenju ideje o gubljenju granica između stvarnosti i njene predstave, ili, da parafraziramo Bazena, ideje o filmu koji još nije pronađen?

Predmet doktorske disertacije *Postljudski pogled: uticaj automatizovanih slika na savremeni film* ogleda se u problematizaciji automatizovane slike kao izražajnog sredstva u savremenom filmu, a kroz prizmu novih pojavnosti filma u digitalnoj kulturi. U vremenu sveprisutnih digitalnih pokretnih slika izvor slike je često nepoznat, odnosno dehumanizovan, bilo da je riječ o kamerama naših računara, objektivima naših *gadget*-a ili nadzornim sistemima, a kako ističe Hito Štajerl (Hito Steyerl), slika generisana na ovakav način „spaja kontrolnu robotiku, softvere za prepoznavanje objekata, i tehnologiju za mašinsko učenje. Stoga, ako napravite sliku na smartfonu, ishod neće biti učinjen sa predumišljajem već putem posrednika“⁴. U doktorskoj disertaciji će se ispitati na koji način takve, naizgled nasumične i *samostalne*, slike utiču na savremeni film. Film će, kao autonomni medij, biti razmatran u okviru njemu svojstvene transdisciplinarnosti. Film je,

³ Andre Bazin, „Mit totalnog filma“, u Andre Bazin, *Šta je film?* (I-IV), posebno izdanje *YU film danas – jugoslovenski filmski časopis*, godina XXII, broj 1-2 (90/91), 54-59, 47-51.

⁴ Hito Štajerl, „Prilike politike: signal i šum“, u: Hito Štajerl, *Duty Free Art: Umetnost u doba planetarnog građanskog rata*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2019, 35-50, 36.

po svojoj prirodi, tehno Kapitalistički proizvod, pa se tretman automatizovanih slika u savremenom filmu usko dovodi u vezu i sa pitanjem ljudskog subjekta i njegovog društveno-političkog okruženja koje se izmješta iz konteksta humanog u posthumano stanje, iz humanističkog u posthumanistički diskurs. Pod pojmom *automatizovane slike* podrazumijevam one čiji je izvor nepoznat. Ako se vodimo teorijama pogleda, prema kojima je objektiv kamere uvijek podređen ljudskoj tački gledišta, osnovno pitanje koje se postavlja je kako tumačiti *pogled* čiji izvor nije niti ljudski niti živući, odnosno koji je *dehumanizovan*. Čini se da te indiferentne slike, bez ljudskih intencija, ne mogu biti pripisane nikakvom posebnom događaju ili osobi. Međutim, smatram da se u ovom načinu registrovanja i reprodukcije svijeta ogleda naše savremeno iskustvo - stalno prisutna napetost odnosa između automatizovane kamere, sa jedne, i iskonske ljudske potrebe za „traženjem smisla“, sa druge strane.

Analizi filmskih i postfilmskih sadržaja koji koriste automatizovanu sliku kao izražajno sredstvo će se pristupiti, najprije, kontekstualizacijom novih tehnologija snimanja (nadzorne kamere, CCTV sistemi, veb-kamere, i druge) u okviru osnovnih preokupacija posthumanističkih studija (postantropocentrizma, tehnogeneze, biopolitike i nekropolitike). Implikacije ovog pristupa će se pokazati i u razmatranju novih perspektiva teoretizacije filmskog jezika i izražajnih sredstava, sa akcentom na koncepciju *tačke gledišta*, kako bi se ukazalo na teorijsku tendenciju postljudskog pogleda koji emaniraju nove filmske prakse. Posebna pažnja u radu je usmjerena na studije slučaja koje obuhvataju analizu ovih postupaka u savremenom filmu, ali i njihove reperkusije u novim pravcima dokumentarno-eksperimentalnog filma. Polje istraživanja se, tako, kreće u obzorima posthumanističkih i postfilmskih studija, čiji je zajednički oslonac u pitanju poroznosti granica subjektivnosti, ali i estetskih paradigmi, u vremenu digitalnih slika, kada iskustvo automata preuzima ulogu ljudskog iskustva.

U svijetu koji „ne možemo da razumijemo bez ekrana“, kako ističe Lev Manovič (Lev Manovich), ljudski materijalni i imaginarni svjetovi su isprepleteni audiovizuelnim slikama, time permanentno unapređujući prostetički karakter naših fizičkih, društvenih, političkih, estetičkih tijela i njihovih medija, sve do potpunog odsustva granice između tijela i njegovog *produžetka*. Ova pitanja pred nas postavljaju postfilmska ostvarenja: gdje je granica između ljudske svijesti, iskustva i njenih objekata, kako se posreduje komunikacija među njima, te da li ljudsko iskustvo mutira tako da danas možemo govoriti ne samo o postfilmskoj, već i o postljudskoj filmskoj estetici.

Osnovni mi je cilj da disertacijom ispitam na koji način postfilmske odlike filma, u vremenu kada su tehnologije produkcije i recepcije filma podvedene pod radikalno drugačije odnose moći, reflektuju odnos između ljudskog subjekta i njegovog neoliberalnog, tehnocentričnog okruženja, a koji se usko dovodi u vezi sa posthumanim kontekstom. Osnovni cilj ću razmatrati i kroz nekoliko izvedenih istraživačkih ciljeva pomoću kojih je postavljena i osnovna okosnica strukture rada u poglavljima. Prvi od izvedenih ciljeva jeste kontekstualizacija filma i postfilma u savremenoj digitalnoj kulturi. Naime, jedna od osnovnih preokupacija postfilmskih teorija jeste digitalni film. Razlog je svakako opšte digitalizovano okruženje u kojem dominiraju audiovizuelni sadržaji različitih formata. Tako se uočava i tendencija dekonstrukcije klasičnog filmskog postupka i žanra u bioskopskom filmu i to korišćenjem atipičnih filmskih sredstava. Među sredstvima savremenog filma uočava se i primjena automatizovane slike (slike čiji je izvor mašina, bez ljudskog posredovanja), tako da drugi izvedeni cilj disertacije jeste mapiranje ključnih pojmovnih jezgara referentnog okvira teorija filmske umjetnosti i to iz aspekta postfilmskih teorija. To prvenstveno podrazumijeva pozicioniranje teorije automatizovane slike u odnosu na savremeni filmski dispozitiv, ali i u odnosu na niz istorijski relevantnih primjera i stilskih tendencija koje možemo dovesti u vezu. Uzimajući u obzir pomenute radikalne filmske procedure, ključno pitanje koje disertacijom tretiram jeste ontologizacija filmskog medija u uslovima opšteprisutne proizvodnje automatizovanih slika. Sljedstveno, treći izvedeni cilj disertacije je ispitivanje konvencija klasičnog narativnog filma, to jeste istraživanje mogućnosti za njihovu reviziju, posebno u svjetlu tehničkih svojstava slika nastalih novim tehnologijama mašinske vizuelizacije. Naposljetku, četvrti izvedeni cilj doktorske disertacije jeste da ponudi kritički aparat za razumijevanje tendencija savremenog filma u njegovoj ukupnosti (osvrćući se na šire prilike koje su dovele do obrta u opštem promišljanju produkcije pokretnih slika), a kako bi se ukazalo na posthumanistički kontekst razumijevanja savremene filmske umjetnosti.

Na osnovu obrazloženja predmeta i ciljeva doktorske disertacije, iskristalisali smo osnovnu naučnu hipotezu koja glasi: *Automatizovana slika kao izražajno sredstvo u filmu reflektuje savremeni trenutak u kojem iskustvo novih medijskih tehnologija preuzima ulogu ljudskog iskustva, time dovodeći u pitanje stabilnost ljudskog subjekta u vremenu sveprisutnih digitalnih audiovizualnih predstava postljudskog stanja.*

Na osnovu osnovne, izvedene su i tri pomoćne hipoteze u cilju što bolje sistematizacije strukture istraživanja. Prvo, automatizovana slika u savremenoj digitalnoj

kulturi se kontekstualizuje u okviru osnovnih preokupacija kritičkih posthumanističkih studija. Drugo, formalističke odlike filmova koji se se odnose na automatizovane slike kao izražajno sredstvo modifikuju razumijevanje prirode filmskog medija i stilskih konvencija u filmskoj umjetnosti, gradeći novi diskurs u filmskoj teoriji, diskurs postfilma. Na kraju, prakse upotrebe tehnologija mašinskog vida u filmu imaju uporište u ideji o oblikovanju savremene percepcije koju je neophodno razumjeti kao postantropocentričnu. U savremenoj digitalnoj kulturi postoji tendencija dekonstrukcije klasičnog filmskog postupka u bioskopskom filmu i to korišćenjem atipičnih filmskih sredstava među kojima se uočava i primjena automatizovane slike. Stoga, mapiranje ključnih pojmovnih jezgara referentnog okvira teorija filmske umjetnosti i to iz aspekta postfilmskih teorija podrazumijeva pozicioniranje teorije automatizovane slike u odnosu na savremeni filmski dispozitiv. Proces gledanja filma podrazumijeva dinamičan odnos između filmske slike i filmskog gledaoca, a taj uzajamni odnos utiče na proces subjektivizacije, odnosno na konstituisanje filmskog gledaoca kao subjekta, ako se vodimo klasičnim filmološkim postavkama. Međutim, ukoliko konvencije klasičnog narativnog filma primjenom ljudskog pogleda (u kadriranju, pozicioniranju ugla i plana snimanja) imaju za cilj eliminaciju prisustva kamere u priči i minimalizovanje samosvijesti gledaoca (suspencija nevjerice), u uslovima automatizovanih slika nameće se pitanje subjektivizacije u odnosu na neljudski pogled u filmu. Tretman automatizovanih slika i automatizovanog pogleda u savremenim, postfilmskim procedurama na taj način ogleda nelagodnost ljudskog subjekta u odnosu prema tehnocentričnom biopolitičkom okruženju. Tehnološki razvoj i sveprisutnost digitalnih slika su omogućili materijalizaciju proširenja ljudske percepcije neljudskim elementima, potvrđujući prirodu filma kao postljudske umjetnosti.

Predmet doktorske disertacije ogleda se u istraživanju i raspravi fenomena automatizovane slike kao izražajnog sredstva u savremenom filmu, kroz prizmu nove pojavnosti filma u digitalnom vremenu, te će se u istraživačkom postupku primijeniti teorijsko-epistemološke tehnike koje podrazumijevaju raznovrsne transdisciplinarne i interdisciplinarne metode. Na osnovu navedenog, metodološki okvir doktorske disertacije sastoji se od teorijskog i empirijskog istraživanja koje se analizom fenomena, te počiva na interdisciplinarnom pristupu temi, prvenstveno iz oblasti istorije filma, teorija filma i umjetnosti, filozofije medija, studija kulture i srodnih humanističkih nauka.

Analiza relevantne stručne literature iz navedenih oblasti biće sprovedena komparativnim i intertekstualnim metodama analize sadržaja i eksplikativnom analizom.

Osnovni pojmovi, na prvom mjestu pitanje tačke gledišta, biće ispitani vodeći se klasičnim naratološkim teorijama. Takav referentni okvir se ne može implementirati u analizi savremenih filmskih formi. Iz tog razloga u radu se naglašava potreba za rekonstrukcijom ove teorijske matrice elementima transdisiplinarnih, postfilmskih studija, koji kombinuju šire obzore studija kulture, zatim i posthumanističke, materijalističke, novomaterijalističke teorije, objektno-orijentisanu ontologiju i ekocentizam. Ključno mjesto na kojem se susreću sve navedene teorijske tendencije je ideja neljudskog pogleda u savremenom filmu, koja ima specifične implikacije u filmovima automatizovanih slika.

Filmski sadržaji koji čine studije slučaja biće analizirani apliciranjem navedenog referentnog teorijskog okvira, a obuhvataju filmografiju različitih filmskih rodova, vrsta i žanrova (bioskopski i eksperimentalni film). U uslovima digitalne produkcije filma, granice između mainstream i alternativnog filma postaju sve fleksibilnije u odnosu na sredstva samog medija, a konvencije filmskih postupaka gube ulogu koju su imale nekada, posebno zbog pristupačnosti tehnologija proizvodnje i manipulacije filmskom slikom. Iz tog razloga, ovaj rad će obuhvatiti primjere bioskopskih filmova i alternativnih filmskih praksi, u cilju što cjelovitijeg pregleda novih formalno-stilskih tendencija koje su proizašle iz okvira operativnih, svakodnevnih, praktičnih tehnologija mašinskog vida. Pod analizom filmskih sadržaja u kontekstu ovog rada, dakle, podrazumijevam prvenstveno analizu filmskih sredstava sa posebnim osvrtom na analizu tačke gledišta, kao klasičnog naratološkog sredstva koje u uslovima novih produkcijskih mogućnosti treba da bude preispitano.

Pri strukturisanju i analizi odabranih studija slučaja korišten je i istorijsko-pregledni metod formalnih odlika filmskih izražajnih sredstava koji su predmet rada (upotreba automatizovane slike u filmu), tako da će biti izvedena svojevrsna genealogija teorije pogleda u savremenom filmu. U disertaciji će se suočiti empirijski metod sa teorijskim, prvenstveno kroz odabir, odnosno mapiranje, automatizovane slike u savremenom filmu. Empirijski dio istraživanja, dakle, podrazumijeva studije slučaja, tj. filmografsku građu (bioskopski i eksperimentalni film) koja čini predmet rada. Na samom kraju, biće sprovedena sinteza i interpretacija zaključaka dobijenih analitičkim metodama, a u kontekstu savremenih humanističkih nauka.

Kako je pomenuto, digitalizacija je dramatično uticala na promišljanje ne samo filmske proizvodnje, već i na samu prirodu filma. Ovaj rad će ponuditi teorijski okvir za razumijevanje ključnih mjesta u savremenom digitalnom filmu, kao i našeg

promjenljivog i neraskidivog odnosa sa pokretnim slikama. Riječima Stivena Šavira (Steven Shaviri) možemo objasniti neke od osnovnih razlika u razumijevanju različitih implikacija diskursa digitalnog nasuprot analognom filmu: „Ako je klasični film analogan i indeksan, digitalni video je procesualan i kombinatorijalan. Ako je u analognom filmu osnovna preokupacija trajanje tijela i slika, digitalni video je sadržan u artikulaciji i kompoziciji sila. I tamo gdje je film umjetnost individualnog, digitalni film je umjetnost delezovskog dividualnog: stanja u kojem se identiteti kontinuirano i dekomponuju i rekonponuju, na višestrukim nivoima, putem modulacija brojnih nezavisnih parametara“⁵. Digitalni film je, tako, jedna od osnovnih preokupacija postfilmskih teorija, ali i sva ona izražajna sredstva koja simuliraju audiovizuelne režime novih medija, a pronalaze svoje mjesto u jeziku savremenog filma. U odabranim studijama slučaja uočava se zajednička tendencija dekonstrukcije klasičnog filmskog postupka i to korišćenjem atipičnih filmskih sredstava u cilju kreiranja utiska naturalizacije gledaoca u nenaturalnom sadržaju, u sadržaju same slike kao proizvoda savremene ekranske kulture. Naučna opravdanost rada utemeljena je u cilju da se ponudi kritički aparat za razumijevanje ovih tendencija savremenog filma.

Teorije o postfilmskoj (eng. *post-cinema*) estetici javljaju se početkom dvijehiljaditih godina, na mjestu milenijumskog obrta, kada prvenstvo u produkciji *mainstream* filmova preuzima digitalna tehnologija. U tekstu *Perspectives on Post-Cinema*, Šejn Denson (Shane Danson) i Džulija Lejda (Julia Leyda) ističu da termin „postfilmsko“ označava jedno razdoblje u kojem više film nije primarni medij. „Postfilmsko“ je odrednica jednog novog teorijskog obzora koji karakterišu ključne riječi „digitalno, interaktivno, umreženo, ludičko, minijaturizovano, mobilno, društveno, procesualno, algoritmičko, agregativno, konvergentno“⁶. U tom smislu, možda konkretniju definiciju nude Hagener (Malte Hagener), Hediger (Vinzenc Hediger) i Štromajer (Alena Strohmeier) zastupajući stav da trenutno stanje zahtijeva da se razvija novi heuristički okvir i epistemološke alatke koje bi mogle da se primjenjuju ne samo za pojam filma kao umjetničke forme i kao indeksa i dispozitiva, „već za mnoštva (re)konfiguracija filma, bez konteksta istorijskog i epistemološkog prvenstva jedne

⁵ Steven Shaviri, *Post-Cinematic Affect*, O Books, Winchester, Washington, 2010, 16. (Napomena: Grada iz inostrane literature je navedena prema prevodu kandidatkinje Jelene Mišeljčić. U slučaju izvoda iz književnih i filmskih djela, u fusnoti će biti naveden izvorni tekst.)

⁶ Shane Danson, Julia Leyda, „Perspectives on Post-Cinema“, u: Shane Danson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Cinema*, Reframe Books, Falmer, 2016, 6. Dostupno na: <http://reframe.sussex.ac.uk/postcinema>, pristupljeno: 12.10.2021. u 22:34h.

specifične, određene konfiguracije koju znamo kao film; jer, koncept postfilmskog se razvija oko problematike specifičnosti i ontologije samog medija, fokusirajući se na dva klasična označitelja filmske posebnosti: fotografskog indeksa i dispozitiva filma i kinematografije, i označava stanje u kojem su i indeks i dispozitiv u krizi”⁷.

U disertaciji će, kako je već istaknuto, istraživanje biti zasnovano i na povezivanju filmoloških i kulturalnih studija, te se naučna opravdanost rada se ogleda i u društveno-političkoj kontekstualizaciji savremenog filma i filmskih teorija, čime se opravdava i teza da, pored reprezentacijskih, formalističke odlike filma otjelovljuju aktuelni, neoliberalni diskurs. Naime, ako se vodimo Šavirovom tezom o kinematografskim i medijskim sadržajima kao postfordističkim konceptima, film treba da razumijemo ne samo kao sadržaj koji generiše subjektivnost, već koji ima važnu ulogu u valorizaciji kapitala. U tom slučaju, sve formalne odlike digitalnog videa i filma treba da razmatramo unutar „računarsko-informatičkih infrastruktura savremenog neoliberalnog konteksta”⁸.

Istraživački doprinos disertacije *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih slika na savremeni film* ogleda se u kritičkom promišljanju predmeta rada koji je postavljen u okviru teorija postfilma. Riječ je o relativno novoj teorijskoj problematici interdisciplinarnih teorija filma i medija, kojoj se u savremenoj literaturi posvećuje značajna pažnja. Uz ovako postavljen teorijski i diskurzivni aparat teorija postfilma, imam namjeru da disertacijom ukažem na izuzetno aktuelni kontekst savremene filmske teorije i prakse, a koji nije do sada dovoljno istražen u regionalnim akademskim krugovima. Doktorska disertacija *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih slika na savremeni film* je teorijsko istraživanje koje se oslanja na aktuelne tokove savremenih teorija filma i medija. Teoriji automatizovane slike pristupiću, sistematizovanim pregledom postojećih definicija, ali i postfilmskih teorija, kao pojmu koji se posredno propituje u nizu istorijsko relevantnih naučnih misli i studija i umjetničkih praksi, a kroz odabrane studije slučaja. Pristup istraživanju i dokazivanju autentične i donekle radikalne hipoteze o krizi filmskih izražajnih sredstava u vremenu digitalnih medija biće obogaćen i samim transdisciplinarnim postupkom prikupljanja i analize građe rada. Naime, okosnicu rada čine sadržaji iz oblasti filma i filmske teorije, filozofije, književnosti i, posebno, teorijske fikcije. Autentičnost doktorske disertacije se može izložiti u tri segmenta: teorijsko utemeljenje, studije slučaja i terminološko-pojmovni okvir.

⁷ Malte Hagener, Vinzenz Hediger, Alena Strohmaier (ur.), *The State of Post-Cinema: Tracing the Image in the Age of Digital Dissemination*, Palgrave Macmillan, London, 2016, 3.

⁸ Steven Shaviro, *Post-Cinematic Affect*, op. cit. 3.

Teorijsko utemeljenje doktorske disertacije biće sprovedeno dijalektikom različitih i naizgled suprotstavljenih klasičnih teorijskih paradigmi koje će biti okupljene unutar okvira savremenih postfilmskih teorija. Postfilm i postfilmske teorije obuhvataju sve one tendencije u produkciji i teoretizaciji filma koje su pratile složene procese uvođenja digitalnih tehnologija u kinematografiji. U disertaciji, stoga, imam za cilj da sprovedem kritičku analizu ovih teorija, kao i svojevrsni autentični i autorski pregled ključnih teorijskih obrazaca koji oblikuju savremeno naučno poimanje filma. Oslanjajući se na genealogiju pojma automatizovane slike, u radu ću ukazati na dinamične promjene u propitivanju automatizma u kontekstu filmske slike. Ovaj automatizam, na tragu novih kontekstualizacija Epstenovog inteligentnog mehanizma, dobija nove implikacije u različitim diskursima. Opšta automatizacija i digitalizacija adaptiraju društvene i kulturalne prilike, a time se, jasno, i teorijski okvir za njihovo propitivanje se mijenja. Tako, filmska slika koja je, kako smo isprva istakli, proizvod saradnje dva automatizma, dobija nova određenja. Tehnička slika, kako je Vilem Fluser (Vilém Flusser) klasifikovao „sliku koju proizvode aparati“⁹ (misleći na fotografsku i filmsku kameru), dobija novu podvrstu. Naime, važno je naglasiti da su aparati na koje Fluser misli, prvenstveno oni koji za cilj imaju proizvodnju slike kao izraza fotografske, odnosno filmske, *umjetnosti*. Sa druge strane, ono što tretiram u radu su one slike koje možemo posmatrati kao podvrstu tehničke slike, ili preciznije - one koje su generisane novim „aparatom“ koji djelaju bez ljudskog posrednika. Štaviše, tako generisane slike često nisu namijenjene ni ljudskom oku, a time nisu ni umjetnički izraz. Ovakva slika ne nastaje u saradnji dvaju automatizama, već je proizvod samo jednog, samostalnog i mašinskog. Takve preokupacije, poput mašinskog vida kao posljedice automatizacije čula vida ili operativne slike kao posljedice mašinskog vida, imaju zajednički oslonac u opštoj teoretizaciji automatizovanih slika koja čini važan doprinos disertacije savremenim studijama audiovizuelnih medija, ali na prvom mjestu studijama filma.

Kako onda pristupiti analizi filma koji za izražajno sredstvo koristi automatizovanu sliku? Primjena automatizovanih slika u savremenom filmu će biti analizirana u studijama slučaja u čemu će odabrani primjeri poslužiti i kao svojevrsni narativni vodič za primjenu postavljenog teorijskog aparata. Diskusija u disertaciji će biti vođena analizom bioskopskih, ali i eksperimentalnih filmova, koji na specifične načine tretiraju automatizovane slike. Među naslovima se posebno izdvajaju: *Skriveno* (*Caché*,

⁹ Vilem Fluser, *Filozofija fotografije*, Scarabeus naklada, Zagreb, 2007, 29.

Michael Haneke, 2005.)¹⁰, *Paranormalna aktivnost* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007.), *Potraga* (*Searching*, Aneesh Chaganty, 2018.), *Faceless* (Manu Luksch, 2007.), *Lone Wolf* (Jonathan Ogilvie, 2021.), *The Collingswood Story* (Mike Constanza, 2002.), *Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014.), *Host* (Rob Savage, 2020.), *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018.), pejzažni filmovi Džejmsa Beninga (James Benning), kao i neki od fundamentalnih filmova koji se neposredno bave temom „gledanja“, poput *Vertigo* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958.), *Prozor u dvorište* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1957.), *Uvećanje* (*Blow-Up*, Michelangelo Antonioni, 1966), *Div* (*Der Riese*, Michael Klier, 1982.) i mnogi drugi. Sljedstveno, terminološko-pojmovni okvir disertacije sačinjen je reinterpretacijom i rekontekstualizacijom prepoznatljivih termina, iz teorije filma, filozofije, književnosti i teorijske fikcije. Krećući se obzorima žanra (horora, sajberpanka i distopijske fikcije) cilj je da se ponudi autentičan okvir kreativnog razumijevanja teorijskih paradigmi i njihovog djelovanja unutar filmske teorije. Tako će se terminološko-pojmovni okvir osloniti, konkretno, i na djela Vilijama S. Barouza (William S. Burroughs) i Džejmsa Grejema Balarda (J.G. Ballard) pored relevantnih teoretičara iz oblasti filma, filozofije i studija kulture.

Doktorskom disertacijom ću, uz sve moguće korisne dileme, ponuditi jedan osvrt na savremeni digitalni film, ali i na aktuelni trenutak u kojem institucionalizovani mehanizmi proizvodnje slika preuzimaju dominantnu logiku percepcije, ili kako piše Vilijam Dž. Mičel (William T. Mitchell) „svjetska mreža sistema digitalnih slika se polako i tiho konstituiše kao rekonfigurisano oko decentriranog ljudskog subjekta“¹¹. Obuhvatajući pregled filmskih preokupacija mašinskim vidom, od *Hiljadu očiju doktora Mabuzea* Frica Langa (*Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, 1960.) do *Devet očiju Google Street View-a* Džona Rafmana (*Nine Eyes of Google Street View*, Jon Rafman, 2009.), ovim radom imam za cilj da ponudim novu moguću perspektivu razumijevanja uticaja praksi automatizovanih tehnologija snimanja na film.

¹⁰ Napomena: Naslovi filmova će u radu biti navedeni prema obrascu: *Distributerski naslov na sr/mn/hrv/b jezicima* (*Originalni naslov, reditelj, godina produkcije*). U slučaju da određeni film nema

¹¹ William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, MIT Press, 1992, 57.

1. AUTOMATIZOVANA SLIKA

5

Ulazimo u doba sigurnosnih tvrtki i branjenih prostora. Što se tiče življenja, to umjesto nas mogu obavljati nadzorne kamere.

Dž. G. Ballard, *Kokainske noći*

1.1. Uvod

Pojam *automatizam* potiče od starogrčke riječi *αὐτόματος* (*automatos*) koju prevodimo kao „koje samo upravlja“. Etimološki, sinonimi za automatizam su mahinalnost, slučajnost, nenamjernost. Automatizam, dakle, na prvom mjestu, podrazumijeva motorne radnje bez svjesnog upravljanja. Sa tim u vezi, automatizam ima više značenja među kojima se glavno odnosi na *samokretanje*, odnosno, djelovanje koje nije pod kontrolom *volje*, ono koje se događa samo od sebe, samostalno, bez vidljivog spoljašnjeg podsticaja.

Automat je naziv za prve mašine koje su pomagale u manufakturnoj proizvodnji, a još prema Homerovoj *Ilijadi*, Hefest, zaštitnik zanatlija, izrađivao je *automatone*, sluge i sluškinje od zlata i drugih plemenitih metala, pomoćnike u svakodnevnim poslovima. Tako, možemo reći da automatizacija, u užem i istorijskom smislu, označava prelazak sa manuelnog rada potpomognutog mehaničkim oruđem na rad koji u cjelini obavljaju mašine. Drugim riječima, automatizacijom se mogu obuhvatiti svi oni procesi u razvoju i primjeni tehnologija čiji je cilj redukcija angažmana čovjeka u procesima rada, odnosno, proizvodnje. Prema Levu Manoviču (Lev Manovich), u kontekstu automatizacije proizvodnje mašina je programirana tako da „zameni funkcije ljudskih organa opažanja, obavljanja rada i odlučivanja“¹². Važan istorijski trenutak predstavlja i početak masovne automatizacije, koja je bila omogućena razvojem digitalnih računara tokom Drugog svjetskog rata, čime je, ističe Manović, automatizacija postala „sinonim za kompjuterizaciju“¹³. Aspekte savremenog automatizovanog ili *kompjuterizovanog* života osjećamo kako u svakodnevicu, u proizvodnji, komunikaciji i kontroli robe, tržišta i vrijednosti, tako i u načinima na koji promišljamo složene odnose između čovjeka i tehnologije, ali i unutar cjelokupnog životnog okruženja. Automatizacija je, na taj način,

¹² Lev Manović, „Automatizacija pogleda: od fotografije do kompjuterskog vida“, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, 38-56, 38.

¹³ Idem.

postala društvena, politička, filozofska, ali i estetska preokupacija. Pitanje koje se često problematizuje u okviru ove teme jeste da li, onda, automatizacija, sa očiglednim i jasno mjerljivim uticajem na ekonomiju, kao i na individualni, društveni i politički život, predstavlja neizostavni dio u razumijevanju savremenog ljudskog subjekta. U takvim neprekidnim proizvodnim i umreženim tokovima svaka naša aktivnost, od jutarnjeg mjerenja kilaže na pametnoj vagi i održavanja oralne higijene pametnom četkicom, preko skeniranja bar ili QR koda za ulazak u stambenu ili poslovnu zgradu, trgovinski centar i prelazak međunarodnih granica, kupovine kreditnom karticom, prekoračenja brzine na autoputu, prolaska kroz crveno na semaforu, pretrage kanala na televiziji, sajtova na *Google*-u, sve do beskonačnog broja *click*-ova i *share*-ova na svim uređajima koje posjedujemo, postaje ulazni podatak koji pokreće automatizovani ciklus ponude i potražnje. Naše prisustvo u svijetu se na taj način manifestuje kao međuodnos fizičkog i digitalnog djelovanja, gdje se posredstvom zabilježenih aktivnosti automatski generiše, uredno grupiše i ponovo plasira cijeli skup informacija o nama, *korisnicima*, ovog puta kao brižan, udoban, personalizovan virtuelni prostor mreže. Takvim automatizmima vrši se bilježenje (snimanje i skladištenje) aktivnosti posredstvom kompleksnih i nevidljivih postupaka unosa podataka, tačnije njihovog prenosa iz stvarnog i virtuelno, fizičkog u informatičko. Ovakve svakodnevne automatizovane izvedbene modele digitalne svakodnevice nazivamo i algoritmima. Algoritam, tako, kao *logički* automatizam, programski model ili izraz koji upravlja mašinom, opšti je imenilac za sve ove precizno definisane procedure i pravila po kojima se ulazne vrijednosti transformišu u izlazne. Ono što nas, međutim, u egzistencijalnoj bojazni od totalne automatizacije, posebno preokupira nisu nama nedokučivi, apstraktni informatički modeli obrade nula i jedinica, već upravo oni mehanizmi u automatizaciji pomoću kojih je mašina osposobljena da zamijeni ljudske funkcije i djelovanje, a na prvom mjestu - ljudska čula. Čini se da je tehnološki razvoj oduvijek bio odraz utopističkih vizija, sa jedne, i strahova podstaknutih rušenjem mita o prosvjetiteljskom Čovjeku kao mjeri svih stvari, sa druge strane, pa je tako, primjera radi, i aplikacija za prepoznavanje lica postala selotejp trakom prekriveni uljez. Ukoliko naši uređaji *vide*, kakva su svojstva *slike* koju generiše automatizovano i artifično čulo vida i kako ih možemo razmatrati u diskursu teorija o percepciji? Na koji način mehanička čula i/ili njima proizvedeni sadržaji oblikuju poimanje našeg okruženja?

U ovom poglavlju ću definisati ključno mjesto u doktorskoj disertaciji – pojam *automatizovane slike*. Automatizovana slika je, u širem smislu, ona slika koja je

generisana od strane neljudskog izvora – algoritma mašine. Pored toga što u njenom stvaranju nema ljudskog posredovanja, pitanje je da li je i namijenjena ljudskom vidu i pogledu, te ako jeste – u kojoj mjeri. Automatizovanim slikama možemo obuhvatiti i one koje su kreirane tehnologijama sigurnosnih i vojnih sistema, naših računara i pametnih uređaja, te čiji nastanak nije uslovljen neposrednim ljudskim djelovanjem. U tom smislu, automatizovana slika u kontekstu ovog rada predstavlja sliku koju proizvode unaprijed osmišljeni i samostalni mehanizmi i algoritmi različitih uređaja za snimanje. Za razliku od Fluserovog pojma tehničke slike, ovi uređaji nisu aparati kojima rukuje čovjek, već rade samostalno. Kada govorimo o automatizovanoj slici govorimo o svim onim slikama koje nastaju bez ljudske intencije, predodređene algoritmom kojim se uslovljava i njihov *zadatak*. Automatizovanu sliku definišemo kao sliku koja se proizvodi mehanizmom snimanja, bez unaprijed pretpostavljene namjere za *estetizacijom* snimljenog predmeta ili događaja. Automatizovana slika za osnovnu svrhu ima samo bilježenje operacija i procesa, determinisanih automatizmom mašine, ili kako ističe Harun Faroki (Harun Farocki), u čijem umjetničkom i teorijskom radu pronalazimo jednu od ključnih referentnih tačaka za definiciju ovog pojma: „Ukoliko u njima ima nečega lijepog, to nije sa namjerom niti je kalkulirano“¹⁴.

1.2. Automatizacija vida, automatizacija pogleda

U eseju *Automatizacija pogleda: od fotografije do kompjuterskog vida*, Manović rekonstruiše tri faze u konceptualizaciji automatizacije pogleda: pronalazak perspektive u renesansnom slikarstvu, razvoj fotografske kamere koja je automatizovala perspektivnu reprezentaciju, i na kraju, fazu pojave računarske grafike „koja je oslobodila vid mogućnosti bilježenja isključivo 'realnih' predmeta i ograničenja na jednu perspektivu“¹⁵. Automatizacija, u opštem smislu, uz *numeričko predstavljanje* objekata (digitalnim kodovima), njihovu *modularnost* (pikseli, slika, tekst, kodovi i ostali elementi čijom kombinacijom se formira novomedijski objekt), *promjenljivost* (interaktivnost) i *transkodiranje* (translacija objekta iz jednog formata u drugi, na primjer, iz teksta u sliku), jedan je od pet osnovnih Manovićevih principa po kojima funkcionišu novi mediji. Automatizacija vida se ovdje odnosi na sposobnost kamere i računara da oponašaju

¹⁴ Harun Faroki, *Erkennen und Verfolgen*, Harun Farocki Filmproduktion, Njemačka, 2003. Dostupno na: <https://www.vdb.org/titles/war-distance>, pristupljeno 12.12.2020. u 22:45h.

¹⁵ Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA/London, 2004, 96.

ljudski vizuelni doživljaj objekata u svojem neposrednom okruženju: njihov oblik, dimenzije, boju, udaljenost od objektiva. Početke ideje o automatizaciji vida, po Manovićevoj genealogiji, vezujemo za istraživanja Lorensa Robertsa (Lawrence Roberts), računarskog inženjera i „oca“ Interneta. U naučnim radovima objavljenim šezdesetih godina¹⁶, Roberts je obrazložio modele mašina koje imaju mogućnost prepoznavanja i razumijevanja trodimenzionalnih predmeta. U svom radu, on piše i o računarskom prikupljanju podataka o trodimenzionalnim predmetima putem njihovih dvodimenzionalnih predstava. Ova ideja računara koji ima mogućnost prepoznavanja svojstava objekata na osnovu njihovih crteža i fotografija u fizičkom okruženju je prvo našla svoju svrhu u vojnoj industriji, odgovarajući potrebama operacija poput obilaska i nadziranja terena. Prve automatizovane slike, nastale posredstvom mašina, u svojoj čistoj, informatičkoj jednostavnosti su isuviše kompleksne i apstraktne za ljudski vid, pa je bilo neophodno još jednom uključiti odgovarajuće tehnologije, na prvom mjestu – kompjutere, koji bi pomogli u savladavanju tehnika vizuelnog posredovanja između kompjuterski generisanih slika i čovječjeg oka. Algoritamski procesi su omogućili uklanjanje različitih distorzija na slici, a potom i prepoznavanje objekta na osnovu njegovih osnovnih kontura. Mašina na osnovu registrovanih obrisa fizičkog predmeta prepoznaje trodimenzionalni oblik i signalizira da je određeni objekat prisutan u prostoru. Danas, u vremenu visoko sofisticiranih „automata“, kompjutera i algoritama vještačke inteligencije, vizuelno prepoznavanje postaje sve složenije i neposrednije uklopljeno u tehnologiju mašinskog vida. Sistemi kamera za nadzor (CCTV) su tako napredovali ne samo do mogućnosti prepoznavanja lica snimljenih subjekata pomoću povezivanja sa policijskim bazama, već i do kompleksnih procesa u kojima je operacija „*facial recognition*“ samo jedan od mehanizama održavanja režima nadzora podataka (eng. *datavallance*). Inženjering vještačke inteligencije je odmakao do modela virtuelne animirane bebe *Baby X*¹⁷ koja uči i reaguje poput ljudskog bića i razvija svoj dječiji *Digitalni mozak* koristeći računarski mikrofoni za uši, a kameru za oči. Kao i u prvom talasu procesa automatizacije rada, vještačka, mašinska čula nastupaju tamo gdje ljudska

¹⁶ Lawrence G. Roberts, *Machine Perception of Three Dimensional Solids*, MIT Lincoln Laboratory Report, TR 315, maj 1963. Dostupno na <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/11589>, pristupljeno 6.9.2021. u 12:06h.

¹⁷ *Baby X* je projekat kompanije *Soul Machines*, jedne od vodećih u oblasti VI inženjeringa, koja je patentirala Digitalni mozak koji autonomno funkcioniše, bez potrebe za ljudskim posrednikom u učenju, već isključivo putem kontakta sa okruženjem. Drugim riječima, Digitalni mozak je digitalna verzija ljudskog mozga koja funkcioniše po istovjetnim principima. Dostupno na: <https://www.soulmachines.com/resources/research/baby-x/>, pristupljeno 8.4.2021. u 00:13h.

više nisu dovoljna, gdje ne doprinose u onoj mjeri u kojoj zahtijeva potražnja. Bilo da je riječ o vojnoj industriji, medicinskim tehnologijama, ili rastućoj težnji za sigurnošću i na javnim mjestima i u privatnom prostoru, sve više se uviđa potreba za dopunom ograničenih ljudskih čula.

Robertsov pionirski rad je, kako ističe Manović, istovremeno proizveo dva područja istraživanja: *automatizaciju vida* i *automatizaciju proizvodnje slika*¹⁸. Koncept automatizovane slike neposredno se povezuje i sa jednim i sa drugim istraživačkim područjem. Povezivanjem različitih teorijskih aspekata razumijevanja automatizacije čula i proizvodnje slika - naučnih (biologija, neuronauke, robotika), filozofskih (ideja o „utjelovljenom umu“), informatičkih (teorija sistema) – nastaje svojevrsna transdisciplinarna sinteza kao jedna od metoda propitivanja ideje o tome kako *vidimo* u vremenu „vidjećih“ mašina. Teorijska konceptualizacija automatizacije vida može se, dakle, dovesti u vezu i sa srodnim idejama klasifikovanim kao *teorija tehnoestetike*, koju Miodrag Šuvaković definiše na sljedeći način:

81

„Tehnoestetika je postmodernistička teorija koja savremeno društvo, kulturu i umetnost opisuje, objašnjava i interpretira posredstvom tehnoloških informacijskih modela prikazivanja sveta i generisanja nove (druge, veštačke) tehnorealnosti sveta ljudi i sveta mašina. U pitanju je pomak od proizvodnje objekta (artefakta, komada) ka proizvodnji samog sveta (konteksta, ambijenta, realnosti). Postmoderna tehnoestetika je intertekstualna i interpretativna teorija koja nastaje suočenjem diskursa: estetike, teorije umetnosti, specijalističkih diskursa kompjuterskih nauka i kulturoloških studija“¹⁹.

Ovu grupu autora čine, između ostalog, teoretičari koji su usmjerili pažnju i ka manipulativnim svojstvima novih tehnologija vizuelizacije. Trenutno u tehnoestetičkoj teoriji važno mjesto zauzima i nova konceptualizacija ideje ljudske percepcije, jedan korak ka promjeni paradigme o mehanizmima spoznaje svijeta koji nas okružuje. Ne samo da su mašine koje vide prisutne u našem okruženju, već se i samo razumijevanje okruženja i svijeta udvaja na percepciju od strane njegovih živih i neživih elemenata.

¹⁸ Lev Man 86, „Automatizacija pogleda: od fotografije do kompjuterskog vida“, op. cit. 44.

¹⁹ Miodrag Miško Šuvaković, „Tehnoestetika i tehnoumetnost“, *Razlika/Différance* - časopis za kritiku i umjetnost teorije, br. 1, 2001, 9-35, 9. Dostupno na: <http://www.nedibrahimovic.com/razlika/razlika1.htm>, pristupljeno 7.4.2021. u 00:51h.

Pored toga, novim, haptičkim i imerzivnim, audiovizuelnim medijima gledalac/korisnik se postepeno odvaja od neposrednog tjelesnog osjećaja za fizičko okruženje, sve do granice njegove dematerijalizacije u virtuelnom prostoru digitalnih slika. Kako bi se adekvatno konceptualizovao ovaj proces kao *rematerijalizacija* fizičkog u virtuelno, potrebno je razumijevanje percepcije putem diskursa savremenijih pristupa koji propituju tradicionalne podjele između ljudskog i neljudskog, fizičkog objekta i njegove reprezentacije, pojave i materijalnosti. Na taj način, neophodno je posvetiti posebnu pažnju automatizovanim, mašinskim režimima generisanja slika kao jednom od takvih mehanizama razumijevanja našeg posthumanog okruženja.

Takođe, na ovom mjestu je važno da načinimo jedan kratki ekskurs u cilju pozicioniranja teorija automatizacije vida u odnosu na postojeći okvir njegovog razumijevanja u diskursu filmskih studija. Ranije pomenuta Fluserova definicija tehničke slike tako predstavlja jednu širu kategoriju u kojoj je ideja tehničkog mehanizma glavno uporište za razumijevanje filmske slike. Iako tehničku sliku, kako ističe, a prvenstveno misleći na fotografiju, proizvode *aparati*, njena suština je u njenom *značenju*, ili *tumačenju* njenog odnosa prema stvarnosti. Tehnička slika, ipak, pripada diskursu umjetničkog izraza, čije je sredstvo – aparat. Ovdje se uočavaju dvije stvari u odnosu na koje možemo pristupiti daljem definisanju automatizovane slike. Prvo, pod „aparatima“ Fluser razmatra tehnološka oruđa za proizvodnju slika, a njima barata čovjek. Drugo, kako i sam piše, čovjek je taj koji sliku i misaono procesuiru, koji fotografiji daje značenje: „Njihovo značenje se reflektira na njihovoj površini (...) Međutim, između njih i njihova značenja se također ugurao jedan faktor – naime kamera, i čovjek koji njome rukuje (primjerice fotograf), no ne stječe se dojam da bi taj kompleks 'aparat/operator' mogao prekinuti kariku između slike i značenja“²⁰. U ovom kvalitetu fotografije, odnosno tehničke slike, ogleda se po Fluserovom mišljenju, značaj njenog izuma, drugi prevrat u evoluciji od linearnog pisma. Međutim, uvođenje potpune tehnološke automatizacije u režim proizvodnje tehničke slike zahtijeva nove koncepte u razumijevanju proizvodnje vizuelnih sadržaja, ali i, u širem smislu, *čula vida*. Aparat je sredstvo, a automat je samostalni mehanizam. Ako, na tom tragu, aparat razumijemo kao produžetak ili pomagalo, automat bi bio samostalni organizam koji, između ostalog, može i da vidi.

Kada govorimo o vidu i vidljivosti, čini se da danas ove kategorije treba analizirati u odnosu na njihovu sveopštu prisutnost bez koje, nažalost, ne možemo razumjeti

²⁰ Vilem Fluser, *Filozofija fotografije*, op. cit. 31.

umreženu svakodnevicu. Martin Džej (Martin Jay), tako, još devedesetih godina ukazuje na to da je „čitav projekat moderniteta svoju najveću djelotvornost postigao privilegovanjem vida, te da je kultura moderniteta dala prednost vizuelnom“²¹. Džej ističe da su i teorijske tendencije u teoriji i studijama kulture sve više postajale *okulocentrične*, zbog čega nudi novi teorijski projekat propitivanja ne jednog, monolitnog pogleda, već višestrukih skopičkih režima. Na tom tragu važno je i naglasiti da su i nove tehnologije mašinskog vida izazvale nove pozicije u konstituisanju pravila gledanja kao ne samo opažajnog, već i kulturalnog procesa. Povodom potrebe za rekonceptualizacijom razumijevanja režima vida, kao ključnog u procesima percepcije, teoretičar Džonatan Kreri (Jonathan Crary) piše o sve većem stepenu insitucionalizacije novih tehnologija proizvodnje slika. Kao što smo i ranije pomenuli, Robertsovi računari su našli svoju primjenu u vojnoj industriji, a pored toga moramo pomenuti i ostale tehnologije vizuelizacije u medicini, naučnim istraživanjima, ali i u umjetnosti i medijima. Za Krerija, ova *rekonfiguracija vida* je rezultat računarski procesuiranih registara koji izmještaju čulo vida na nivo odvojen od ljudskog posmatrača, dok tradicionalne funkcije vida bivaju zamijenjene novim medijskim praksama u kojima uloga posmatrača propituje njegovu pozicioniranost u „realnom“, optički percipiranom svijetu²². Drugim riječima, ljudski vid u novomedijskom okruženju više nema primarnu ulogu u percepciji – prvenstvo preuzimaju nove tehnologije i institucije koje „gledaju“ umjesto nas. Na sličan način Vilijam Mičel (William Mitchell), u studiji *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, aktuelni trenutak u kojem ovakvi, institucionalizovani, mehanizmi proizvodnje slika preuzimaju dominantnu logiku percepcije naziva *post-fotografskom erom*. Pod pojmom „post-fotografsko“ Mičel podrazumijeva digitalnu proizvodnju slika i zaključuje da se „svjetska mreža sistema digitalnih slika polako i tiho konstituiše kao rekonfigurirano oko decentriranog ljudskog subjekta“²³. Pitanja koja Mičel postavlja u promišljanju postfotografskog stanja nisu toliko fokusirana na stanje *ljudske decentriranosti*, već se uglavnom odnose na status fotografije u digitalnom dobu u kojem ona gubi svoje tradicionalno indeksno svojstvo čime, kako ističe Mark B. N. Hansen (Mark B. N. Hansen) u svojoj genealogiji automatizacije vida, dolazi do „nove neizvjesnosti o statusu i interpretaciji vizuelnog označitelja“ i subverzije „našeg

²¹ Martin Jay, *Downcast Eyes: The Deintegration of Vision in Twentieth-century French Thought*, University of California Press, Berkley, 1994, 29.

²² Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press, 1991, 111.

²³ William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, op. cit. 57.

ontološkog razlikovanja imaginarnog od realnog“²⁴. Međutim, na ovom mjestu Hansen polemizira sa Mičelovim polazištem, zastupajući stav da digitalna fotografija proširuje mogućnosti u razumijevanju slike koja nije samo indeksna, ustupajući prvenstvo samom procesu *proizvodnje*, umjesto *svojstvu slike*.

Da rezimiramo, unapređenjem računarskih tehnologija koje su omogućile satelitsko snimanje u vojnoj industriji, slike magnetne rezonance ili endoskopska snimanja u medicini, te automatizovane sigurnosne sisteme nadzornih kamera, čulo vida postaje i svojstvo mašine, neživog svijeta. Razvojem automatizacije i mehanizacije vizuelnog registrovanja okruženja, te institucionalizovanom primjenom *perceptivnih* tehnologija, ljudski vid se postepeno smješta na istu ravan sa *mašinskim vidom*. Džon Džonston (John Johnston) definiše ovaj pojam na sljedeći način: „Mašinski vid ne podrazumijeva samo interakciju mašinskih ili mašinsko-ljudskih sistema, već cijelo polje dekodiranih percepcija čije je puno razumijevanje determinisano i moguće jedino u njihovim međusobnim relacijama“²⁵.

Dekodirane percepcije, prema Džonstonu, možemo razumjeti kao procese koji ne zahtijevaju ljudsko posredovanje, na tragu računarskih operacija koje su posredovale u prvobitnoj komunikaciji čovjeka sa informatičkom slikom. Ovi procesi se generišu automatski, algoritamskom komunikacijom, prema unaprijed postavljenim zadacima, i to među mašinama. Džonstonova teorija, kako i sam naglašava, nije definicija određenog sistema, već konceptualna shema. Na taj način poziva na novo razumijevanje svojstva vida u kontekstu novih tehnologija koje oblikuju savremeno informacijsko društvo, te ističe da infrastrukturu vida danas moramo razumjeti kao odvojenu od ljudskih bioloških predispozicija i komunikacijskog dispozitiva. Na ovom mjestu moramo da istaknemo da se ideja „vida bez vida“ (eng. *sightless vision*) u kontekstu automatizacije vida i pogleda, prema Hansenu, razvija od koncepta tijela kao *perceptualne baze* (od kojeg se vid *otcepljuje*, da iskoristimo Krerijev pojam) do koncepta tijela kao *afektivne baze* za ljudski opažaj sredine.

Govoreći o odnosima u komunikaciji mašinski registrovanih slika, dolazimo do jedne od fundamentalnih studija automatizovane percepcije - *Mašine vizije* Pola Virilija (Paul Virilio), na koju se mahom oslanjaju sve gorepomenute teorije. Virilio piše o svojevrsnoj istoriji logistike percepcije, koja se proširila na sve institucionalne aspekte,

²⁴ 49 B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, op.cit. 95.

²⁵ John Johnston, „Machinic Vision“, *Critical Inquiry* vol. 26, no. 1, Chicago University Press, 1999, 27–48, 27.

od različitih industrija do umjetnosti. Njegova metodologija nije usmjerena, međutim, na analizu estetičkih ili filozofskih implikacija mašinske slike, već na sve one prakse u kojima ona učestvuje oblikujući našu svakodnevicu i percepciju okruženja. Za Virilija, čulo vida, sa neurološkim i kognitivnim procesima koji ga konstituišu, jeste temeljno čulo u oblikovanju našeg kapaciteta da spoznamo i, u fenomenološkim terminima definisano, *razumijemo* svijet. Pod pojmom „mašine vizije“, Virilio obuhvata sve one vještačke produžetke koji koriste čovjeku, od optičkih pomagala do institucionalizovanih tehnologija o kojima smo ranije govorili. Oslanjanje na njih stimuliše njihov razvoj od pomagala do totalne supstitucije naših bioloških organa vida, kao i modifikacije fizioloških i kognitivnih mehanizama koji su povezani sa njihovim funkcijama. Kao rezultat naučnog napretka u proizvodnji i primjeni ovih tehnologija Virilio vidi rematerijalizaciju našeg okruženja u elektroničkom pogledu mašina. Što se više oslanjamo na mašine vida, to sve rjeđe upotrebljavamo *tjelesne tehnike* u zebnji da nam rođenjem obezbijeđeno tijelo više ne može omogućiti potpun doživljaj okruženja. Na taj način, mašine vizije ne indukuju simulaciju našeg okruženja, poput virtuelne stvarnosti koja postaje zamjena fizičkoj, već virtuelna stvarnost počinje da se *prepliće* sa fizičkom. Ilustrujući ovo stanovište, Virilio opisuje kako je „optički arsenal“ vojne industrije, osmišljen logikom ljudske percepcije, izmjestio polje vida sa ljudskog oka na oko oružja, kamera i prateće opreme vojne inteligencije koje nude sliku drugačijeg svijeta:

„Milionu muškaraca na bojnim poljima postali su zavisni od takvog (tehničkog) vida – njihov pogled kroz nišane oružja ili na mape nepreglednih polja na kojima su se desili pokolji proizveo je revolucionarni obrt u režimu gledanja. Amerikanci i Evropljani su prestali da vjeruju svojim očima i prepustili se tehničkom vidu bojnih uređaja“²⁶.

Ovakav, kako Virilio piše, *dematerijalizovani* svijet, svodi se na informatičku sliku. Odgovarajući sve većoj potrebi neoliberalnog kapitalizma za izvršavanjem zadataka sa precizno mjerljivim rezultatima, ljudska percepcija se seli u obzore mašina, prvobitnih pomagala, koje nude čiste podatke u vidu *instrumentalnih* slika. Slike dematerijalizovanog svijeta su tehničke i funkcionalne, i kao takve postaju dominantne u

upotrebnoj, kvantitativnoj spoznaji našeg okruženja. Na taj način, percepcija se izmješta u obzore reprezentacijskih tehnologija kojima se *vizuelni* objekt prevodi u *tehnički*, redukovan na informaciju. Virilio tvrdi da pored toga što će uz pomoć mašina vizije atrofirati naša sposobnost da spoznamo okruženje bez tehničkih slika, naša sjećanja na pređašnja iskustva podliježu njihovom uticaju: vizuelne mašine prijete ljudskoj memoriji zato što smanjuju sposobnost da zadržimo mentalne slike okruženja u njegovom fizičkom obliku. Slično Viriliju, Fridrih Kitler (Friedrich Kittler) je pisao o načinu na koji su novi tehnički mediji još na početku dvadesetog vijeka uticali na psihofizičke, ali i na kulturalne obrasce, time što su ljudska čula postala fragmentisana i raspoređena na inovacije u industrijama zabave²⁷, na šta ćemo se posebno osvrnuti u narednim poglavljima. Virilijeva teorija je jedna od esencijalnih za promišljanje ne samo prirode mašinskog vida i svojstava automatizovane slike, već za njihovu širu kontekstualizaciju. U savremenim studijama filma, ova vrsta razumijevanja novih slikovnih režima je posebno relevantna u perspektivi njihovog uticaja na filmski jezik, ali i njenih daljih implikacija u posthumanističkim studijama. Naime, decentriranje ljudskog subjekta, kao i dematerijalizacija našeg okruženja, kao neki od koncepata o kojima piše Virilio, ključna su mjesta u ovom diskursu, neophodnom za razumijevanje savremene percepcije.

1.3. Operativnost automatizovane slike

Osnovna karakteristika automatizovane slike je to da je neraskidivo vezana za određeni radni proces. Kamera za nadzor proizvodi slike kao rezultat unaprijed zadate operacije nadziranja. Termalne kamere generišu slike kao rezultat operacije poput spašavanja žrtava zemljotresa. Nadovezujući se na Virilijev koncept mašina vizije, Harun Faroki, njemački vizuelni umjetnik, teoretičar i filmski autor, jedna od vodećih ličnosti Novog njemačkog filma, u svojim umjetničkim i teorijskim radovima se bavi tehničkim i mašinskim režimom slike, te funkcijama koje te slike imaju. U fokusu njegovih istraživanja su *slike koje rade*, koje su svedene na čistu djelatnost i funkciju, odnosno one koje naziva *operativnim slikama*. Ove jednonamjenske vizuelne jedinice imaju svrhu koja je isključivo tehnička i funkcionalna.

Farokijeva istraživanja u polju filmske teorije i umjetnosti propituju odnose moći u neoliberalnom kapitalizmu, ukazujući na ubranu dehumanizaciju kojoj je takvo društvo prepušteno. U Farokijevom umjetničkom opusu (koji se sastoji od osamdeset filmova, video-radova i instalacija) možemo da uočimo dva filmska pristupa: „snimljeni i reciklirani“, ili, kako Krista Blümlinger (Christa Blümlinger) piše: „Ponekad ovi antropološki i arhivski pristupi konvergiraju (...), ali oba pristupa konstituišu određenu analitiku slika, koja je temelj političkog promišljanja diskurzivnosti slika“²⁸. Rad koji se možda najsveobuhvatnije bavi problematikom operativnih slika je filmska trilogija *Auge/Maschine* (2001-2003)²⁹ u kojoj Faroki istražuje vizuelni materijal zabilježen mašinama kojima su kamere ugrađene kao oči. Faroki se u ovim filmovima prevashodno bavi ratnim mašinama, Virilijevom glavnom preokupacijom. On analizira sliku koju komuniciraju automatizovani projektili čije su putanje planirane i praćene kompleksnim sistemima nadgledanja i nadziranja. Dok Virilio u centar svojih razmatranja postavlja logistiku percepcije, Faroki promišlja svojstva slike. U tom smislu, on usmjerava pažnju na slike koje nemaju gledaoca, slike koje su u cjelokupnosti namijenjene obavljanju određenih zadataka, a o kojima Virilio govori kada piše o „slikama koje su kreirane od strane mašine i za mašine, instrumentalne virtuelne slike“³⁰.

Slika koju kreira projektil je infografička, kako je zaključio i Virilio, a Faroki ide korak dalje usmjeravajući pažnju na društveno-političke implikacije njihovog slikovnog režima. Prvo što uočava jeste da njihov režim nije estetički, već *radni*. Konsekventno, pod pojmom *kinematografije uređaja*³¹ Faroki kvalifikuje takve, operativne, slike kao one „bez afekta, neinvokirajuće, neinterpelirajuće“³². Takvim svojstvima one su lišene društvene namjere i u tome su specifične: zapravo nisu ni namijenjene ljudskom oku. Kao što je isticao i u Virilio, glavna odlika operativne slike se najviše dovodi u vezu sa tehnologijama ratovanja, ukazujući na dehumanizujući kontekst njihove proizvodnje. Faroki se, prvenstveno, usmjerava na njihovu upotrebu kao alatke, ali i kao vizuelnih jedinica koje u različitim dispozitivima imaju različite primjene. Kao primjer čiste operativne slike u nekoliko svojih radova Faroki navodi prve snimke napravljene

²⁸ Christa Blümlinger, „84. Harun Farocki: Critical Strategies“, u Thomas Elsaesser (ur.), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2004, 315-323, 316.

²⁹ Harun Farocki, *Auge/Maschine* I, II, III (2001-2003). Dostupno na <https://www.vdb.org/titles/eyemachine-i-ii-and-iii>

³⁰ Paul Virilio, *The Vision Machine*, op. cit. 60.

³¹ Martin Blumenthal-Barby, „Cinematography of Devices: Harun Farocki's 'Eye/Machine' Trilogy“, u: *German Studies Review*, vol. 38, no. 2, John Hopkins University Press, maj 2015, 329-351, 329. Dostupno na: <http://doi.org/10.1353/gsr.2015.0086>, pristupljeno: 1. 4. 2021. u 02:05h.

³² Idem.

kamerom projektila u Drugom svjetskom ratu, nastale 1942. godine u operaciji vježbe slijetanja na olupinu broda blizu Penemidea u Njemačkoj, mjestu gdje su se izvodile brojne avijacijske vojne vježbe. Po prvi put je upotrebljena tehnologija ovakvog prenosa slika, televizijskim signalom je uspostavljena saradnja između razorne letjelice i njenog operatera. Vizuelni materijal, odnosno snimci nastali kao proizvod u ovakvim algoritamski kontrolisanim procesima, nemaju nikakvu estetsku vrijednost, već samo čistu *namjenu*. U konkretnom slučaju, ove slike su namijenjene tome da izvrše određenu vojnu operaciju. Proširujući time Virilijevo stanovište o ideji tehničkog vida koji preuzima ulogu čula, posebno u kontekstu vojnih operacija, Faroki *Auge/Maschine* zaključuje stavom da je rat u elektronsko vrijeme zapravo rat bez ljudi. Ljudi su redukovani na tehničke subjekte. Sa druge strane, Farokijeve umjetničke i teorijske procedure su posebno važne za kontekst ovog rada, jer se u njima djelimično bavi i analizom načina na koji se operativne slike rekonstituišu u dispozitivu masovnih medija. Ovu složenost odnosa mašine i biološkog svojstva vida Faroki razmatra i u kontekstu filmskog snimanja: po njemu je i filmsko snimanje svojevrsna alegorija ljudsko-mašinskog sklopa koju ističe u nekoliko navrata u radu *Auge/Maschine*: „jedna slika prati oko mašine, dok naredna preuzima pogled oka mašine, odnosno, preuzima perspektivu mašinskog oka“³³. Vodeći se time, on zapaža da su se televizijska izvještavanja o Zalivskom ratu umjesto na dokumentarne oslanjala na snimke zabilježene vojnim nadzornim tehnologijama. Redukovane na sheme terena, brojeve i koordinate, umjesto na razbacana tijela i ruševine, privlačne u tehničkoj preciznosti koju emaniraju nekompetentnom gledaocu, operativne slike predstavljaju prijetnju humanom pogledu. Kako ističe, ovakva upotreba slika doprinosi činjenici „da se umjesto čovjekoljubivosti dešava varvarizam“³⁴.

Kako bismo što temeljnije objasnili operativnost kao svojstvo automatizovanih slika, osvrnućemo se na objašnjenje koje navodi Faroki. Pozivajući se na Rolana Barta (Roland Barthes), Faroki se neposredno oslanja na koncept *metajezika*. On piše da se operativnost slike može dovesti u vezu sa sljedećom Bartovom konstatacijom:

³³ 6d, 340.

³⁴ Harun Faroki, „War Always Finds a Way“ 169 *Continent*, broj 4.4, 2015, 54-60, 59. Dostupno na: <https://web.archive.org/web/20200714140102/http://continentcontinent.cc/index.php/continent/article/view/217>, pristupljeno: 1. april u 02:14h

„Da sam drvosječa i da moram imenovati stablo koje obaram, kakav god bio oblik moje rečenice, kažem stablo, ne govorim njemu. To znači da je moja upotreba jezika operativna, vezana uz svoj predmet na prijelazan način: između stabla i mene nema ničega drugog osim mog posla, to jest čina“³⁵.

Po Bartu, za drvosječu stablo nije slika, već jednostavno značenje njegovog čina, što je definicija političke upotrebe jezika. Ili, jednostavnije rečeno, u drvosječinom slučaju jezik je „instrument činjenog stabla“³⁶. Ovdje se, dakle, **moramo vratiti na** Bartovu razliku **između jezika-predmeta i metajezika**, gdje je jezik-predmet funkcionalni iskaz koji se suprotstavlja mitu (metajeziku). Faroki tvrdi da, ukoliko smo zainteresovani za slike koje su dio neke radnje, to dolazi iz preplavljenosti ne-operativnim slikama nasuprot „monotonije metajezika“: „Dosada svakodnevne prakse remitologizovanja svakodnevnog života i višestruki i višekanalni programi slika potvrđuju najbanalniju stvar: svijet onakav kakav jeste“³⁷.

Operativne slike svedene su na obrise. One sadrže samo osnovne oznake kao informacije o zadatim procesima i obavljenim operacijama, i oslanjaju se na Virilijev koncept infografičke reprezentacije stvarnosti koja je usmjerena na zadati objekat i koja se sistemom djelovanja sukobljava svim onim preostalim vizuelnim objektima iz fizičkog prostora, kao sa *nečistoćama* i *viškovima*. Shodno tome, možemo reći da je inherentni činilac Farokijevog koncepta kinematografije uređaja ništa drugo do potpuno izmještanje *ljudskog* u percepciji: „Baš kao što su mehanički roboti u početku za modele uzimali radnike iz fabrike, da bi ih nakon toga i prestigli i zamijenili, tako su i senzorni automati namijenjeni tome da zamijene rad ljudskog oka“³⁸. Možemo zaključiti da se Farokijev rad bavi rekonfiguracijom čula vida u službi različitih industrija i, šire gledano, kapitalizma, jer se približavamo trenutku kada će većina proizvedenih vizuelnih sadržaja biti potomci djelatnih ili operativnih slika: u oblastima od marketinga do ratne industrije, ljudsko oko postaje *anahrono*. Danas, kada su automatizovane slike neupadljive, njihov uticaj na oblikovanje ljudske percepcije je, kako piše Faroki u eseju *War Always Finds a Way*, dramatičan:

³⁵ Rolan Bart, *Mitologije*, Pelago, Zagreb, 2009, 171.

³⁶ Idem.

³⁷ Harun Faroki, „War Always Finds a Way“, op.cit. 57.

³⁸ Ibid, 56.

„Računari su postali toliko temeljno prisutni kao primarni medij da se digitalni mediji sada smatraju superiornim u odnosu na prvobitne slike nastale fotografskim ili filmskim objektivima. Ukoliko kompjuterska slika izostavi detalj koji fotografska ili filmska slika reprodukuje, to se više ne smatra nedostatkom, već idealnom predstavom“³⁹.

Za Farokija je posebno važno naglasiti da istraživanjem svojstva operativnih slika, na tragu svega što smo prethodno iznijeli, on dovodi u vezu to isključivo svojstvo *slike za rad* sa analogijom napuštanja manualnog i perceptualnog rada putem automatizacije ili kako Manović piše: „Fokus se pomera sa automatizacije tela na automatizaciju uma, sa fizičkog na mentalni rad“⁴⁰. Iako, na specifičan način, povezuje Virilijev koncept mašine vizije i Kitlerov prijedlog nove humanistike čijem razvoju su tehnički mediji apriorni, Faroki u prvi plan ne stavlja uticaj automatizovane tehnologije vizuelizacije na društveno-politički život. Naprotiv, njegova istraživanja vezana su za ontologiju slike koja, u različitim formatima, neposredno utiče na umjetnost i film, ali i na našu čulnost i perceptivnu kogniciju.

1.4. Autonomnost automatizovane slike

Druga važna karakteristika automatizovane slike je njena autonomnost. Kao što smo naveli na početku, autonomnost podrazumijeva onaj aspekt automatizacije koji se odnosi na samostalno djelovanje. Automatizovana slika je autonomna ¹⁷ ne samo u odnosu na svoj nastanak i djelovanje, već i u odnosu na čovjeka, jer podrazumijeva komunikaciju među mašinama, računarima, softverima, bez živog posrednika i njegovih interpretativnih procesa. Vizuelna umjetnica i teoretičarka Hito Štajerl (Hito Steyerl) piše o autonomnim slikama nastavljajući Farokijevu ideju kinematografije uređaja, ali u kontekstu savremenih mrežnih medija. Esej *Medija: Autonomnost slika* počinje podsjećanjem na Farokijevu pripovijest o projektilu kao metafori o kameri koja je eksplodirala, ali se rasparčala u djeliće „koji su prodrli u ljudske živote i identitete, sakupljajući njihove ideje i transakcije“⁴¹. U cilju pojašnjenja logike principa „samoubilačkih kamera“ pričvršćenih za vrhove raketa u Zalivskom ratu, Štajerl umjesto ilustrativnih fotografija koristi

³⁹ Ibid, 55.

⁴⁰ Lev Manović, „54 automatizacija pogleda“, op. cit. 45.

⁴¹ Hito Štajerl, *Duty Free Art: Umetnost u doba planetarnog građanskog rata*, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2019, 67.

čitaocima nerazumljiv tekst, dijelove linkova za *Google* pretragu kojima, posredstvom uređaja koji obezbjeđuju pristup internetu, mogu da dođu do - slike. Takvim postupkom prilagođava Farokijevu ideju savremenom trenutku u kojem slike više nisu namijenjene ljudskom oku, već mašinama, u cilju što efikasnije obavljenog zadatka. U takvom odnosu je sadržana ideja o autonomnosti slike - mašine proizvode i dekodiraju slike, u tom zatvorenom krugu sve je manje mjesta za učešće ljudskog subjekta. Tehnologije vizuelizacije postaju sve nezavisnije od ljudske supervizije i kontrole, ne samo kako bi pokazale svoju umješnost ili demonstrirale svoju kompetentnost, već na ovaj način prilično samostalno „započinju operacije i kreiraju realnost“⁴². Drugim riječima, ukoliko slika može samostalno da započne radni proces, ona jednako doprinosi proizvodnji vrijednosti, odnosno kreiranju stvarnosti, kao i ljudska jedinka.

Kako bi ilustrovala djelovanje autonomnih slika, Štajerl koristi i primjer ratnog veterana koji je izgubio sposobnost da identifikuje objekte na slikama usljed oštećenja mozga zadobijenog ranjavanjem. Isto tako, slike namijenjene mašinama su ljudima nerazumljive, poput onih koje gleda bivši vojnik, a i „kada bismo mogli da ih uočimo, za nas bi možda imale podjednako malo smisla kao slike za osobu koju je snajper pogodio u glavu - bile bi apstraktnije čak i od linija i kvadrata“⁴³. Poput veb-linkova koje ljudima urođeni perceptivni aparat ne može da pretoči u sliku bez posredstva pametnog uređaja, vojnik ne razumije ikoničnost fotografisanog ili nacrtanog objekta. U tom odnosu koji podstiču autonomne slike, Štajerl pronalazi prostor za definisanje *posthumanog pogleda* kao jednog novog poretka razumijevanja predmeta koji nas okružuju. Na primjeru Mondrijanovih slika, Štajerl ironično ilustruje kako je pojava apstraktnog slikarstva bila jedan nesvjesni eksperiment namijenjen ljudima kako bi uvježbavali danas sve prisutniji posthumani pogled. Ovaj pogled odgovara Virilijevom stanovištu o tome kako naša logistika percepcije postaje zavisna od tehničkog vida, a Štajerl mu, poput Farokija, dodaje i društveno-političku konotaciju isticanjem svojstva autonomnosti tako proizvedenih slika koje će sve više biti prisutne u našoj svakodnevnici:

„Slike u kojima celokupni životi postaju obrasci koji autonomne mašine koriste ne bi li tračarile o vama ili možda povukle okidač. Slike koje će, ukoliko se primene, stvoriti realnost koja će izgledati kao da je vaš mozak oštećen snajperom

⁴² Ibid, 70.

⁴³ Ibid, 72.

- realnost koju samo mašine mogu da čitaju. (...) U kojoj vi ne razumete sopstvene oči. Slike koje će možda biti nusproizvod korporativnih država“⁴⁴.

U cilju detaljnijeg pristupa, kratkom digresijom ukazaćemo na sličnost između teorije koju nudi Štajerl i jednog umjetničkog postupka. Naime, poimanje posthumanog pogleda kao Mondrijanove slike podsjeća na rad *Paskalova lema* (*Pascal's Lemma*, 1985.), umjetnika i filmskog reditelja Džejmsa Beninga (James Bening). U ovoj računarskoj instalaciji, Bening koristi kompjuterski ekran na kojem se ispisuje niz brojeva, informacija, slika, animacija, reklama, sve do biografije matematičara i filozofa Bleza Paskala (Blaise Pascal). U duhu cinične tehnofobije, ključni trenutak u radu je ispisivanje upozorenja na monitoru:

„Izvinjavam se na smetnji... Prekidam program sa drugog računara. Zar ne vidite o čemu se ovdje radi? ... Razmislite malo; izmanipulisani ste. Mozak vam je ispran. Ovo je istinski zla rabota. Ustani i idi.“⁴⁵

U jednom trenutku na ekranu vidimo i Mondrijanovu *Kompoziciju broj 2, sa crvenom, plavom i žutom* (1930.). Bening se, predstavljajući Mondrijanovu kompoziciju kao kompjutersku grafiku, vrlo jasno u ovom autoreferencijalnom radu osvrće na digitalnu umjetnost, koja je u svojoj biti, nalik Paskalovoj lemi – numerička. Beningov rad koristi različite tekstualne pristupe, odnosno tekstove. Ispisi na sredini ekrana, matematički zapisi, odlomci tekstova o Paskalovim otkrićima, zajedno sa grafikonima krivulja i ilustracijama slika Mondrijana, Frenka Stele (Frank Stella) i Jozefa Albersa (Josef Albers), koje koristi kao primjere za matematičke pojmove, Bening povezuje u jednoj ideji - predstave naše fizičke stvarnosti u ekranima djeluju slično geometrijskoj apstrakciji slivajući se, automatizovanim, digitalnim procesima, u nule i jedinice. Mondrijanovo slikarstvo je, i kod Beninga i kod Štajerl, metafora postljudskog pogleda, modifikovanog automatizovanim slikama kao infografičkim, apstraktnim predstavama okruženja, sastavljenim od podataka sistematizovanih poput Paskalovih beskonačnih nizova prirodnih brojeva.

⁴⁴ Ibid, 75.

⁴⁵ Izvorni tekst: „Excuse this interruption ... I'm breaking into this program from another computer. Don't you see what's going on? ... Think for once; you're being manipulated. Brainwashed. This is truly evil stuff. Get up and leave.“ (prevod: Jelena Mišeljčić)

1.5. Zaključak

Svi pojmovi ⁵ o kojima je bilo riječi u ovom poglavlju opisuju stanje novih medija, digitalnih slika, njihove funkcije i procese u logistici savremene percepcije. Ključne riječi koje se javljaju tiču se *algoritma, autonomnosti, digitalnog okruženja, mašinske percepcije, tehnologija vizuelizacije, artificijelnosti čula*, a ideje koje prožimaju pomenuta teorijska istraživanja tiču se posthumanog stanja u kojem mašine komuniciraju sa mašinama, softveri sa softverima, kodovi sa algoritmima za dekodiranje, stanje u kojem se dominantni pogled pomjera sa antropocentričnog na neljudski. Da rezimiramo, osnovna svojstva automatizovane slike odnose se na njen nastanak posredstvom samostalnih uređaja za snimanje određenih procesa i operacija. Automatizovana slika, kako je Faroki opisao, nema umjetničke, estetske kvalitete, već samo namjenu; ona je samo funkcionalni iskaz ili, da se načas podsjetimo Bartove definicije, jezik-predmet. Automatizovana slika je djelatna slika, ona je alatka novih digitalnih tehnologija, vrlo mjerljive i konkretne upotrebne vrijednosti. Automatizovane slike, koje su operativne i autonomne, jesu ogledalo savremenog vizuelnog režima kojim je obuhvaćena naša percepcija. Istovremeno, digitalna slika omogućava nove perspektive razumijevanja transdisciplinarnih i opozicijskih praksi audiovizuelnih umjetnosti.

U filmu *Serious Games* (2010.), Faroki ispituje zaokret u promišljanju audiovizuelnih tehnologija, istražujući domete simulacija u industriji video-igara i virtuelne stvarnosti, kao i njihov uticaj na naš perceptivni aparat. Riječ je o simulatoru vojnih operacija u Avganistanu, koji koristi replike snimaka nastalih uređajima za osmatranje terena. Ovakva platforma prvenstveno služi za vojnu obuku u regrutnom centru, gdje mladi muškarci u izvedbi virtuelnih operacija izgledaju jednako kao igrači poznate igre *Counter Strike*. Mnogo „ozbiljniji“ nivo igre kojem Faroki posvećuje pažnju se reflektuje u njenoj mnogostrukosti: simulator koristi operativne slike uređaja, vojnici se pomoći njih obučavaju, ali su proizvod sličan industriji zabave. Na kraju, Faroki akcentuje upotrebu ovih operativnih slika i u terapijske svrhe – tretmane post-traumatskih poremećaja i kognitivnih disonanci kod vojnih veterana, poput onog o kojem piše Štajerl. Faroki jasno iscertava šemu cirkulisanja operativnih slika koje postaju komodifikovane, ali i koje neposredno utiču na našu percepciju okruženja. Na isti način kao i u video-igramama, upotreba automatizovanih slika ogleda savremeni trenutak u kojem iskustvo novih medijskih tehnologija preuzima ulogu ljudskog iskustva, time dovodeći u

pitanje stabilnost ljudskog subjekta u vremenu sveprisutnih digitalnih audiovizualnih predstava postljudskog stanja.

Manović u ranije pomenutom eseju citira *Priručnik za vještačku inteligenciju* iz 1982. godine kako bi definisao vid kao „zadatak obrade informacija kojim razumevamo neku scenu na osnovu njenih projekcija u slike“⁴⁶. Pitanje koje se danas postavlja je kakva vrsta vida nam je neophodna da bismo se angažovali u procesu obrade informacija u slučaju autonomnih slika. Štajerl takva čula pripisuje posthumanom stanju, gdje *posthumano* podrazumijeva određeni nivo adaptacije čovjeka mašinama, prilagođavanja koje je, zapravo, *subordinacija*. Slike, u ovom kontekstu, su dakle samo informacije o tehničkim subjektima koje se algoritamski razmjenjuju između različitih mašina, sa unaprijed određenom svrhom. U diskursu kritičkog posthumanizma sve ove procese treba razmatrati kao faze transformacije u kojima ideja o *ljudskom* dobija novu konotaciju, pokrenutu u interakciji sa tehnologijama uz čiji razvoj se kontinuirano mijenja. Naše čulo vida, naime, nije kontaminirano, niti podređeno mašinama, jer naše okruženje postoji i van interakcije ljudi sa tehnologijom. Sa jedne strane, kao što tvrdi i Liotar (Jean-Francois Lyotard) u čuvenoj studiji *Nehumano*, tehnološki napredak u kapitalizmu ima negativne efekte zbog komodifikacije dehumanizujućih procesa pomoću kojih funkcioniše. Međutim, istovremeno ovi procesi afirmišu propitivanje svega onoga što podrazumijevamo pod definicijom „ljudskog“⁴⁷, čemu se okreću i savremene posthumanističke studije. Kako navodi Rozi Brajdotti (Rosi Braidotti): „Trenutni istorijski kontekst je transformisao nehumano u posthumani i postantropocentrični niz praksi. 16 Nehumano više ono što je nekad bilo. Odnos između humanog i tehnološkog drugog, kao i afekti koje taj odnos podrazumeva, uključujući želju, surovost i bol, radikalno se menja sa savremenim tehnologijama naprednog kapitalizma“⁴⁸.

⁴⁶ Lev Manović, „Automatizacija pogleda: od fotografije do kompjuterskog vida“, op. cit. 49.

⁴⁷ Jean-Francois 16 tard, *Inhuman*, Stanford University Press, Stanford, 1992.

⁴⁸ Rozi Brajdotti, *Posthumano*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2016, 143.

2. POSTHUMANIZAM I AUTOMATIZOVANA SLIKA

Ne videti ništa razumljivo predstavlja novu normu. Informacija se prenosi kao niz signala koje ljudska čula nisu u stanju da opaze. Savremena percepcija je velikoj meri mehanička. Polje ljudskog vida pokriva samo jedan deo.

Hito Štajerl

2.1. Uvod

U eseju „Snaga stvari“ Džejn Benet (Jane Bennett) analizira uloge „ne-ljudskih materijala u javnom životu“, time ukazujući i na društveno-političke implikacije *stvari*, odnosno na stepen „do kojeg se ljudsko biće i stvarstvo preklapaju, stepen do kojeg mi i ono klizimo jedno u drugo“⁴⁹. Definicija automatizovane slike reflektuje se u propitivanju susreta i razgraničenja perceptualnih okvira ljudskih i neljudskih materijala, mašinskih tijela, pomoću kojih spoznajemo svijet koji nas okružuje. U prethodnom poglavlju ukazali smo na to da automatizovane slike nastaju u ljudskom odsustvu, usljed čega se ideja izmještanja čula vida iz ljudskog u obzor mašinskog pogleda bezbroj digitalnih kamera dovodi u vezu sa posthumanističkom odlikom preklapanja ljudskog bića i „stvarstva“. Prema Ričardu Grusinu (Richard Grusin), ovaj obrt u humanistici, od ljudskog ka neljudskom, artikuliše se u nekoliko filozofskih i teorijskih pravaca, čiji su predmet istraživanja životinje, tijela, organski i geofizički sistemi i, svakako, tehnologija. Grusin piše o tome kako se čak razdoblje Antropocena, u kojem je čovjek centralni uzrok velikih geoloških kretanja, može razmatrati kao posthumanistički koncept:

„Iako je ljudski uticaj prepoznat kao ključni uzrok klimatskih promjena još od početaka industrijalizacije, Antropocen je dio *neljudskog obrta*, jer se ono što je ljudsko razmatra na istom nivou sa klimatskim ili geološkim oscilacijama, odnosno poput neljudskih sila koje djeluju na planeti nezavisno od ljudske volje, vjerovanja i želja“⁵⁰.

⁴⁹ Džejn Benet, „Snaga stvari“, u Jelisaveta Blažević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *Periferije političkog: O afektima, stvarima, zajednicama*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017, 287-310, 291.

⁵⁰ Richard Grusin, *The Nonhuman Turn*, Univeristy of Minnesota Press, Minneapolis, 2015, vi.

Automatizovana slika, nastala samostalnim djelovanjem mašine i algoritma, sasvim jasno, djeluje kao jedan od artefakata neljudskog, odnosno posthumanog, stanja, i to ne samo zbog toga što je kao takva, operativna i autonomna, rezultat visokotehnoloških izuma naprednog kapitalizma. Prvo, pogledom mašine ljudski subjekt se transformiše u tehničku reprezentaciju izjednačenu sa objektima iz neposrednog okruženja – kao meta, opservirani predmet ili traženo lice na CCTV snimku. Drugo, automatizovane slike utiču na logistiku ljudske percepcije, neposredno konstituišući nove obzore u našem opažanju i spoznaji stvarnosti i okoline, vremena i prostora. Ovdje ne govorimo samo o dehumanizujućim implikacijama tehničkog vida o kojem su pisali Virilio, Faroki i Štajerl, već o propitivanju složenih procesa rematerijalizacije aspekata naše fizičke stvarnosti u digitalnim slikama čiji se uzročni mehanizmi odvijaju bez ljudskog učešća. U ovom poglavlju će se posebno posvetiti pažnja pregledu ključnih posthumanističkih preokupacija unutar kojih se teorijski može pozicionirati koncept automatizovane slike. Važno je da istaknemo da ideja postljudskog pogleda, koji emanira automatizovana slika, a što ćemo obrazložiti u narednim poglavljima, ne podliježe u tolikoj mjeri interpretaciji ljudskog kao „podređenog mašinama“. Naprotiv, postljudski pogled doprinosi ideji kontinuiranog filozofskog projekta rekonstituisanja ljudskog u koevolutivnim procesima odnosa čovjeka i tehnologije, odnosno u savremenoj *tehnogenezi*.

2.2. Posthumano i posthumanizam

Definicijom posthumanizma mogu se objediniti sve one teorijske tendencije humanističkih studija koje datiraju od procvata informatičkih tehnologija osamdesetih godina dvadesetog vijeka i koje se neposredno vezuju za uticaj novih tehnologija na čovjeka. Međutim, ključno pitanje koje problematizuju, posebno u vremenu kada nove tehnologije kontinuirano mijenjaju razumijevanje naše egzistencije i okruženja, predstavlja jednu preokupaciju filozofije i umjetnosti od njihovih prapočetaka - šta sve podrazumijeva pojam *ljudsko*? Etimološki, *homo* je riječ kojom se označava ljudska jedinka muškog pola. Čovjek misli, radi, stvara, privređuje, vjeruje, ratuje, zagađuje, ubija, osvaja, prosvećuje, podređuje. Sve to se odvija zahvaljujući procesima spoznaje i saznanja, prikupljanja podataka, analize i zaključivanja, mogućnosti da razlikuje so i šećer, crno i bijelo, manje i veće brojeve. Naposljetku, uči kako da razlikuje i ljudsko biće i Drugo, uprkos tome što su kriterijumi diferencijacije ponekad prilično neubjedljivi. Timoti Morton (Timothy Morton) ističe da biti osobom znači istovremeno stalno sumnjati

u to⁵¹, ali „osoba“, što i sam ističe, ne mora nužno da bude ljudska, kako nas opominju i brojna čuvena djela naučne fantastike. Ova velika zagonetka kao da se prirodno nameće u okviru rada čiji je predmet kinematografija. Svakako, to nije samo zbog brojnih naslova poput *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982.) ili *Ex-Machina* (Alex Garland, 2014.), koji u popularnoj kulturi već uveliko rezoniraju kao ilustracija za pojam „posthumanizam“, već zbog toga što i sam filmski medij predstavlja svojevrsno utjelovljenje ideje o saradnji biologije i tehnologije u stvaranju umjetničkog djela. „Film je prvo umjetničko sredstvo koje može pokazati kako materija igra zajedno sa čovjekom“⁵², piše Valter Benjamin (Walter Benjamin).

Odnos između filmske umjetnosti i posthumanističkih ideja se može uočiti i kao određeni historijski trenutak u njihovom zajedničkom razvoju. U tom smislu, zanimljivo je da istraživanja na polju predkinematografskih izuma doživljavaju kulminaciju krajem devetnaestog vijeka. U eri viktorijske opijenosti tehničkim čudima i medicinskim kuriozitetima, ovakve okolnosti nadahnule su i razvoj naučne fantastike, novog književnog žanra. Za jedan od primjera prvih naučnofantastičnih djela uzima se roman *Frankenštajn: Moderni Prometej* Meri Šeli (Mary Shelley), iz 1818. godine. Iz današnje perspektive, nakon više od dvije stotine godina od prvog objavljivanja, temu ovog djela možemo razmatrati i kao jedan književni osvrt na ideju *homo technicus*, ali i *života neživih stvari*. Od galvanizma, kojim je Šeli bila inspirisana, do genetskih modifikacija i sofisticiranih biotehnologija prošlo je mnogo vremena i brojnih izuma na polju manipulacije prirodnim procesima. Sva ova naučna dostignuća dovela su do propitivanja stanovišta o prirodi i prirodnom, ali iz perspektive prosvjetiteljskog, *humanističkog* subjekta. U takvom antropocentričnom diskursu, priroda je samo beskonačno polje mogućih ljudskih intervencija, Frankenštajnovih čudovišta. Međutim, vremenom su naučna istraživanja na polju razvoja (bio)tehnologija omogućila njihovu sve češću primjenu, čime je postepeno došlo do zamagljivanja granica između ljudskog i neljudskog, na prvom mjestu između mašina i ljudskih bića. Kontinuirana automatizacija i upotreba *pametnih* tehnologija u svakodnevnom životu su uticale na sve sofisticiraniju ljudsko-mašinsku interakciju, što je izazvalo obrt u humanističkoj misli. Naime,

⁵¹ Timothy Morton, *The Ecological Thought*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2010, 8.

⁵² Walter Benjamin, „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“, u *Život umjetnosti: časopis za likovne kulture*, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, br. 78/79, 2006, 23-32, 31. Dostupno na: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf, pristupljeno 12. maj 2021, 23:16h.

humanistička paradigma „čovjeka kao mjere svih stvari“ postaje poroznija pod uticajem sve prisutnijih artificijelnih dodataka našem okruženju. U tom pravcu, da li uopšte više možemo definisati ljudsko biće u svojoj originalnoj, „prirodnoj“, formi?

U savremenom kontekstu, posthumanizam se odnosi na pitanje fragilnosti principa Čovjeka kao univerzalnog parametra. Kao kritički osvrt na ubrzane promjene koje izazivaju tokovi neoliberalnog kapitalizma, posthumanističke ideje usmjeravaju se na fluidnost ljudskog subjekta i potrebu za novim projektima nakon humanizma. Naime, unapređivanjem tehnološkog okruženja sve više postaje očigledno da odnos *priroda-kultura* zahtijeva razumijevanje složenije i fluidnije interakcije, čime se prvobitna ideja o liberalnom, prirodnom, ljudskom *Ja* drastično mijenja. Kako navode Hauskeler, Filbek i Karbonel (Michael Hauskeller, Thomas D. Philbeck, Curtis D. Carbonell): „Dok su kritička teorija i kulturalne studije bile fokusirane na posthumanizam iz aspekta njegove političke primjene, ključni faktor u pojavi i razvoju posthumanizma kao interdisciplinarnog diskursa jeste stav da je tehnologija onaj nedostajući sastojak u receptu prosvjetiteljskog humanizma za sve ono što čovjeka čini čovjekom“⁵³. Napredak nauke je omogućio ne samo tehnologizaciju tijela, već i „uma“. Danas, mašinsko učenje, vještačka inteligencija i neuralne mreže funkcionišu poput digitalnih replika procesa centralnog nervnog sistema, pa se dualističke, ili pak idealističke, zamisli o *upload*-u ljudskog uma u neživa tijela sve se više sele iz fikcije devetnaestovjekovne naučne fantastike u stvarnost naše savremene *sajberpank* svakodnevice. Razvoj novih medijskih praksi odredio je drugačiji tok u konceptualizaciji savremenih horizonata promišljanja ličnog i društvenog života. Dok se granice između sajber zone i fizičke stvarnosti polako brišu, a nove digitalne tehnologije rekonfigurišu percepciju prostora koji nas okružuje, imerzivnost novih medija postaje preokupacija koja fizičko okruženje izjednačava sa digitalnim materijalima od kojih je satkana virtuelna stvarnost. Sve ove naučne i filozofske preokupacije, prema Elejn L. Grejem (Elaine L. Graham)⁵⁴, utiču i na promišljanje društveno-političkih procesa. Sa jedne strane stoje totalitarističke ideje o tehnologiji kao glavnom pogonu za rušenje demokratskih vrijednosti, individualizma, faktoru koji stvara društveno distanciranje i zbog kojeg javna sfera postaje podređena *tehničkim institucijama*⁵⁵. Drugo, optimističnije, stanovište se vodi idejom *tehnokratije*.

64

⁵³ Michael Hauskeller, Thomas D. Philbeck, Curtis D. Carbonell, *The Palgrave Handbook of Posthumanism in 56 n and Television*, Palgrave Macmillan, London, 2015, 3.

⁵⁴ Elaine L. Graham, *Representations of the Posthuman: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester University Press, Manchester, 2002.

⁵⁵ Ibid, 8.

U tehnokratskom poretku, tehnologije su politički neutralan instrument koji vodi ka progresu. Grejem, u tom kontekstu, piše i *transhumanizmu*, u kojem se tehnološka sredstva razmatraju kao pomagala i prostetički produžeci ljudskih tijela, kao instrumenti bez autonomnog cilja. Problem i jednog i drugog je u tome što izdvajaju čovjeka kao podređenog ili nadređenog tehnologiji, a u oba slučaja, ljudsko se razmatra i dalje kao centralno. Posthumanistički projekat stoji nasuprot ovim idejama kao poziv za rekonstituisanje polaznih osnova i prevazilaženje antropocentrizma. Razmatrajući tehnologije kao pomagala ili produžetke, ostajemo na trajektoriji odnosa ljudskog i *drugog*, odnosno u domenu humanističkog idealizma.

Posthumanizam obuhvata sve pomenute teorijske preokupacije u filozofskim perspektivama kojima je zajedničko da izazivaju tradicionalne ideje o ljudskom stanju. Za Kerija Volfa (Cary Wolfe)⁵⁶ posthumanizam je skup pitanja sa kojima se suočavamo kada ne možemo da se oslonimo na arhimedovsku perspektivu razmatranja ljudskog kao jedinog autonomnog bića. U tom smislu, kako Volf naglašava, možda bi najtačnije bilo definisati posthumanizam ne kao ono što dolazi nakon ljudskog, već ono šta dolazi nakon humanizma. Humanizam, dakle, obuhvata sve one preokupacije liberalnog humanizma u kojima „prirodno Ja“ i „individualna sloboda“ zauzimaju centralno mjesto. Svakako, početno polazište u ovom filozofskom projektu je repozicioniranje ljudskog u odnosu na tradicionalno stanovište, prvenstveno usljed sve intenzivnijih transformacija našeg svakodnevnog neoliberalnog okruženja. U knjizi *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, N. Kettrin Hejls (N. Katherine Hayles) postavlja osnove postljudskog obrta u humanističkoj paradigmi, u vidu mogućnosti za brojna pitanja o ideji *sopstva* na koja se, u vremenu tektonskih tehnoloških i društvenih promjena, ne može odgovoriti prema prosvjetiteljskom obrascu

U audiovizuelnim umjetnostima, neljudski, postantropocentrični pogled mnogobrojnih uređaja za automatsko audiovizuelno snimanje su jedan od sastavnih činilaca novomedijskog pejzaža. Upotreba takvih slika u filmskoj umjetnosti jasno ogleda savremeno, postljudsko stanje propitivanja našeg centralnog mjesta u svijetu, te je neophodno pozicionirati predmet rada, automatizovane slike, unutar posthumanističke teorije. Ovaj cilj ujedno predstavlja i veliki izazov, jer su preokupacije kojima se bavi posthumanistička filozofija izuzetno raznorodne. Grusin klasifikuje taj postljudski obrt⁵⁷

⁵⁶ Cary Wolfe, *What is Posthumanism?*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2009.

⁵⁷ Richard Grusin, *The Nonhuman Turn*, op. cit. viii.

u nekoliko kategorija: teorija *aktera-mreže* prema postavkama Bruna Latura (Bruno Latour)⁵⁸, teorije afekta, uključujući i *queer* teorije, životinjske studije koje se razvijaju pod uticajem rada Done Haravej (Donna Haraway)⁵⁹, teorija asemblaža nastala na postulatima Žila Deleza, poput rada Manuela de Lande (Manuel de Landa)⁶⁰, neuronauke, novi materijalizam, teorija novih medija, teorija sistema, te spekulativni realizam sa posebnim osvrtom na objektno orijentisanu ontologiju (OOO, eng. *object-oriented-ontology*). Kako automatizovane slike se u odnosu na ovu sistematizaciju mogu razmatrati u više preklapajućih kategorija, nadalje ćemo u nastavku ponuditi one pravce u istraživanju koji se povezuju i sa njenim svojstvima i sa društveno-političkim implikacijama. Ovo poglavlje ima za cilj da mapira sve one posthumanističke preokupacije koje će pomoći u široj konekstualizaciji postljudskog, automatizovanog pogleda, a to su: izmještanje ljudskog iz centra humanističkih nauka i umjetnosti, razmatranje koevolutivnih odnosa čovjeka i tehnologije koji se ogleda u procesima mašinske vizuelizacije i medijatzacije, i, na kraju, sveprisutnost automatizovanog pogleda u biopolitičkom kontekstu. Iako se tako na prvi pogled čini, upotreba automatizovanih slika u filmu jasno iskazuje ideju da nije sve ovdje samo zbog nas, naše konzumacije, komodifikacije, eksploatacije. Postoji cijeli jedan delikatni sistem koji funkcioniše i bez našeg znanja i intervencije. Dok nas indiferentne mašine nadziru, prikupljaju i pothranjuju informacije u korporativne i političke baze podataka, istovremeno nas njihova indiferentna priroda opominje da ipak nismo sami na svijetu i pozivaju na koegzistenciju.

2.3. Decentriranje ljudskog u automatizaciji pogleda

Automatizacija kao odlika visokotehnološkog društva, o čemu smo ranije i govorili, unijela je nova pitanja u diskurs promišljanja ljudskog. Decentriranost čovjeka u odnosu na tehnologiju, ali i okruženje koje tehnologije vizuelizacije procesuiraju, ima složene teorijske implikacije kojima, svakako, osnovnu tačku susreta predstavlja posthumanistička premisa - rekonstituisanje ideje o ljudskom. U vremenu korijenitih

⁵⁸ Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2007. 83

⁵⁹ Donna Haraway, *The companion species manifesto: Dogs, people, and significant otherness*, Vol. 1, Princeton Paradigm Press, Chicago, 2003.

⁶⁰ Manuel de Landa, *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, Continuum, London, New York, 2006; Manuel de Landa, *Assemblage Theory*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2016.

promjena na planeti kojima je djelovanje čovjeka pogonska sila jednaka geološkim tokovima, ne možemo više jasno razlikovati čovjeka i njegovo okruženje u mreži svih onih veza koje gube centar. Neophodno je promijeniti paradigmu o hegemoniji prirodnog, ljudskog Ja.

Prva zamisao decentriranja ljudskog subjekta u okviru teme automatizovanih slika podsjeća na balardovski prizor betonskih pejzaža pod budnim okom nadzornih kamera koje „žive umjesto ljudi“. Ljudi polako isključuju svoje nervne sisteme, da parafraziramo Balarda, jer će i to, svakako, umjesto njih raditi mašine. Međutim, u kontekstu tehnološko-društvenih promjena, kako piše N. Ketrin Hejls u ranije pomenutoj knjizi, iako se na prvom mjestu razmatra odnos ljudi i inteligentnih mašina, postljudsko nikako ne podrazumijeva *postbiološko*, već jedan dinamičan odnos koji se gradi u tim interakcijama (a koji će u kasnijim studijama detaljno opisati u definiciji procesa tehnogeneze). Usljed razvoja tehnologija, kibernetike i mogućnosti funkcionisanja u sajber prostoru, ukazala se potreba da se ponovo analiziraju teze o hegemoniji Čovjeka, posebno imajući u vidu razvoj vještačke inteligencije. Hejls, razvijajući svoje stanovište iz korijena kibernetičkih teorija u okviru kojih se ljudska bića razmatraju kao informatički entiteti, razrađuje koncept *bestjelesnih identiteta* koji, beskonačno fragmentisani, mogu da ukažu na nove ideje razumijevanja ljudske egzistencije u savremenim tehnocentričnim društvima. Subjekt se tako, piše Hejls, transformiše u koncept entiteta *u nastajanju*. Posthumano stanje podrazumijeva onaj trenutak u istoriji u kojem će „pojava zamijeniti teleologiju; refleksivna epistemologija zamijeniti objektivizam; distribuirana kognicija autonomnu volju; tjelesnost ideju tijela kao sistem podrške umu; a dinamično partnerstvo između ljudi i inteligentnih mašina će zamijeniti sudbinu liberalnog subjekta da dominira i uspostavlja kontrolu nad prirodom“⁶¹. U tom smislu, implikacije ovog koncepta ogledaju se u nizu različitih nivoa na kojima možemo analizirati sve ono što podrazumijeva pojam posthumanog subjekta. Izmještanje centra, tako, ima posebno važne korijene u feminističkim teorijama na koje se Hejls i poziva (poput teorije *kiborga* Done Haravej⁶²), ali i cijelom spektru postkolonijalnih studija koje dovode u pitanje odnos prosvjetiteljskog, *bijelog* Čovjeka u odnosu na *Drugog*. Unutar takve, posthumanističke, paradigme, „ljudsko“ funkcioniše kao konstrukt koji gubi ulogu

⁶¹ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman*, The University of Chicago Press, Chicago, London, 1999, 288.

⁶² Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, u *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991, 149-181.

vladaoca svih čulnih i nečulnih bića i stvari, postajući još jedan oblik fluidnih informacijskih procesa unutar složenih sistema tehnoloških i bioloških interakcija.

U uvodu za fundamentalnu studiju *Posthumano*, Rozi Brajdoti (Rosi Braidotti) se, na prvom mjestu, hvata u koštac sa „posthumanom pometnjom“ koju izaziva širok opseg značenja pojma *posthumano*, vodeći se tezom o neophodnosti dekonstrukcije ideje o Čovjeku kao prirodnom centru svih stvari. Po njoj, taj opseg obuhvata sve od diskursa postkolonijalnih teorija, kojima se prevazilazi evropocentrični humanizam, do teorija antihumanizma i postantropocentrizma, kojima se prevazilazi esencijalizam prirode čovjeka. U tom smislu, svaki oblik pristupa koji se zasniva na binarnoj opoziciji između urođenog i nadograđenog, prirode i kulture, biva „zamenjen nedualističkim razumevanjem odnosa priroda-kultura (...) naglašavajući samoorganizujuću (ili autopoetičku) moć žive materije“⁶³, zbog toga što su „granice između kategorija prirodnog i kulturnog izmeštene i u velikoj meri zamagljene naučnim i tehnološkim napretkom“⁶⁴. Na taj način, praveći sopstvenu genealogiju posthumanizma koji na prvo mjesto stavlja razumijevanje života s one strane sopstva, Brajdoti uočava tri glavna toka savremenog posthumanog mišljenja: 1) reaktivna forma posthumanog koja se razvija iz moralne filozofije, 2) analitička forma posthumanog koja se razvija iz nauke i tehnoloških studija, i, na kraju, 3) antihumanistička filozofija subjektivnosti koju predlaže kritički posthumanizam. Za razliku od prva dva oblika, kritički posthumanizam, koji zastupa Brajdoti, iz antihumanističkih korijena razvija „afirmativne perspektive“⁶⁵ kada je u pitanju posthumani subjekt, odnosno one koje prevazilaze ideju antropocentrizma:

„Posthumana etika neunitarnog subjekta ukazuje na proširen smisao međusobne povezanosti između sopstva i drugih, uključujući neljudske ili 'zemaljske' druge, tako što uklanja prepreku samousređivanog individualizma (...) Ishodište mišljenja s one strane antropocentrizma jeste u radikalnom posthumanizmu kao poziciji koja preobraća hibridnost, nomadizam, dijasporu i procese kreolizacije u sredstva ponovnog utemeljenja zahteva za subjektivnost, veze i zajednicu među subjektima ljudske i neljudske vrste“⁶⁶.

⁶³ Rozi Brajdoti, *Posthumano*, op. cit. 31.

⁶⁴ Ibid, 32.

⁶⁵ Ibid, 77.

⁶⁶ Ibid, 81.

U kontekstu *života s one strane sopstva* o kojem piše Brajdoti možemo sagledati prirodu automatizovanih slika kao emanaciju posthumanističkog projekta uklanjanja samousredištenog ljudskog Ja. Autonomnim procesima prepoznavanja, prikupljanja i distribucije podataka, mašinske, operativne, automatizovane slike kao da vode sopstveni život u kojem ljudski činilac gubi dominantnu ulogu stečenu urođenim anatomske odlikama koja mu omogućavaju vizuelno opažanje okoline. Vid postaje sredstvo mašine unaprijed određene namjene. Štaviše, većinu procesa mašinske vizuelizacije ljudska čula ne mogu ni da procesuiraju.

U tom smislu, možemo se vratiti Džonstonovoj definiciji mašinskog vida kao uopštavanog i produženog stanja vida koje je ishod tehničke distribucije *kognicije* van okvira odnosa ljudskog tijela i uma, a omogućene automatizacijom proizvodnje slike kao autonomnim procesom. Kada se govori o automatizaciji vida, sa Džonstonovog stanovišta misli se na *deteritorijalizaciju* percepcije na ravan mašina, čemu je detaljno bila posvećena pažnja u prethodnom poglavlju. Ovdje ćemo se kratko osvrnuti i na Hansenov stav kojim problematizuje ovu Džonstonovu poziciju o mašinskom vidu kao postljudskom, jer ide u prilog kontekstualizaciji ideje o decentriranosti (van) ljudskog. Njegov osvrt će nam pomoći da podržimo tezu o posthumanom pogledu kao jedne od ideja rekonfigurisanja ljudskog u visokotehnološkom okruženju. Hansen ističe da, uprkos svim naporima da mašinski vid sagleda kao postljudski, Džonston govori samo o transponovanju mehanizama po kojima funkcioniše ljudski vid na plan tehnologije i računara. Drugim riječima, režim po kojem se uspostavlja mašinski vid funkcioniše na istovjetan način kao režim ljudskog vida, a ne možemo govoriti o punom smislu ideje postantropocentrizma kada tehnološki procesi samo repliciraju biološke. Hansen stoga nudi jedan malo izazovniji projekat. Naime, kako bismo se više približili Bergsonovoj (Henri Bergson) teoriji percepcije, koju Hansen i zastupa, a po kojoj percepcije nema bez *afektivnosti*, moramo zauzeti jednu fleksibilniju poziciju, onu koja, ni manje ni više „zahtijeva rekonfiguraciju cjelokupne organsko-fiziološke osnove vida“⁶⁷. Ako definišemo afektivnost kao „onaj aspekt unutrašnjosti naših tijela koji miješamo sa slikom spoljnjih tijela“, odnosno „ono što prvo moramo da oduzmemo od percepcije kako bismo dobili sliku u njenom čistom obliku“⁶⁸, vid bi donekle bio neutemeljeno postavljen na prvo mjesto u procesima spoznaje svijeta koji nas okružuje. Mašinski vid iziskuje

cjelokupnu reorganizaciju vida, što dovodi do širenja opsega razumijevanja ljudskog djelovanja u svijetu. Ova potreba za reorganizacijom perceptualnih mehanizama ne podrazumijeva „demarkaciju novog deterritorijalizovanog režima percepcije“⁶⁹, već svjedoči o urgentnosti diferencijacije ljudskih perceptivnih kapaciteta od funkcionalnog procesuiranja „hibridnih ljudsko-mašinskih sklopova“⁷⁰ u savremenoj tehnogenezi. Prema Hansenu, nije ni moguće postići mašinsku percepciju, uprkos ideji mašinskog vida, jer ona podrazumijeva kompleksan odnos između subjekta, objekta i afekata. U tom smislu, proširujući cijelo polje ideje mašinskog vida na mašinsku percepciju, Hansen nudi cijeli referentni okvir za razumijevanje sajber prostora, virtuelne (VR) i proširene realnosti (AR) u novomedijskoj umjetnosti, ali i savremene filozofije filma. Hansenov projekat rekonstituisanja, a ne rekonstruisanja, ljudske percepcije, suštinski je dio njegove filozofije novih medija koja za polazišnu osnovu ima decentriran ljudski subjekt, pa u tom smislu predstavlja izazov za sva buduća istraživanja u ovoj oblasti. U tom kontekstu, ideja automatizovane slike, u diskursu studija filma, danas nas vraća temeljnom razumijevanju pokretne slike proizvedene od strane automatizovanog aparata, kao osnovnog konstituenta filmskog medija, ili kako Delez piše, filmske slike „kao privilegovanog mehanizma percepcije“:

„Budući da je sama filmska slika ta koja čini pokret te radi ono što ostale umjetnosti tek zahtijevaju (ili govore), ona sabire suštinu drugih umjetnosti, nasljeđuje ih, ona je poput načina uporabe drugih slika, pretvara u moć ono što je bilo tek mogućnost. Automatski pokret podiže jedan duhovni automat u nama koji, kada na njega dođe red, reagira na taj pokret“⁷¹.

Digitalne tehnologije autonomne mašinske proizvodnje slika izmjestile su ljudsko čulo vida tako da više nije dominantno u promišljanju i predstavljanju našeg fizičkog i društvenog okruženja. U tom smislu, proizvodnju automatizovanih slika prvenstveno smještamo na ravan mašinskog pogleda, pogleda koji ne pripada urođenim čulnim predispozicijama ljudskog tijela. Takav, postljudski pogled, premjestio se sa dominantnog ljudskog čula na ravan bezbroj rasutih malih kamera, prema kojem ljudski subjekt postaje tehnički, zatim i informatički objekt, ili „živi udžebnik protkan

⁶⁹ Ibid, 101.

⁷⁰ Idem.

⁷¹ Gilles Deleuze, *Film 2: Slika-vrijeme*, Udruga Bijeli val, Zagreb, 2012, 205.

interobjektivnom kaligrafijom“⁷², kako piše Timoti Morton, u kojem su ispisana svjedočanstva o svim promjenama na našoj planeti, a ne samo u ličnim, društvenim i političkim životima.

Čini se da je danas neophodna rekonfiguracija, da se poslužimo još jednim ključnim posthumanističkim pojmom, i u domenima studija filma. U kontekstu antropocentrizma, film, kao umjetnost koja se zasniva na saradnji mašine i čovjeka, tehnike i mane ljudskog oka - retinalne perzistencije, oduvijek je bio razmatran kao refleksija *ljudskih* slika, vizija, predstava. Od dominantnih pripovjedačkih i reprezentacijskih obrazaca, pa sve do načina pozicioniranja snimanog objekta u kadru, istorija filma predstavlja pregled humanističke misli obikovane u odnosima vječitih polarizacija raznovrsnih centara i periferija. Shvatanje filma kao iluzionističkog medija kojem su (i danas) podređeni različiti tehnološki izumi, podesno je za dualističke, ili pak idealističke, pozicije, jer izaziva propitivanje odnosa između pokreta i njegove iluzije, tijela i duha, živog i neživog, stvari i njihovih predstava. Pokušaji razbijanja ovih matrica su najčešće okarakterisani kao radikalni poduhvati zabilježeni na marginama istih tih istorija. „Mašina je kritika humanizma, filmski aparat je trajan, istrajan, mehanizovan, beskrajan, i istovremeno i nepodnošljiv, u svojoj mehanizaciji i trajnosti. Njegovo zurenje je neopisivo, mašinski obrađeno filmskom projekcijom“⁷³, zapisao je Gidal (Piter Gidal), govoreći o anti-humanističkom filmu, kao drugoj krajnosti u ovim polemikama. Iako ćemo o tome detaljnije govoriti u narednim poglavljima, ovdje je korisno naglasiti da se u praksama digitalnog filma uočavaju nove perspektive promišljanja prirode samog medija, filma bez jezika, bez pravila, bez čovjeka. Automatizovana slika, na tragu Hansenovog zapažanja, svakako jeste pokazatelj i poziv za rekonsituisanje savremenog vizuelnog režima koji se uspostavlja u koegzistenciji, a ne polaritetima između ljudskog i tehnološkog.

2.4. Tehnogeneza

Ukoliko bismo morali da ponudimo opis tehnogeneze kroz jedan odabrani primjer iz književnog ili filmskog djela, najbolji izbor ipak ne bi bio sajberpank Filipa K. Dika (Phillip K. Dick) ili Vilijama Gibsona (William Gibson) na šta nas prvo asocira ovaj termin, već, najprije, Barouzova (William S. Burroughs) zamisao ljudskog tijela kao

4

⁷² Timothy Morton, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, op. cit. 88.

⁷³ Peter Gidal, *Materialist Film*, Routledge, London, New York, 2013, 150.

nježne mašine (eng. *soft machine*⁷⁴). Iako riječ „mašina“ upućuje na artificijelne tehničke sklopove, Barouz je koristi kako bi opisao ljudsko biće kao živi sistem brojnih funkcija, ali koji se oblikuje pod različitim spoljašnjim uticajima ostajući, tako, permanentno u procesu *postajanja*. Subjekt nije stabilan i fiksirani organizam, već fluidni skup podložan različitim efektima okruženja. Od načina na koji se kreće i govori, do toga kako gradi stavove, ljudsko biće je dio šireg konteksta, kulturom predodređenih različitih *tehnika*. Čak i sama spisateljska *tehnika rezanja* (eng. *cut-up*)⁷⁵ kojom su nastajala Barouzova djela može da posluži kao referentna ilustracija otpora tjelesnom i misaonom automatizmu kroz teoriju *asemblaža*⁷⁶. Tehnogeneza je, tako, kontinuiran proces koji, na sličan način, stoji kao opozicija unaprijed determinisanim funkcijama.

Filozofski koncept koji bi odgovarao ovoj slici, svakako je još jedan Delezov (Gilles Deleuze) i Gatarijev (Felix Guattari) šizoanalitički pojam, projekat *tijela bez organa* (ili *TbO*), koji se može definisati kao savršena *liminalna* pozicija neprestanog postajanja. U obračunu sa psihoanalizom, Delezi i Gatari uvode pojam *mašine* na mjestu subjekta. Suprotstavljajući se psihoanalizi, smatraju da nesvjesno treba da bude predstavljeno kao model proizvodnje u fabrikama. Želja ili žudnja nije niti bilo kakva imaginarna sila čija je osnova nedostatak, već, naprotiv, realna proizvodna snaga. Tako, *mašine žudnje* su ekvivalent za subjekt, jer subjekt, po njima, ne može biti fiksiran. „Mašine žudnje su“, tvrde, „binarne mašine, podvrgnute binarnim zakonima ili pravilima režima asocijacije; jedna mašina je uvijek spojena s nekom drugom“⁷⁷. U ovakvim okolnostima se pozicionira zamisao tehnogeneze koja, dakle, nije transhumanistički

⁷⁴ Ovdje se misli prvenstveno na roman Vilijama S. Barouza, *The Soft Machine*, koji je prvi put objavljen 1961. godine. Roman je publikovan u Hrvatskoj, pod naslovom *Nježni stroj*, u prevodu Borivoja Radakovića, izdavač: SysPrint, Zagreb, 2007.

⁷⁵ „Tehnika rezanja je za svakoga. Svako može da je koristi. Eksperimentalna je u smislu da je nešto što treba uraditi. Upravo ovdje piši sada. Nije nešto o čemu se govori i raspravlja. Grčki filozofi su logički pretpostavljali da je teži predmet onaj koji pada brže nego prethodno bačeni. A nije im palo na 7 met da ih gurnu sa stola istovremeno i vide kako će pasti. Izrežite riječi i vidite kako upadaju“. [Izvor: „Cut ups are for everyone. Any body can make cut ups. It is experimental in the sense of being something to do. Right here write now. Not something to talk and argue about. Greek philosophers assumed logically that an object twice as heavy as another object would fall twice as fast. It did not occur to them to push the two objects off the table and see how they fall. Cut the words and see how they fall.“, prev. Jelena Mišeljić]; William S. Burroughs, „The Cut Up Method“, u 82 oi Jones (ur.), *The Moderns: An Anthology of New Writing in 119rica*, Corinth Books, New York 1963., Dostupno na: <https://www.writing.upenn.edu/~afilreis/88v/burroughs-cutup.html>, pristupljeno 3. jula 2021. u 18:37h.

⁷⁶ Teorija asemblaža je Delezova i Gatarijeva ontologija koja se odnosi na akcentovanje nestalnosti, fluidnosti i mnogostrukosti u ideji sistema, a koja se odnosi na cijeli spektar ko35ksta, od najmanjih materijalnih jedinica, tijela, te jezičkih, društvenih i kulturalnih okvira. Vidjeti: Gilles Deleuze, Felix G2tari, *Kapitalizam i šizofrenija 2: Tisuću platoa*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2013.

⁷⁷ Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Kapitalizam i šizofrenija 1: Antiedip*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2015, 8.

koncept istorijskog procesa koji za ishodište ima ljudsko tijelo sa raznovrsnim tehnološkim protezama, već posthumano, liminalno stanje kontinuirane koevolucije čovjeka i tehnologije:

„Za razliku od strukture, koja se definira skupom točaka i pozicija, binarnih veza između tih točaka i biunivočnih relacija između tih pozicija, rizom je sastavljen samo od linija: linija segmentiranosti i stratifikacije kao svojih dimenzija, ali i linije bijega ili deteritorijalizacije sukladno kojoj se mnogostrukost preobražava i mijenja prirodu“⁷⁸.

Pojam tehnogeneze najprije povezujemo sa filozofom Bernarom Stiglerom (Bernard Stiegler) i njegovim fundamentalnom studijom *Tehnika i vrijeme* (*Technics and Time*, 1998, 2009, 2011). Stigler koristi pojam *tehnogeneza* kako bi koncipirao razumijevanje čovječanstva kao nečega što je oduvijek neraskidivo povezano sa tehnološkim napretkom koji istovremeno preslikava i modeluje kulturu. Usvajajući Simondonov (Gilbert Simondon) koncept „tehničkog bića“ i definiciju tehnike kao „procesa konkretizacije“⁷⁹ u društvenom životu pojedinca, Stigler objašnjava da kad čovjek uđe u doba u kojem je nemoguće razgraničiti uzročno-posljedične učinke relacija među pojedincima i pojedinačnim tehnologijama (usljed istovremene i beskonačne mnogostrukosti interakcija mnogih tehnologija i mnogih pojedinaca), tehnika postaje prevladavajuća struktura, odnosno logika koja definiše ono što čovjeka čini čovjekom. Tehnika usvaja logiku i *episteme* (znanje radi znanja) i *tekhne* (funkcionalno znanje stvoreno primjenom *episteme*) kako bi razvila sistem znanja koji je zauvijek u procesu stvaranja horizonta svih mogućnosti za ljudsko postojanje⁸⁰. Ako tehnologije razumijemo i kao alatke kojima čovjek komunicira, tehnika bi, po Stigleru, bila sveobuhvatna logika koju te alatke nadahnjuju. Tehnika je ono po čemu se ljudska bića razlikuju od ostalih „životinja“, jer su jedinstveno povezana sa svojim društvenim životom. U ovoj paradigmi, tehnološki aparat nadmašuje jednostavno oruđe ili alat kako bi postao *agentom* u sistemima koji konstituišu okruženje. Svaki od tih sistema djeluje kao istorijski situirana tehnika. Kao takva, ona nameće specifičnu dinamiku koja čovjeka čini čovjekom u

3

⁷⁸ Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Kapitalizam i shizofrenija 2: Tisuću platoa*, op. cit. 30.

⁷⁹ Bernard Stiegler, *Technics and Time 1: The Fault of the Epimetheus*, Stanford University Press, Stanford California, 1998, 22.

⁸⁰ Ibid, 74.

određeno vrijeme i na određenom mjestu. Ovi su sistemi, takođe, permanentno u promjeni, te kako se tehnologije vremenom mijenjaju, one sprovode svojevrzne društvene i kognitivne evolucijske procese zajedno sa i nad ljudima. Taj mehanizam je ono što Stigler, a potom i N. Ketrin Hejls (N. Katherine Hayles), imenuju kao *tehnogenezu*: kontinuirani proces ljudske spoznaje sebe tehnikom i tehnologijom. I Stigler i Hejls, dakle, tumače tehnogenezu kao fluidan proces promjene i prilagođavanja između „ljudske životinje“ i svih tehnologija s kojima je u interakciji.

Analizirajući različite modalitete kojima možemo tumačiti ideju uticaja tehnologije na čovjeka, uočava se da se ideja tehnogeneze može razmatrati u više različitih aspekata. Brajdotti, na primjer, govori drastičnom izmještanju tačaka razgraničenja između strukturalnih razlika, ali i ontoloških kategorija: „između organskog i neorganskog, rođenog i proizvedenog, mesa i metala, elektronskih kola i organskih nervnih sistema“⁸¹. Međutim, vodeći se Gatarijevom definicijom *mašinskog autopoezisa*⁸², Brajdotti ne insistira na posthumanom kao *tehnološki proširenom*, već se usmjerava ka konceptualizaciji „deteritorijalizovanog bestjelesnog univerzuma“ na čijoj se ravni konstituiše postljudski subjekt. Na drugoj strani je, kako naglašava, kapitalistička, tehnoindustrijska, kultura, kao odvojen diskurs, gdje su mehanički drugi, nastali kao *željeni objekti* društveno osnaženih naučnih praksi, transformisali društveno-političke implikacije tehnogeneze. U tom smislu, u tehnoindustrijskom diskursu, ljudsko je redukovano na radničku snagu postavljenu kao samosvjesni dodatak, ili kako piše Katerina Kolozova:

„Automatizovana mašina nije sredstvo proizvodnje, ona je nezavisni univerzum paralelan sa onim realnim fizičkog i proživljenog univerzuma, te tako nijedan deo čoveka u tome nezavisnom univerzumu ne učestvuje, a čovek je zapravo bez ostatka redukovano na ono drugo (na 'svesnu poveznicu' u automatizovanoj mašini)“.⁸³

⁸¹ Rozi Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 122.

⁸² Brajdotti piše: „Gatarijev 'mašinski autopoezis' uspostavlja kvalitativnu razliku između organske materije i tehnoloških ili mašinskih artefakata. Ishodište ove veze jeste radikalno redefinisane mašine kao istovremeno inteligentnih i generativnih. one imaju svoju temporalnost i razvijaju se kroz 'generacije': sadrže vlastitu virtuelnost i okrenutost budućnosti. shodno tome, one promišljaju sopstvene forme alteriteta ne samo prema ljudima već i među sobom, i nastoje da kreiraju meta-stabilnost, koja je preduslov individualizacije“, u Rozi Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 126.

⁸³ Katerina Kolozova, „Tehnologija, telo i poslednja materijalistička determinacija“, u Jelisaveta Blagojević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *Periferije političkog: O afektima, stvarima, zajednicama*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017, 191-204, 195.

Tehnogenezu možemo analizirati indirektno i u kontekstu ranije pomenute ideje o *kiborgu*, koju kao metaforu koristi Dona Haravej (Donna Haraway) kako bi opisala istorijsku transformaciju ljudi van okvira dualizma *tijelo-um*, zastupajući ideju novog humanizma na temeljima „spajanja imaginarne i materijalne realnosti“⁸⁴. Pojmom kiborga Haravej konceptualizuje razumijevanje ljudskog kao liminalne figure. Drugim riječima, čovjek je proizvod interakcije organskih i tehnoloških elemenata. Hejls ovu interakciju opisuje kao posthumano stanje, u vidu živog *organsko-hibridno-informacijskog tijela*.

Razumijevanjem tehnogeneze, kao procesa čije uporište nije u finalizovanom projektu sklopa čovjeka i mašine, približavamo se sagledavanju posthumanog subjekta kao teorijske platforma za nove potencijalnosti koje nastaju spajanjem ljudskog tijela sa tehnokulturalnim paradigmama. Posthumano stanje, prema tome, nije vezano samo za aktuelni istorijski trenutak. Štaviše, analizirajući cjelokupan istorijski razvoj čovjeka u međudodnosu sa oruđem, tehnikom i tehnologijom, Hejls tvrdi da smo oduvijek bili posthumani, a da se digitalnim tehnologijama sve više približavamo životu i percepciji *kiborga*. U tom kontekstu, posebno mjesto zauzima koncept tehnogeneze kao međusobno uslovljenog razvitka čovjeka i tehnologije. Posthumani subjekt javlja se u složenim, rizomatskim procesima presjecanja i preklapanja digitalne kulture, estetike, etike, politike i ekonomije. Tehnološka paradigma postaje sve zastupljeniji aspekt društvenog života, naglašavajući nekompatibilnost humanističke, individualističke autonomije sa tehnikom koja nas okružuje, ili kako Hejls piše: „postaje sve očiglednije da ljudsko djelovanje više nikad neće moći da bude izolovano od sistema sa kojima su ljudi u konstantnim i konstitutivnim interakcijama“⁸⁵.

Tehnogenezu možemo razumjeti kroz primjer automatizacije vida. Mašine koje barataju vizuelnim zapisima u cilju izvršavanja određenih zadataka i operacija služe se procesima koji repliciraju vid. Obrnuto, naš vid, ali i cjelokupna percepcija okruženja, kako piše Virilio, kasnije i Faroki, postaje *kontaminirana* ovim procesima. Tehnogeneza se odražava i alegorizacijom kinematografskog ljudsko-mašinskog sklopa, i to u ideji

⁸⁴ Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“ 152 p. cit. 149.

⁸⁵ Holger Potzch, N. Katherine Hayles, „FCJ-172 Posthumanism, Technogenesis, and Digital 15 nologies: A Conversation with N. Katherine Hayles“, *The Fibreculture Journal*, no. 23, 95–107, 97. Dostupno na: <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-172PotzchHayles.pdf>, pristupljeno 23. 7. 2021. u 23:33h.

automatizovanih slika. Farokijev film *Auge/Maschine* se, tako, ne sastoji se samo od čistih operativnih slika, već su one dorađene od strane računara tako da budu ljudima protumačive - njima su dodati elementi poput strelica, tačkica, u različitim bojama, da bi razjasnili ljudima kako mašine vide. Farokijeva rediteljska performativna logika slaganja naizmjeničnih kadrova ljudskog i mašinskog pogleda ukazuje na perspektivu mašinskog oka. Ovaj postupak ćemo vidjeti i u odabranim studijama slučaja u nastavku rada, i to kroz filmove računarskih ekrana, gdje *oko/mašina* ne funkcionise samo kao autoreferencijalni postupak, već i kao dio narativne strukture filma.

Tehnogeneza, ako bismo je razumjeli prema stanovištima Ketrin Hejls, znači i to da su se ljudska bića razvijala zajedno sa tehnologijom koju su razvijali, odnosno da je riječ o međusobno-evolutivnim procesima. U tom smislu možemo da navedemo primjer istraživanja u kojem se i naše okruženje sve više oblikuje prema opažajima virtuelnih prostora naših uređaja i njihovih objektivna, na tragu Virilijeve teorije o mašinama vizije. Jedan od primjera toga koliko pokretne slike utiču na razvoj naših čula je i pojava simptoma *gejmerskog vida* (eng. *game vision*), uočenog kod djece. Naime, podaci⁸⁶ pokazuju da računarske igrice i srodni interaktivni i internet sadržaji dovode do zapaženog procenta cijelog spektra odstupanja koja se odnose na čulna opažanja, ali i u ponašanju i mentalnim, kognitivnim procesima među ispitanicima. Ta odstupanja ne moraju nužno da budu svrstana u kategoriju poremećaja, naprotiv, video igre su se u istraživanjima pokazale i kao pomoć u svakodnevnom funkcionisanju kod osoba sa psihološkim problemima, kao i kod onih sa razvojnim poremećajima. Procese tehnogeneze, tako, shvatamo kao permanentne evolutivne procese, kako u društvenom, tako i individualnom razvoju čovjeka. Posebno je relevantno promišljati ih i kao *interakciju mozgov sa mašinama*, o čemu piše Katrin Malabu (Catherine Malabou) u definiciji *neuroplasticiteta*, kao interdisciplinarnog teorijskog projekta između neuronauka i filozofije:

2 „Moguće je pojmiti interakciju između mozgov i mašina koja bi počivala na sposobnosti da međusobno uzrokuju obustave rada, blokade ili katastrofe i tako

44
⁸⁶ Juliane Von Der Heiden, Beate Braun, Boris Egloff, „The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning“, *Frontiers in Psychology*, July 2019 <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>; C. Shawn Green, Daphne Bavelier, „Action Video Game Modifies Visual Selective Attention“, *Nature*, 423, 2003, 534-537, <https://doi.org/10.1038/nature01647>; Matthew Dye, Daphne Bavelier, „Playing Video Games Enhances Visual Attention In Children“, *Journal of Vision*, Vol. 4, November 2004: <https://doi.org/10.1167/4.11.40>; pristupljeno 13. 9. 2021. u 09:31h.

ih stavljala pred zajednički izazov da dosegnu nove regulatorne nivoe, da se preobražavaju i reorganizuju kako bi na izazov odgovorili, smanjujući time uverljivost razlike između mehanizma i autonomije. Tako se ovaj složeni dijalektički odnos, koji se ostvaruje kako u unutrašnjem poretku svake od dveju inteligencija tako i u njihovoj interakciji, na kraju pojavljuje kao dinamika razrešenja sukoba koji se činio nerazrešivim“. ⁸⁷

Plastičnost, kao svojstvo određenih materijala da se ne mogu vratiti u prvobitnu formu nakon različitih kalupljenja ili vajanja, Malabu definiše u odnosu prema opštem pojmu fleksibilnosti i zastupa stanovište da je „plastična jedinka, za razliku od fleksibilne jedinice, ona koja je spremna da trpi pritisak samo do izvesne tačke, tačke koja označava prag neumitnog pucanja, apsolutnu granicu mogućnosti eksploatacije“⁸⁸. U ideji neuroplasticiteta svakako se radi o odnosima biološkog i tehnološkog, ali Malabu prevashodno ističe kontekst političkog djelovanja. Isto kao što je tehnogeneza uzajaman proces koevolucije čovjeka i tehnologije koja se opire fiksiranim, unaprijed definisanim i odvojivim funkcijama jednog i drugog, plastičnost je, takođe, oblik antikonformizma u neoliberalnom kapitalizmu. U tom smislu, Malabu na osnovama plastičnosti razvija delezovsku teoriju *acentričnog mozga*, pozivajući na odbacivanje ideje o funkcijama misaonih centara (mozak/računar). Plastičnošću smo formirani i u plastičnost smo uronjeni, stoga je nismo svjesni i ne opažamo kako strukturiše naš život. Nasuprot ideje o centralizovanoj i okoštaloj mehaničkoj organizaciji mozga, nailazimo na „poetičku i estetičku moć koja je osnovno, prapočeto svojstvo plastičnosti: njenu sposobnost da oblikuje svet“⁸⁹.

Oslanjajući se na interdisciplinarna istraživanja iz oblasti neuronauka, filozofije i teorije novih medija, Pasi Valiaho (Pasi Väliäho) u okviru oblasti ekranskih studija razvija teoriju *neoliberalnog mozga*. Projekat neoliberalnog mozga korespondira tako sa idejom o neuroplasticitetu: „Slike sadrže budućnost i sadašnjost; one čine budućnost činjenicom koja je već sada i ovdje u našim tijelima“⁹⁰. Ovaj koncept se odnosi na implikacije integrisanja određenih sfera ljudskog tijela sa tehnološkim artefaktima i

⁸⁷ Katrin Malabu, *Preobražaji inteligencije*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Multimedijalni institut, Beograd, Zagreb, 2018, 122.

⁸⁸ Ibid, 10.

⁸⁹ Ibid, 67.

⁹⁰ Pasi Valiaho, *Biopolitical Screens: Image, Power and the Neoliberal Brain*, MIT Press, Cambridge, London, 2014, 24.

njihovim sadržajem: „Ljudska tijela i umovi, uz tehnološke platforme, sadrže slike, reprodukuju ih i gestovima, odjeći, mišljenju, uvjerenjima, politici i ritualima“⁹¹. Na taj način ljudska bića, tijela i tehnologije su u međusobnoj saradnji, ali tako da posreduju i reprodukuju neoliberalni red, koji prvenstveno počiva na *slikama*. Kada govori o slikama koje oblikuju takvo naše djelovanje, Valiaho piše o konceptu *biopolitičkih ekrana*, koji obuhvata nove medije, digitalne slike, video igre, virtuelnu stvarnost, interfejs, ali i automatizvane i operativne slike, nadovezujući se time na Fukoovu (Michel Foucault) filozofiju biopolitike. Valiaho definiše biopolitiku kao određeno područje odnosa moći povezano s kontrolom stanovništva pod velom brige o poboljšanju kvaliteta života, što kao dio savremenih neoliberalnih tokova sada uključuje i upravljanje „dinamičkim mnoštvom autonomnih, konkurentnih, spekulišućih, preduzetničkih i potrošačkih subjekata“, koji su „kontrolisani u svojoj slobodi“⁹². Slike su, tako, političke, jer učestvuju u konstituisanju subjektivnosti u odnosu sa neoliberalnom vizuelnom ekonomijom. Pod idejom vizuelne ekonomije, Valiaho podrazumijeva, u klasičnom smislu, upravljanje našom stvarnošću.

Tehnogenezu, jasno, možemo analizirati u složenim procesima mašinskog vida, odnosno međusobnog uticaja u razvoju mašinskih i ljudskih čula. I Malabu i Valiaho bave se, stoga, na tragu Virilijeve teorije, društveno-političkim, ali i individualnim implikacijama tehnogeneze u vizuelnom i spoznajnom režimu. Stoga, ako je naš vizuelni režim oblikovan institucionalizovanim tehnologijama, neophodno je detaljnije razmotriti i koncept biopolitike u mapiranju posthumanističkih preokupacija, kao i uloge automatizovanih slika u ovom poretku.

2.5. Biopolitički ekrani

Jedna od prvih inicijativa Bila de Blazija (Bill de Blasio), kao gradonačelnika Njujorka, bila je strategija osvjetljivanja naselja sa većim stepenom zastupljenosti kriminala. Operacija postavljanja rasvjete, oko stotinu ogromnih reflektora, sprovedena između 2014. i 2016. godine, imala je indikativan naziv: *Omnipresence*. Cilj je bio „osvijetliti zone grada koje su bile mračne i problematične, kako bi se olakšao posao

⁹¹ Ibid, 5.

⁹² Ibid, 20.

njujorškoj policiji⁹³. Upotreba vještačkog svjetla kao prevencije vandalizma zvuči izuzetno anahrono u vrijeme sofisticiranih sigurnosnih sistema. U ovom slučaju je zanimljiv je način na koji se vizuelna sredstva koriste u cilju kontrole, odnosno kako utiču na promjene u svakodnevnom ponašanju i kvalitetu života, čak i kada nisu u pitanju ništa kompleksniji sistemi od intenzivne rasvjete u javnim prostorima. *Sveprisutnost*, kako naziv strategije sam govori, postiže se ne samo složenim i skupim sistemima CCTV-ja, već i elementarnim sredstvom - svjetlom.

Prevenција, a ne kažnjavanje, svojevrsna je parola nadzornih sistema. „U cilju Vaše sigurnosti, ovaj prostor je obezbijeđen sigurnosnim kamerama“, „Sigurnosne kamere za video nadzor su prva linija zaštite vašeg doma ili poslovnog prostora“. Mehanizmi društvenog i ekonomskog administriranja zaštite „naše sigurnosti“, ili *golog života* predstavljaju ono što Fuko opisuje kao biopolitiku: „pod tim sam podrazumijevao način na koji je, od 18. stoljeća, pokušana racionalizacija pitanja što su ih u praksi upravljanja postavljali fenomeni svojstveni skupu živih bića konstituiranih u populaciju: zdravlje, higijena, natalitet, dugovječnost, rase“⁹⁴, piše u sažetku kojim zaključuje zbirku predavanja pod zajedničkim naslovom *Rođenje biopolitike*. Terminom biopolitika obuhvaćen je skup praksi i tehnologija koje koristi određeni društveni poredak kako bi se sprovodili mehanizmi moći, preuzimajući i brigu nad životom populacije. Biopolitika i biomoć se razmatraju kroz različite tehnologije moći, represivne i disciplinane, koje operišu direktno se usmjeravajući na tijelo i subjektivitet. U posthumanističkim studijama biopolitika ima poseban značaj u oblasti etike upravljanja životima posredstvom različitih automatizovanih tehnologija. Međutim, ako posthumano stanje definišemo kao ono koje nadilazi različite binarne podjele, posebno između čovjeka i tehnološkog, percipiranje biopolitike lako može skliznuti u problem antropocentrizma. U knjizi *Posthuman Ethics: Embodiment and Cultural Theory*, Patriša Mekormak (Patricia MacCormack) piše o *težno-biopolitici*, kao jednoj od implikacija savremene biopolitike: „Ako je dihotomija priroda-kultura obilježila predljusko stanje, posthumano se, u kontekstu tehnobiopolitike, konstituiše kroz odnos kultura-budućnost, te se istovremeno urušava pod binarnim odnosima najosnovnije biologije i najrafinisanije tehnologije“⁹⁵. Nephodno je

⁹³ David Kortava, „The Controversial Floodlights Illuminating New York City's Public-Housing Developments“, *The New Yorker*, 30. jun 2021, <https://www.newyorker.com/culture/the-new-yorker-documentary/the-controversial-floodlights-illuminating-new-york-citys-public-housing-developments>, pristupljeno 13. 9. 2021, u 10:26h.

⁹⁴ Michel Foucault, *Rođenje biopolitike*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2016, 320.

⁹⁵ Patricia MacCormack, *Posthuman Ethics: Embodiment and Cultural Theory*, Ashgate Publishing, Farnham, Burlington, 2012, 83.

napraviti novu trajektoriju kojom će se ukazati na glavnu protivrječnost između Fukoove biopolitike i posthumanističkog projekta, na šta pozivaju teoretičari. Stoga, ukratko ćemo u ovom poglavlju ukazati na genealogiju od biopolitičkog disciplinskog društva, koje je u svojoj suštini *nehumano*, do političkih koncepata kritike nadziračkog kapitalizma, koju zastupa posthumanistička teorija. Ova svojevrsna teorijska hronologija konstituisana je oko automatizovanih tehnologija nadzora, koje su danas najprisutniji oblik bezbjednosnih sistema.

U knjizi *Nadzirati i kažnjavati*, Fuko analizira načine pomoću kojih tehnike i institucije konvergiraju u cilju stvaranja modernog sistema disciplinarne moći, u kojem se disciplina uspostavlja kroz *opservaciju*, normalizaciju, ispitivanje i korekciju određenog devijantnog ponašanja (zatvori, popravni domovi, bolnice, ustanove za mentalno zdravlje, itd.). Takvim mehanizmima se, prema Fukou, uspostavljaju disciplinska društva. Ovakva društva angažuju tehnologije poput fabričkih proizvodnih traka ili bolničkih organizacijskih struktura, koje fizički raspoređuju ljude, na određena mjesta. Na taj način, institucionalna uređenja mogu prostorno da kontrolišu ljude koji se u njima nalaze. Kao čuveni primjer Fuko izdvaja *Panoptikon*, osamnaestovjekovni projekat Džeremija Bentama (Jeremy Bentham), utemeljivača utilitarizma. Riječ je o arhitektonskom rješenju, kružnom zatvoru sa visokom osmatračkom kulom u sredini koja omogućava nadzor zatvorenika, ali tako da osmatrač nikada nije vidljiv. U tom odnosu leži prava odlika disciplinskog društva u kojem je vlast stalno prisutna (Fuko koristi termin „vidljiva“), ali „neproverljiva“⁹⁶. Panoptikon, stoga, djeluje po načelima koje automatizuju i dezindividualizuju vlast:

„Vlast više nije oličena u jednoj osobi, nego je smišljeno raspoređena na mnoga tela, površine, osvetljene prostore, osmatračke poglede; sadržana je u aparaturi čiji unutrašnji mehanizmi proizvode određeni odnos u koji su pojedinci uhvaćeni.(...) Iz jednog apstraktnog odnosa mehanički se rađa stvarna potčinjenost, tako da nije potrebno pribeći sredstvima sile da bi se osuđenik prinudio na dobro vladanje, ludak na mirno ponašanje, radnik na posao, đak na marljivost, bolesnik na poštovanje lekarskih propisa (...) Onaj ko podleže

⁹⁶ Vidljivost i neproverljivost stalno prisutne vlasti Fuko definiše na sljedeći način: „Vidljiva: zatvorenik će neprekidno imati pred očima visoki obris središnje kule odakle ga uhode. Neproverljiva: zatvorenik nikada ne sme da zna da li ga baš u tom trenutku posmatraju; međutim, mora biti siguran da je to uvek moguće“; u Mišel Fuko, *Nadzirati i kažnjavati*, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Novi Sad, 1997, 196.

potpunoj vidljivosti to zna, preuzima na sebe stegu vlasti; on ih spontano primenjuje nad samim sobom; on u sebe integriše odnos vlasti u kojem istovremeno igra dve uloge; postaje načelo vlastitog potčinjavanja.”⁹⁷

Kao što se da zaključiti, Fukoovi koncepti disciplinskog društva, biopolitike i biomoći za centralnu preokupaciju imaju fizička tijela i život (*bios*) ljudskih jedinki. Njihov cilj je normalizacija unutar različitih dispozitiva, odnosno uspostavljanje kontrole putem primjene disciplinskih tehnika nad onim pojedincima koji odstupaju od principa određenog dispozitiva. U tome je sadržana i osnovna posthumanistička kritika biopolitike. Brajdotti navodi primjer javnih debata o vakcinaciji kao primjer posthumanog upravljanja, čiji je cilj „hapšenje nehumanih, neorganskih i inertnih”⁹⁸. Takvo rukovođenje Brajdotti definiše kao posthumanu *zoe*-politiku, odnosno upravljanje životom kao zajedničkog svim bićima, što je jedna od osnovnih odlika disperzivnih pravaca tokova neoliberalnog kapitalizma.

Možemo reći da je put ka takvom, posthumanom upravljanju čovjekom kao skupu informacija, započeo i Delez, proširujući Fukoov koncept disciplinskog društva. U formulaciji *društva kontrole*, Delezov koncept *dividue* odnosi se na fizički utjelovljen ljudski subjekt koji je beskrajno djeljiv i svodiv na prikaz podataka putem savremenih tehnologija kontrole, poput računarskih sistema. Naša tijela su kapitalizovana, redukovana na informacije i finansijske vrijednosti⁹⁹. Naime, Fukoov panoptizam, kao jedan od instrumenata disciplinskih društava, sada se modifikuje time što ga zamjenjuju tehnologije drugog tipa, koje za cilj takođe imaju jednu interiorizaciju normi ponašanja stalnim prisustvom kontrole osmatračkog pogleda. Među takvim tehnologijama su i nadzorni CCTV sistemi, kao i računarski softveri, koji proučavaju naša kretanja i interakcije sa drugima, ali i sa brojnim interfejsima¹⁰⁰. Za Deleza, ove tehnologije upućuju na to da *nismo nedjeljivi entiteti*: ono što predstavlja određenu informaciju o nama može da bude od nas odvojeno i prekombinovano na nov način van naše kontrole. Takve rekombinacije se temelje na kriterijumima koji se smatraju važnim od strane onih kojima je pristup informacijama potreban - na prvom mjestu korporacijama, ali i institucijama koje su regulatori i kontrolori naših društveno-političkih života. Takođe, u novim,

⁹⁷ Mišel Fuko, *Nadzirati i kažnjavati*, op. cit. 197.

⁹⁸ Rozi Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 152.

⁹⁹ 173 151.

¹⁰⁰ David Lyon, *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994, 60.

modifikovanim oblicima biopolitike (tehno-biopolitike, zoe-politike, pa i nekropolitike¹⁰¹), u centru pažnje više nisu *ljudi*, već ekonomski odnosi u sistemu koji je utemeljen u komodifikaciji ličnih podataka stanovništva u svrhu ostvarivanja profita. Na taj način, kompleksni sistemi nadziranja konstituišu savremeno *nadziračko društvo*, kako Dejvid Lion (David Lyon), na temeljima Delezovih zapažanja, definiše novi oblik društava kontrole.

U kontekstu ovog rada, važno je da istaknemo da CCTV sistem, odnosno nadziranje putem automatizovanih digitalnih kamera, predstavlja poseban predmet *nadziračkih studija*. CCTV (eng. *Closed Circuit Television*) je sistem za nadzor i bezbjednost koji funkcioniše, na šta i naziv jasno ukazuje, po principu prenosa vizuelnog signala u „zatvorenom kolu“ – od kamere do monitora koji nadgleda operater. CCTV sistem je prvi put osmišljen u Sovjetskom Savezu, 1927. godine, od strane Savjeta za rad i odbranu i funkcionisao je po manuelnom principu. Kasnije je unaprijeđen za potrebe ranije pomenutih vojnih operacija u Njemačkoj tokom Drugog svjetskog rata, kada je uspostavljen nadzor i kontrola projektila putem daljinskog upravljanja, kao preteča savremenih dronova. Danas, automatizacijom i upotrebom vještačke inteligencije, CCTV je razvijen do stepena samostalne identifikacije lica koja sistem detektuje kao *uljeze*, i to posredstvom visoko sofisticiranih neuralnih mreža¹⁰². „Pametnom“ sigurnosnom mehanizmu čovjek, ljudski operater, danas je saradnik za izvršavanje neophodnih manuelnih radnji.

Kada je riječ o nadziračkim studijama, Bal (Kristie Ball), Hagerti (Kevin D. Haggerty) i Lion¹⁰³ izdvajaju tri tendencije u ovom relativno novom teorijskom polju. Prva perspektiva nadziračkih studija se odnosi na razumijevanje uticaja novih informacijskih tehnologija pomoću kojih postaje sve jednostavnije i jeftinije nadgledati veći broj ljudi. Oni ističu da računari koji sadrže veće *dataset*-ove danas imaju mogućnost generisanja satelitskih snimaka, biometrike, i *Big Data*-om, te tako „omogućavaju da gledamo druge sa većom neposrednošću, potvrđujući činjenicu da su ovakvi artefakti

¹⁰¹ Ašil Mbembe (Achille Mbembe) definiše nekropolitiku kao administriranje smrti, odnosno „generalizovanu instrumentalizaciju ljudskog postojanja i materijalnu destrukciju ljudskih tela i populacija“; Ašil Mbembe, „Nekropolitike“, u: Jelisaveta Blagojević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *6 Periferije političkog: O afektima, stvarima i zajednicama*, op. cit. 157-190, 166.

¹⁰² Fernandez-Canque H., Hintea S., Freer J., Ahmadi A. „Machine Vision Application to Automatic Intruder Detection Using CCTV“; u: Velásquez J.D., Ríos S.A., Howlett R.J., Jain L.C. (ur.), *Knowledge-Based and Intelligent Information and Engineering Systems, KES 2009: Lecture Notes in Computer Science*, vol 5712. Springer, Berlin, Heidelberg, 2009. Dostupno na: https://doi.org/10.1007/978-3-642-04592-9_40 pristupljeno 13. 9. 2021. u 21:42h.

¹⁰³ Kristie Ball, Kevin D. Haggerty, David Lyon, *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, op. cit.

vitalni preduslov za mnoge promjene kojima svjedočimo¹⁰⁴. Drugi teorijski trend odnosi se na pitanje razvoja tehnologija nadziranja tako da postaju istovremeno vidljive i nevidljive – CCTV kamere su svuda oko nas, dok sa druge strane specifični protokoli kojima operišu nama nikada nisu dovoljno jasni. Ovo stanovište, kao i empirijsko utemeljenje, vraća nas Fukoovoj definiciji istovremene vidljivosti i neprovjerljivosti režima koji sprovodi tehnologije kontrole. Naposljetku, treća perspektiva, kako navode, odnosi se na demokratizaciju nadziranja – nadziranje postaje predmet društvenog konsenzusa koji se tiče kontrole društvenih devijacija i preventivnog djelovanja u regulaciji kriminaliteta. Međutim, naglašavaju da se ove perspektive mahom orijentišu na pitanja pojačavanja različitih asimetrija u društvenim odnosima: „nadziranje od strane moćnijih grupacija se često koristi za unapređivanje njihovog već privilegovanog pristupa resursima, dok za marginalizovane grupe nadziranje može samo ojačati i pogoršati postojeće nejednakosti“¹⁰⁵. Komodifikacija sistema za nadziranje u svrhu čuvanja svoje i sigurnosti i *golog života*, istorijsko je mjesto susreta između tehnološkog progresa, sa jedne, i opšte društvene nesigurnosti, sa druge strane, koje se desilo nakon bombaških napada na Svjetski trgovinski centar, 11. septembra 2001. godine. Proliferacija automatizovanih slika u svakodnevnom životu ogleda se u normalizaciji nadzornih kamera kao sastavnog elementa i arhitektonskih rješenja za javne i privatne prostore, a koja se seli i u diskurs javnog i privatnog života.

Stoga, dodatnu pometnju u nadziračkim studijama unose i nove pojave uočljive u savremenom diskursu automatizovanih sistema snimanja. Pored termina *nadziranje* (eng. *surveillance*), koji podrazumijeva snimanje aktivnosti na određenim lokacijama kamerama fiksnim u datom prostoru, neophodno je osvrnuti se i na sve one tehnologije koje registruju naše svakodnevne aktivnosti, na prvom mjestu prisustvo objekta kamere na ličnim uređajima. Termin kojim Stiv Man (Steve Mann), teoretičar i umjetnik novih medija, obuhvata sve ove „obrnute“ tehnologije jeste jedna svjesno nespretna kovanica – *podziranje* (eng. *sousveillance*)¹⁰⁶. „Podziranje“ je jednostavna igra riječima koja se prvenstveno odnosi na poziciju uređaja za snimanje – on je *na našem tijelu*. Policijske *bodycam* kamere, na primjer, zakačene su na prsluk američkih policijskih službenika, dio

¹⁰⁴ Ibid, 2.

¹⁰⁵ Ibid, 3.

¹⁰⁶ Steve Mann, „Sousveillance: inverse surveillance in multimedia ima 134“, u *Proceedings of the 12th annual ACM international conference on Multimedia* (MULTIMEDIA '04). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 620–627. Dostupno na: <https://doi.org/10.1145/1027527.1027673>, pristupljeno 14. 9. 2021. u 11:12h.

su njihovih uniformi, za razliku od nadziranja gdje je kamera hijerarhijski u dominantnoj poziciji. Man u svojoj studiji ispituje uticaje ovako generisanih slika na umjetnost novih medija i industriju zabave, ali isto tako ističe da podziračke prakse nikako ne treba shvatiti kao suprotne nadziračkim. Naime, podziranje možemo shvatiti i kao metodološki postupak u, na primjer, etnološkim istraživanjima, gdje je podjednako važno posmatranje ponašanja ispitanika iz perspektive objektivnog pogleda istraživača kao i iz perspektive samih ispitanika. Man naglašava da je „Nadziranje samo polovična istina bez podziranja“¹⁰⁷. Odgovor na pitanje „*Quis custodiet ipsos custodes*“ dobija novu mogućnost tumačenja i odgovora. Upotreba *bodycam* kamera, prvenstveno namijenjena policiji, vojsci, i ostalim vladinim i korporativnim službenicima, dodatno ilustruje ideju o omniprezentnom pogledu u službi kontrole rada i informacija¹⁰⁸. Sistem kontrole, tako, gubi hijerarhijsko ustrojstvo, a asimetrije između privilegovanih, onih koji gledaju, i marginalizovanih, onih koje gledaju, se polako brišu, jer centar više nije lako uhvatljiv.

Odnos nadziranja i „podziranja“ se dodatno komplikuje u kontekstu personalnih pametnih uređaja. Slike koje dolaze sa kamera računara, pametnih telefona, gadžeta, pripadaju istom nadziračkom tehno-socijalnom korpusu, jer sami uređaji i njihovi softveri su tako programirani da prate svoje korisnike i prikupljaju podatke koje koriste za dalju upotrebu, dok ih, sa druge strane, korisnici svojevolljno kupuju i personalizuju. U tom smislu, kodovi kojima operišu računari i *smart* tehnologija presudni su za prikupljanje i baratanje podacima, a time i za većinu nadziračkih procesa. Kamere naših uređaja, koje prepoznaju lice, otisak prsta, registruju biometriku, bar i QR kodove, dovoljno su vizuelno *pametne* da njihov vid ide ka potpunoj autonomiji, a podaci koje skladište u baze korporativnih ili političkih infrastruktura. Kako piše Hito Štajerl, računarska fotografija spaja kontrolnu robotiku, softvere za prepoznavanje objekata, i tehnologiju za mašinsko učenje: „Ukoliko napravite sliku na smartfonu, ishod neće biti učinjen sa predumišljajem već putem posrednika. Slika će verovatno pokazivati nešto neočekivano, jer je možda nastala kao proizvod unakrsnog upoređivanja velikog broja različitih baza podataka: kontrole saobraćaja, medicinske podatke, foto galerije prijatelja i neprijatelja na fejsbuku,

¹⁰⁷ Steve Mann, „99: Declaration of Veillance (Surveillance is Half-Truth)“, u *146* *99th Annual Conference (GEM)*; 2015, 1-2. Dostupno na: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7377257>, pristupljeno 14. 9. 2021. u 11:16h

¹⁰⁸ U izvještajima o upotrebi *bodycam*-ova navodi se da ove tehnologije mogu odgovore zahtjevu javnosti da policijski službenici adekvatno obavljaju svoj posao, a posebno su ak32 izovane nakon ubistva Afroamerikanca Džordža Flojda. Vidjeti više u članku *The New York Times*-a: „Police Body Cameras Cited 32 ‘Powerful Tool’ Against Stop-and-Frisk Abuses“, link: <https://www.nytimes.com/2020/11/30/nyregion/nypd-body-cameras.html>, pristupljeno 14. 9. 2021. u 11:20h

kreditne kartice, mape i sve ostalo što poželi¹⁰⁹. Ovi procesi upravljanja nadziranjem nadilaze „vizuelnu ekonomiju“¹¹⁰ fukoovski shvaćene biopolitike, jer subjekti više nisu svedeni na vizuelne reprezentacije, već su čista informacija. U ekonomsko-političkom diskursu, Šošana Zubof (Shoshana Zuboff) aktuelnu formu kapitalizma definiše kao *nadzirački kapitalizam*¹¹¹ - privredni sistem usmjeren na komodifikaciju ličnih podataka čija je glavna namjena ostvarivanje profita.

Nadziranje se može razumjeti kao sveobuhvatna i imanentna priroda postljudskog pogleda. Fukoova biopolitike se odnosi mahom na procese u društvenoj dinamici, gdje poziciju moći zauzima onaj u čijim je rukama tehnologija nadziranja. Međutim, to pitanje ima svoje kompleksne implikacije ako ustanovimo da mašine postaju sve autonomnije u raspoznavanju podataka koje prikupljaju po zadatku, te da je neoliberalna logika dovela do toga da subjekt postaje beskrajno djeljiv na različite podatke. Digitalna slika automatizovanih sistema funkcioniše na istovjetan način, redukujući prvo fizičku stvarnost, ljudsko lice, računarskog korisnika, na nule i jedinice od kojih je satkana njihova vizuelna reprezentacija, a potom i na bazične obrise, bez viškova, koje prikuplja u predodređenom zadatku. Usložnjavanje ideje o biopolitici odvija se na više nivoa, prevazilaženjem antropocentričnog pojma *bios* uvođenjem teorijskih koncepcija zoe-politike, nekro-politike, tehno-biopolitike, o čemu je bilo riječi. Neljudski, nadzirački pogled je samo jedan od glavnih činilaca u savremenom opažanju i spoznaji okoline, ali i u kontekstu razumijevanja neophodnosti postantropocentrične koegzistencije. Kako Virilio piše: „Ovu pojavu treba razmotriti ne samo u odnosu na kontrolu nadzora uz prateću maniju gonjenja, već, prevashodno, kao filozofsko pitanje podjele tačke gledišta - podjele percepcije okruženja između živog (subjekta) i neživog (objekta, mašine koja vidi)“¹¹².

2.6. Zaključak

Mašinski vid, automatizacija pogleda i algoritamska proizvodnja operativnih slika jasno se pozicioniraju u okviru osnovnih preokupacija, kako posthumanističkih studija, tako i posthumanog stanja. Iako je koncept tehnološkog pogleda, ujedno i imanentan

¹⁰⁹ Hito Štajerl, „Proksi politike: Signal i šum“, u *Duty Free Art*, op. cit. 35-50, 36.

¹¹⁰ 33 i Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 153.

¹¹¹ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York, 2019.

¹¹² Paul Virilio, *The Vision Machine*, op. cit. 60.

prirodi filmskog medija, često shvaćen kao saradnja „materije sa duhom”, „živih i sintetičkih tijela”, centralne ideje posthumanizma, a time i postljudskog pogleda kojim ćemo se baviti u nastavku, nisu nužno futurističke, usmjerene ka materijalizovanom cilju uglavnom zamišljenom prema naučno-fantastičnim slikama biomašinskih sklopova. Istina je da prakse novih, interaktivnih i imerzivnih medija jasno ukazuju na sve implikacije ove zamisli, te da pomoću njih lako pronalazimo svojevrsnu inspiraciju za nova tumačenja rekonstituisanja „ljudskog” u novim, tehnološkim obzorima virtualne stvarnosti. Međutim, posthumanističke preokupacije o kojima je bilo riječi u ovom poglavlju imaju drugačiju trajektoriju, a njen ishod treba da bude referentna mapa svih onih ključnih teorijskih tačaka u kojima se ogledaju nove mogućnosti za ispitivanje subjektiviteta u savremenom društvu. Postantropocentrični pogled u automatizovanoj slici, tako, može da potone i u pesimistični, distopijski scenario instrumentalizacije ljudi kao kapitalizovanih informacija, koji, prema ranije pomenutim teorijama, nije daleko ni od trenutne sadašnjice. Preambiciozno bi bilo, ipak, očekivati političku agendu razbijanja paradigmi upravljačkih sistema. Posthumanistička teorija je, zapravo, opomena nama i poziv savremenoj humanistici i umjetnosti na dalji korak ka radikalnom obrtu u paradigmi Antropocena, sa svim njenim implikacijama u rodnim, ekološkim, novomedijskim, transdisciplinarnim studijama.

U ovom poglavlju cilj je bio da se automatizovane slike razmotre kao jedna od pojava savremene digitalne kulture i digitalizovanog života. U nastavku rada ćemo pokazati na koji način njihova primjena u filmu reflektuje posthumano stanje. Filmska djela je, kako je istorija pokazala, neophodno posmatrati kao društvene i kulturalne artefakte, ali ne samo iz aspekta njihovih tematskih odrednica, odnosno iz perspektive *mainstream*, narativnog filma. Danas posebno treba imati u vidu nove medije čija se kovergencija ogleda u savremenim pojavnostima filmskih praksi. Sa tim u vezi, cilj ovog rada nije da analizira filmove koji sadržajem tematizuju pitanje „Da li mašine sanjaju električne ovce?”, ostajući pritom u okvirima klasičnog filmskog stila, već ona filmska djela koja u svojoj ukupnosti nude novi formalni okvir pripovijedanja, oslanjajući se na rediteljski i produkcijski postupak koji to može da demonstrira. Postljudski pogled u filmu, u tom smislu, ogleda se u upotrebi automatizovanih slika kao filmskog sredstva. Taj pogled mašine može da varira od zazornog pogleda nadzornih kamera u niskobudžetnim hororima, preko tehnogenetskog „pogleda” u dokumentarnim filmovima računarskog ekrana i postantropocentričnog pogleda u eksperimentalnim *pejzažnim* filmovima. Ideja ovog rada jeste da skrene pažnju sa razlike između kinematografskih

kategorija i proširi obzor promišljanja stalno transformišućeg filmskog medija. Kako bismo tome pristupili, dosadašnja zapažanja ćemo u daljoj argumentaciji kontekstualizovati unutar filmskih teorija, kako bismo ponudili jasan diskurzivni okvir kao prilog teoretizaciji filma u digitalnom vremenu.

Kad su u pitanju odabrani filmski sadržaji, stoga, važno je naglasiti da se u kontekstu ovog rada tretiraju ne samo kroz prizmu filmskih *priča o posthumanizmu*, već *odrazima* postljudskog konteksta u filmskim postupcima. Vilijam Braun (William Brown)¹¹³ na sličan način ukazuje na razliku između *filma o izumiranju* (eng. *cinema of extinction*) i *izumiranja filma* (eng. *extinction of cinema*). Naime, on ističe da, iako se predstave posthumanizma popularno javljaju u brojnim filmskim sadržajima (prisjetićemo se na početku pomenutih naslova, *Blade Runner* ili *Annihilation*), za pravo razumijevanje posthumanog filma neophodno je vratiti se njegovoj formi i novoj, digitalnoj pojavnosti. U ideji „izumiranja“ filma kakvog smo do sada znali, sadržan je glavni cilj ove disertacije: istražiti na koji način se postljudsko stanje, prema svim identifikovanim ključnim teorijskim mjestima, reflektuje u stilsko-formalnim i produkcijskim odlikama savremenog filma. Odabranim studijama slučaja pokazaćemo, stoga, na koji način automatizovane slike, odnosno pogled neljudskog ili postljudskog „stvarstva“, pronalaze svoje uporište u digitalnoj post-kinematografiji i posthumanističkoj teoriji.

¹¹³ William Brown, „Man Without Movie Camera – Movies Without Men: Towards A Posthumanist Cinema“, u Warren Buckland (ur.), *Film Theory And Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, Oxon, 2009, 66-86.

3. POSTLJUDSKI POGLED: AUTOMATIZOVANE SLIKE I FILM

Praktični preduslovi jedne apsolutne filmske umetnosti jesu izvrsnost materijala i visoko razvijen aparat... Izgleda da nam je potrebna kamera koja će snimati automatski ili na drugi način raditi u kontinuitetu.

Laslo Moholji-Nad

3.1. Uvod

U tekstu *Šta je digitalni film*, Lev Manovič postavlja pitanje na koji način digitalna tehnologija oblikuje novi identitet filma. Ako je, kako Manovič tvrdi, film tradicionalno umjetnost indeksa, „pokušaj da se iz otiska stopala stvori umjetnost”¹¹⁴, onda digitalni film neminovno redefiniše identitet sveukupnosti filmskog medija i kinematografije. Manovičev argument se sastoji u tome da digitalni mediji suštinski redefinišu film do te mjere da danas skoro nije moguće razlikovati film od animacije. Priroda digitalne slike, kao i softveri za manipulaciju njome, istisnuli su analognu filmsku tehniku koja se zasnivala na primjeni svojevrstnih trikova nad ljudskom anatomskom manom – retinalnom perzistencijom. Sve dostupnije tehnike i tehnologije za proizvodnju i distribuciju pokretnih slika omogućile su proliferaciju audiovizuelnih sadržaja koji nisu dio tradicionalnih okvira kinematografije. Danas se filmovi ne snimaju nužno profesionalnim filmskim kamerama, a optimalni uslovi prikazivanja ne izjednačavaju se više sa ponudom visokokvalitetno opremljenih bioskopskih dvorana. U skladu sa kinematografskim standardima, mijenja se i teorijsko pozicioniranje pojma *film*. U vremenu sveprisutnih ekrana, digitalna filmska slika, postajući animacija nula i jedinica, nadilazi sva ograničenja analogno proizvedene pokretne slike. Digitalizacija, tako, ne utiče samo na dramatične promjene odnosa i standarda u produkciji filma, već i na obrt u paradigmi mišljenja filma i njegovih osnovnih izražajnih sredstava.

Digitalni film je, između ostalog, omogućio realizaciju zamisli o kontinuiranom snimanju, time utičući na novo promišljanje filmskog prostora i vremena. Uzmimo za primjer koncept montažnog reza koji, kao jedan od osnovnih postupaka u građenju filmske naracije, više ne zauzima istu hijerarhijsku poziciju u izgradnji priče. Dok

¹¹⁴ Lev Manovič, „Šta je digitalni film?“, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, op. cit., 82-103, 83.

Hičkokov (Alfred Hitchcock) *Konopac* (*The Rope*, 1948.) sadrži deset „skrivenih“ rezova samo zbog nemogućnosti neprekinutog snimanja na filmskoj traci¹¹⁵, *Ruski kovčeg* (*Русский ковчег*, 2002.) Aleksandra Sokurova prvi je film koji je odgovorio na ovaj izazov upravo primjenom digitalne tehnologije i nosača koji ne zavise od fizičke kapacitiranosti dužine trake, već od količine terabajta na memorijskoj kartici. Digitalizacija filma uticala je i na druge, produkcijske aspekte. Na primjer, poslovi u scengorafiji i opremanju filmskih prostora ne tiču se više samo opremanja fizičkog ambijenta - sve češća upotreba postprodukcijaskog inženjeringa filmske slike omogućava predstavljanje autorskih vizija filmskih predjela nezavisno od snimajućih lokacija i objekata, u animiranom obliku. Kompjuterski generisana slika omogućila je i, nadalje, predstavljanje različitih, do sada nemogućih uglova i rakursa snimanja. U filmu *Uđi u prazninu* (*Enter the Void*, Gaspar Noe, 2009.) objektiv kamere simulira vantjelesni pogled koji seže do apstraktnog i halucinatornog iskustva glavnog junaka. Sva pomenuta i još brojna unapređenja u tehnologiji se moraju razmatrati kao drastične promjene ne samo u produkciji, već i u okviru *jezika* pokretnih slika.

Kada govorimo o automatizovanim slikama na filmu, prisjetićemo se ranije pomenute Bartove teorije. Naime, do sada smo u radu govorili o automatizovanim slikama kao *jeziku-predmetu*, kontekstualizujući ih unutar preokupacija posthumanističkih studija. Takve slike, mašinske i tehničke, pozicioniraju se kao instrument sprovođenja određenih zadataka bez ljudskog posredovanja. U ovom dijelu rada automatizovane slike će se razmatrati kao *meta-jezik*, odnosno materijal digitalnog filmskog djela. Pored toga što se koriste kao sredstvo audiovizuelnog pripovjedaanja, kamere vojne tehnike, nadzornih sistema, kućne kamere, potom i kamere na fotoaparataima, pametnim telefonima, geđžetima, postaju upotrebljive i kao naratološka alatka. *Vještica iz Blera* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sančez, Danijel Majrik, 2001.) ili *Šta je Iva snimila 21. listopada 2003.* (Tomislav Radić, 2005.), su samo neki od filmova koji su popularizovali ne samo lažni dokumentaristički stil pronađenog snimka, već i upotrebu kućnih kamera kao osnovne rekvizite, ali i sudionika u filmskoj priči. Naime, filma *Vještica iz Blera* ne bi ni bilo da protagonisti nisu imali kameru kod sebe. Na taj način, upotreba uređaja za snimanje u filmovima funkcioniše i autoreferencijalno: „oko mašine“ koje proizvodi automatizovanu sliku drastično mijenja ideju o nevidljivoj

¹¹⁵ U magazinu (komori) tijela analogne filmske kamere moglo je da stane maksimalno 10 - 11 metara filmske trake, što je dovoljno za 10 – 11 minuta snimljenog materijala. Dužina snimljenog kadra je, tako, zavisila od ovog tehničkog ograničenja.

kameri postajući jedan od osnovnih nosilaca narativnih događaja, što ćemo vidjeti i u odabranim studijama slučaja.

Još jedno svojstvo automatizovanih slika, kao što smo u prethodnom poglavlju naveli, jeste da nemaju tradicionalno shvaćene estetske sobine filmske slike: njihov estetski kvalitet u filmovima ne možemo razmatrati u kategorijama kadriranja, kompozicije, simetrije, montaže, upotrebe svjetla, boje, zvuka, muzike. One emaniraju dokumentarizam, otisak objektivne stvarnosti, putem neposrednosti i indiferentnosti mašinskog pogleda. Ako se, imajući to u vidu, vratimo Fluserovim zapažanjima o tehničkoj slici, automatizovane slike možemo neupitno definisati kao „apstrakcije trećega reda: one apstrahiraju tekstove koji apstrahiraju tradicionalne slike, koje pak apstrahiraju konkretan svijet“¹¹⁶. Drugim riječima, automatizovana slika, za razliku od tradicionalne tehničke slike, ne reprezentuje jedan određen, prevashodno *ljudski*, doživljaj svijeta. Kako smo ranije istakli, ona je rezultat mašinskog vida artificijelnih, visokooperativnih tehnologija koje koriste vizuelni sadržaj kao ulazni podatak za niz drugih operacija. Stoga, vodeći se teorijskim konceptima koje smo izložili, logično je zaključiti da se analizi *gledanja*, ali i upotrebe automatizovanih slika u filmu moramo pristupiti poput ovog skopičkog režima. Glavno pitanje koje treba da postavimo stoga je *kako automatizovane slike reflektuju način na koji nas vide mašine*. Upotrebu automatizovane slike na filmu, kao posthumanističkog koncepta koji se neposredno dovodi u vezu sa pogledom mašina, treba razmatrati, dakle, u dijalektici *posmatrača* i *posmatranog*, u kojoj se nalazi ključ za razumijevanje tačke gledišta na filmu. Dijalektika posmatrača i posmatranog posreduje se u strukturisanju narativnog okvira i ona se odražava u okviru pojma *pogleda* (eng. *gaze*) na filmu. U cilju isticanja značaja ovog pojma, neophodno je da se u argumentaciji vratimo na probleme i implikacije razumijevanja *tačke gledišta*, prema klasičnim kognitivističkim filmskim teorijama, *kadriranja* prema tački gledišta, na kraju definiciji *pogleda*. Namjera je da se ukaže na osnovne elemente na koje obraćamo pažnju u propitivanju narativnih tehnika u filmu, koje se nanovo konstituišu u odnosu na digitalne tehnologija koji nam omogućavaju pogled neljudskih i neanimiranih stvari.

¹¹⁶ Vilem Fluser, *Filozofija fotografije*, op. cit. 29.

3.2. Izazovi u teoretizaciji tačke gledišta

Analiza tačke gledišta preuzeta je iz književne naratologije, dok u filmu označava prostorno-vremensku tačku gledanja filmskog prizora. Nju određuje, kako piše Hrvoje Turković, „prostorni smještaj“ u prizoru „u danom trenutku promatranja prizora, a i usmjerenost promatranja“¹¹⁷. Naime, narativne događaje u filmu (kao i u književnosti) određujemo, odnosno prizorno pratimo, *odnekud, ka nečemu* i u *nekom vremenu*. Tačka gledišta, tehnički gledano, određuje poziciju iz koje se kadrira prizor, a u širem aspektu njome se iskazuje i odnos naratora prema pripovjednim događajima. Pitanje koje komplikuje ovako jasno postavljenu jednačinu svakako se odnosi na specifičnost filmskog medija koji od svojih početaka odolijeva rješenjima, što je opisao i Žan Mitri (Jean Mitry): „U filmu ne može da postoji filmska gramatika iz toga konačnog razloga što se svaka gramatika zasniva na stalnosti, na jedinstvu i na konvencionalnosti znakova“¹¹⁸. Isto tako, ako tačku gledišta izjednačimo sa izvorom pogleda gledaoca, i time analiziramo odnos naratora prema narativnom događaju, kako bismo, prema književnoj analitičkoj tradiciji, objasnili funkciju tačke gledišta u filmu nadzornog snimka? Zbog toga je neophodno pristupiti ovom elementu analize kao formalnom izražajnom sredstvu koje u filmu ujedinjuje *pripovjednu* i *prikazivačku* funkciju.

Problem tačke gledišta predstavlja mjesto preklapanja naratoloških i semioloških struja studija filma, pa tako predstavlja i jednu od osnovnih preokupacija kognitivističke filmske teorije. Teoretičari ove tradicije, poput Fesea (Joseph Lluís Fecé), smatraju da pravljenje razlike između ove dvije vrste tumačenja filmske umjetnosti (narativne ili predstavljачke) doprinose ograničenom poimanju vizuelne percepcije. Drugim riječima, kada se ovako strogo diferenciraju kategorije filma kao isključivo vizuelnog, sa jedne, ili isključivo narativnog fenomena, sa druge strane, „zaboravlja se da viđenje nije samo vizualni fenomen; baš suprotno, to je proces sličan obradi podataka“¹¹⁹. U naratološkoj tradiciji, filmsko pripovjedaње se zasniva na oba ova elementa unutar kojih možemo pozicionirati tačku gledišta. Fese ističe da ako za polazište uzmemo ovu ideju, „bez podizanja nepremostive barijere između 'viđenja' kamere i 'viđenja' ili znanja lika“ moguće je „...dići dijalektiku promatrača i promatranog“¹²⁰. U pogledu mašina, odnosno

¹¹⁷ Hrvoje Turković, *Teorija filma*, Media, Zagreb, 2012, 46.

¹¹⁸ Žan Mitri, „O jeziku bez znakova“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 434-447, 437.

¹¹⁹ Joseph Lluís Fecé, „Fokalizacija i točka gledišta u fikcijskom filmu“, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 37/2004, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 29-35, 29.

¹²⁰ Idem.

u upotrebi automatizovanih slika na filmu, dijalektika predstavlja ključno mjesto nadilaženja konvencija klasične filmske teorije, jer ne možemo govoriti o ulozi pripovjednog rezonovanja mašine koja automatski proizvodi pokretne slike. Stoga, možemo reći da analiza tačke gledišta, iako o tome piše i Fese još devedesetih godina, treba da se revidira, jer pripovjedna analiza vremenom postaje sve nepotpunija u primjeni. Uostalom, kao što vidimo, to je ¹⁷⁰ **jedan od problema sa kojima se** filmska teorija susretala **i** prije digitalnih slika koje su ponudile ove sasvim nove obzore.

Kako bi napravio prvi korak u prevazilaženju ograničenja ove teoretizacije, Fese predlaže uvođenje analize *fokalizacije* u filmu. U cilju izbjegavanja zabune između pripovjedačkog čina i tačke gledišta, Fese se osvrće na rad francuskog naratologa Žerara Ženea (Gerard Genette) koji je termin fokalizacije koristio prvenstveno misleći na *perspektivu* iz koje se sprovodi cjelokupan pripovjedni čin jednog djela. Fese se u tekstu osvrće i na klasifikaciju Žaka Omona (Jacques Aumont)¹²¹ koji razlikuje više definicija tačke gledišta, gdje se jedna od odrednica odnosi i na *naratološku tačku gledišta (fokalizaciju)* kojom se izražava pogled u okviru cjelokupnog pripovjedačanja. Važno je osvrnuti se i na studiju Edvarda Brenigena (Edward Branigan), *Narrative Comprehension and Film*, iz 1992. godine. U kognitivističkoj tradiciji, Brenigen se u svom radu bavi naracijom koju treba shvatiti kao „skup pravila i raspoređivanja znanja koja determinišu kako i kada gledalac stiče znanje o narativnim događajima“¹²². Prema tački gledišta, klasifikuje tri vrste *posrednika* u tom, kako kaže, saznavnom procesu. Posrednici mogu biti *naratori*, *likovi* i *fokalizatori*. Razlike među njima se uspostavljaju na osnovu njihovog odnosa unutar narativnih okolnosti. Narator ne učestvuje u pripovjedačnim događajima, naprotiv, njegova uloga se može postavjetiti sa sveprisutnim tvorcem narativnih struktura. Likovi, sa druge strane, jesu funkcionalni dio pripovjedačkih situacija, to jest, oni smislaono i neposredno učestvuju u fabularnim događajima. Fokalizaciju, na kraju i u odnosu na gore postavljene formulacije, Brenigen definiše na sljedeći način: „Fokalizacija (ili refleksija) podrazumijeva posredovanje one figure koja nije u službi naracije, već čijim čulnim iskustvom, gledanjem i slušanjem, saznajemo priču“¹²³. To znači da ako se predstavljanjem pripovjednog događaja iz perspektive nekog od junaka uspostavljaju odnosi u naraciji, tada je pripovjedač u ulozi *fokalizatora*, a ono o čemu se pripovjeda je *fokalizovani objekat*. Sljedstveno tome, Brenigen razlikuje dva osnovna

¹²¹ 113 ph Lluís Fecé, „Fokalizacija i tačka gledišta u fikcijskom filmu“, op. cit. 32.

¹²² Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, New York, 1992, 76.

¹²³ Ibid, 101.

tipa fokalizacije. Prvi je *eksterna fokalizacija*, koja predstavlja objektivnu vizuelnu i auditivnu recepciju narativnih događaja, a drugi tip je *interna fokalizacija*, koja se odnosi subjektivnu percepciju filmskih likova, ali i lične doživljaje, njihove snove, sjećanja, halucinacije. U odnosu na sve pomenuto može se zaključiti da fokalizacija funkcionise kao diskurzivni pristup pripovjedanju, neizbježno moramo da se vratimo jedan korak unazad i da se osvrnemo na elemente kojima diskurs raspolaže, odnosno osnovno izražajno sredstvo kojima se gradi filmsko pripovjedanje, a to je – filmski kadar. Tačka gledišta i fokalizacija se dovode u blisku vezu, međutim tendencija ka strogim klasifikacijama često predstavlja mjesto spoticanja mnogih klasičnih teorija, posebno kada se ove kategorije uzmu kao kriterijumi po kojima se klasifikuju vrste kadrova.

Kada se govori o specifičnim načinima na koji se posreduje pripovjedanje u filmu, njegova najmanja sastavna jedinica je *kadar*. Kadrom (fr. *cadre*), doslovno rečeno, uokvirujemo element u narativnom činu filma kao snimani predmet, tj. objekat. Način kadriranja je, tako, taktički usko povezan sa tačkom gledišta, odnosno načinom na koji se konstituišu svi posrednici narativnih događaja na filmu. Kadriranjem se uspostavlja diskurs pripovjedačkog čina u filmu. Nadovezujući se na izdvojene vrste tačke gledišta, Brenigen gradi i klasifikaciju kadrova prema ovom kriterijumu, izdvajajući *objektivne kadrove* (motivisane spoljašnjim narativnim elementima, nečim što je *van* filmske dijegeze), *eksterno fokalizirane kadrove* (kojima se narativno uokviruje svjesnost filmskog lika o dijegetičkim događajima), i *interno fokalizirane kadrove* (koji predstavljaju događaje iz perspektive filmskih likova, vizuelni doživljaj dijegetičkih događaja, ali i njihove fantazije ili snove). Slično ovome, Ante Peterlić sistematizuje tri osnovna tipa kadrova, na osnovu tačke gledišta ili „stajališta“ pripovjedača: *objektivni*, *subjektivni* i *autorski kadar*, pri tome i sam praveći otklon od jasnih razgraničenja između ova tri tipa, jer se nekada, čak, jasno ni ne razlikuju. Takve sistematizacije fokalizacije prema tački gledišta su u tome problematične, posebno zbog toga što se, kako Peterlić naglašava: „ta usmjerenja što ih našem vidu i sluhu daje filmska tehnika mogu doživjeti i kao različiti subjekti gledanja, kao različita upozorenja s obzirom na definiranog ili nedefiniranog filmskog gledatelja“¹²⁴. Tako, prema Peterliću, objektivni kadrovi su oni koji djeluju kao „svakome dostupan opažaj svijeta“¹²⁵, oni koji predstavljaju stvarnost u što realističnijem obliku, što bliže fizičkoj stvarnosti, a subjektivni kadrovi su kadrovi

¹²⁴ Ante Peterlić, *Osnove teorije filma*, op. cit. 60.

¹²⁵ Ibid, 64.

pogleda osobe koju upoznajemo u filmu. Autorski kadrovi su, van odnosa prva dva, svi oni kojima autor naglašava svoj stav spram osobe ili događaja koji je prikazan u filmu. U Peterličevom stavu možemo da pretpostavimo problem sa kojim su suočene klasične naratološke teorije. Naime, poprilično je jasno da (filmska) naracija uvijek podrazumijeva djelovanje *određenog* naratora. Da li je uopšte moguće da gledaoci zamišljaju da *objektivno* vide neki fikcionalni svijet u kadru ako ga vide postojećim posredstvom neke unutarfilmske medijacije? Kako se jasno razlikuju „subjektivno“, „objektivno“ i „autorsko“ u jednom filmskom djelu? Ovo pitanje je prvi korak ka razumijevanju pogleda na filmu koji izmiče antropocentričnom razumijevanju gledanja, te je neophodno da ga detaljnije proučimo.

Da bismo ukazali na ovaj izazov, primjere za kadriranje prema tački gledišta uzećemo iz filma *Prozor u dvorište* (*Rear Window*, 1954.), u kojem Hičkok svojim intertekstualnim postupkom manipuliše očekivanja gledalaca poigravanjem sa njihovom pozicijom u odnosu na tačku gledišta. U *Prozoru u dvorište*, protagonista je profesionalni fotograf Džef (Džejms Stjuart), koji se oporavlja od preloma noge u svom stanu, provodeći vrijeme u kolicima. Dani su vreli usljed naleta toplotnog talasa i u komšiluku su svi prozori otvoreni, između ostalog i za Džefrijev pogled. Posmatranje svakodnevnih rutine komšija postaje Džefrijeva opsesija koja mu ispunjava beskrajno duge ljetnje dane, sve dok se u jednom od stanova ne desi glavni zaplet filma – nestanak supruge sumnjivog komšije. Džefrijeva istraga ove misterije čini osnovnu fabulativnu okosnicu filma, međutim, sama pozicija glavnog junaka je suštinska za razumijevanje Hičkokove rediteljske namjere. Pod „pozicija“ podrazumijevamo doslovno mjesto koje Džef zauzima u fizičkom i dijegetičkom prostoru: on je prinuđen da bude fiksiran u jednoj prostoriji, pasiviziran, i jedino čime može da popuni svoje vrijeme je da posmatra šta se dešava oko njega. Poput gledalaca u bioskopu, cjelokupna radnja filma se na taj način prati iz pozicije jednog mjesta. Time postajemo saučesnici u posmatranju koje prožima osnovnu temu filma¹²⁶. Slično voajerskom činu, gledalac, je prepušten događajima koji se dešavaju pred njime, bez neposrednog učešća, ali sa sviješću da zajednički djeluje sa

¹²⁶ U jednom od intervjua sa Fransoom Trifoom (François Truffaut) Hičkok je komentarisao kritike koje je dobio na račun ove odluke: “On (Džef) je pravi voajer. Gospodica Ledžun, kritičarka London Observer-a, se žalila tim povodom. Pisala je da je *Prozor u dvorište* užasan film zato što protagonista provodi sve svoje vrijeme vireći kroz prozor. Šta je toliko užasno u tome? Svakako, on je njuškalo, ali zar nismo to svi?”, [izvorni tekst: “He’s a real Peeping Tom. In fact, Miss Lejeune, the critic of the London Observer, complained about that. She made some comment to the effect that ‘Rear Window’ was a horrible film because the hero spent all of his time peeping out of the window. What’s so horrible about that? Sure, he’s a snooper, but aren’t we all?”, (prev. Jelena Mišeljčić)], u François Truffaut, *Hitchcock*, Touchstone, Simon&Schuster, New York, 1985, 216.

protagonistom. Hičkok ovim postupkom, više nego dramaturškim elementima, gradi suspens, afektivni zamajac cjelokupnog gledalačkog iskustva, manipulišući glavnim sredstvom pripovjedaanja, tačkom gledišta.

Ako je objektivni kadar, prema navedenim definicijama, motivisan nečim van filmske dijegeze, kao najjednostavniji primjeri obično mogu da posluže *totali*, tzv. situacioni ili topološki kadrovi, kojima se uspostavlja geografska odrednica mjesta i vremena narativnih događaja u određenim scenama. Međutim, u nekim slučajevima eksterno fokalizovani kadrovi mogu biti pogrešno tumačeni kao objektivni, ali i obrnuto, što je slučaj u *Prozoru u dvorište*. Početna sekvenca nam otkriva pogled u unutrašnje dvorište jednog stambenog kompleksa. Gledamo prizore sa prozora još uvijek nepoznatog stanara, dok kamera u mizankadru prelazi preko susjedne fasade, prozora i balkona, otkrivajući nam situacije iz života njegovih susjeda. Ovim postupkom, gledalac se identifikuje sa protagonistom koji gleda sa prozora, očekujući da će njegov identitet otkriti već u narednom kadru, što se i desi. Međutim, „posmatrača“, protagonistu, vidimo uspavanog i okrenutog suprotno od pravca pogleda sa prozorskog okna. Na ovaj način, lažnom subjektivacijom, pozicija gledaoca se smješta u diskurs *saučesnika događaja*, a ne identifikacije sa protagonistom iz čije pozicije prati narativne događaje.

Kasnije u filmu Hičkok koristi sličan način kadriranja. U svim narednim scenama u kojima Džefri posmatra prizore susjednih stanova, jasno se zaključuje da se ovog puta radi o njegovoj perspektivi. Ovakvim jednostavnim montažnim manipulacijama pravcem pogleda nije teško ukazati na neraskidivost pripovjedačke i reprezentacijske funkcije tačke gledišta. Ono što se da zaključiti iz ovako kadrirane uvodne scene jeste, prvo, da će tema filma svakako biti vezana za čin gledanja, i drugo, da film nećemo pratiti iz klasično postavljene fokalizacije glavnog junaka, već njegovog neidentifikovanog saučesnika ili naratora, utjelotvorenog u čistom pogledu kamere. Filmska teorija je djelimično odgovorila na izazove koje je ostavila naratologija, još Žostovom (François Jost) intervencijom u vidu uvođenja pojma *okularizacija*¹²⁷. Jost dodaje termin okularizacije kako bi napravio razliku u stepenu subjektivizacije, diferencirajući spoljnu (koja se odnosi na kameru i djeluje izvan likova) i unutrašnju (koja pripada nekom od likova u filmu). Okularizacija, tako, kao pojam predstavlja jedan pokušaj odgovora na postavljene izazove gledanja i analize filma, ali se i u tom slučaju, slično fokalizaciji, uočava složen problem njene dvosmislenosti.

U knjizi *Organi bez tijela*, Žižek (Slavoj Žižek) se direktno bavi ovom problematikom i to u odnosu na Delezov filozofski koncept *tijela bez organa*, analizirajući način kadriranja u još jednom Hičkokovom filmu, *Vrtoglavica* (*Vertigo*, 1958.). Žižek navodi primjer čuvene scene u kojoj Skoti (Džejms Stjuart) prvi put ugleda Madlen (Kim Novak) u restoranu¹²⁸. Skoti sjedi za šankom i okreće se u pravcu Madlen, koja je sa društvom u drugom dijelu velikog restoranskog bara, dekorisanog intenzivno crvenim tapetama. U trenutku kada Skoti pogleda ka njoj, kamera kao da se „osamostali“ od linije njegovog pogleda, što je prilično neočekivano u klasičnoj montaži jednog narativnog filma. U jednom faru, kamera se prvo udalji, a potom polako prilazi Madlen koja joj je okrenuta leđima. Kamera prati Madlenino kretanje dalje u sceni, na kraju otkrivajući ikonični kadar njenog profila. Ni ovaj kadar ne predstavlja Skotijev pogled, subjektivni, niti interno fokalizovani kadar, jer nije logički utemeljen u dijegezi filma. Ono sa čim se, međutim, može uporediti ovo kretanje pogleda kamere jeste fascinacija ženom u smaragdnoj haljini. Analizom raskadriravanja ove scene Žižek ukazuje na dvosmislenost subjektivnog i objektivnog kadriranja:

„Upravo u meri u kojoj Madlenin profil nije Skotijeva tačka gledišta, kadar njenog profila je potpuno subjektivizovan, prikazujući, na izvestan način, ne ono što Skoti zapravo vidi, već ono što on zamišlja, tj. njegovu halucinantnu unutrašnju viziju (dok gledamo Madlenin profil, prisetimo se kako nam se pričinjava da crvena pozadina zida restorana postaje još intenzivnija, gotovo preteći da se iz crvene jarkosti pretvori u žuti plamen – kao da se njegova strast direktno upisuje u tu pozadinu).“¹²⁹

Ovo svjesno dovođenje gledaoca u zabunu dvosmislenošću subjektivnog i objektivnog kadriranja svakako je prepoznatljivo za Hičkoka, kojem je, kao što smo ranije vidjeli i na primjeru filma *Prozor u dvorište*, promišljanje procesa gledanja u filmu uvijek bilo svojevrsna posebna preokupacija. Žižek ovim fenomenom *subjektivnog kadra bez dijegetički prisutnog subjekta* ilustruje ideju *pogleda kao objekta*, kao *organa bez tijela*, koju razvija frafrazom Delezoveog i Gatarijevog koncepta *TbO*. Kako smo u prethodnom poglavlju istakli, teoretizacija deteritorijalizovanog vida kao vantjelesnog pogleda mašine

11

¹²⁸ Slavoj Žižek, *Organi bez tela: O Delezu i poslasticama*, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2012, 217-218.

¹²⁹ Ibid, 218.

nema jasno definisane implikacije u tehnologijama automatizacije vida, tačnije one su predmet različitih teorijskih interpretacija. Međutim, u diskursu filmske umjetnosti itekako ima uporište i to u prirodi samog medija čija je osnova *gledanje* posredstvom objektiva čemu je, uostalom, i Delez posvetio značajan dio svog rada. U odnosu na poznate kategorije filmskih sredstava, čak i u narativnim filmovima, možemo da ukažemo na ogledanje posthumanističke ideje deteritorijalizovanog vida u samoj ontologiji filma. Kinematografski aparat, koji se sastoji od živih i neživih elemenata tehnike i biologije, kamere i anatomije, tako raspolaže svojim automatizmima koji, protumačeni kao analogni ili komplementarni ljudskom čulu vida, mogu da opažaju i ono što ljudsko oko ne može. Kamera je ovdje prisutna i bez ljudskog tijela (i oka) koje predstavlja.

Primjerom navedenih Hičkokovih filmova ukazali smo na nepotpunost pokušaja jasne klasifikacije tačke gledišta u filmu, posebno u postupcima koji odvajaju pogled kamere od logičkog, dijegetičkog ustrojstva. Tako, koncept pogleda kao objekta dovodimo u vezu i sa Vertovljevim (Dziga Vertov) konceptom *kino-oka*: „Ja – kino-oko. Ja – mehaničko oko. Ja, mašina, pokazujem vam svet onakav kakav samo ja mogu da vidim“¹³⁰. Potrebno je, dakle, na ovom mjestu napraviti još jedan korak unazad u istoriju, u pokušaju označavanja ključnih mjesta ka koncipiranju postljudskog pogleda, koji je upotrebom novih, digitalnih tehnologija, samo upotpunio one ideje koje su preokupirale filmologiju i ranije. Ideja mehaničkog oka koje se, kako Vertov kaže, za razliku od ljudskog može stalno unapeđivati, te snimati automatski i neprestano, prisutna je kao kuriozitet filmskih praksi i teorije od prvog momenta razumijevanja filma kao vizuelnog medija, odnosno umjetnosti pripovjedaanja pokretnim slikama. Kako bismo dodatno istakli važnost poimanja tačke gledišta, posebno u kontekstu *subjektivnog kadra bez subjekta*, iskoristićemo primjer i tzv. *fantomskih kadrova* (eng. *phantom shots*) o kojima je pisao i Harun Faroki¹³¹, a koje možemo povezati sa konceptom Vertovljevog kino-oka, kako bismo ga dalje interpretirali i kroz uticaj automatizovanih slika u savremenom filmu.

Fantomski kadrovi definišu se kao oni koji su snimani iz pozicije neuobičajene za ljudsko tijelo. Tačka gledišta u fantomskim kadrovima, ili *fantomskim vožnjama*, predstavlja odnos između posmatrača i posmatranog objekta iz perspektive koju ljudsko tijelo ne može da zauzme: kamera putuje crvotočinom u *2001: Odiseja u svemiru* (2001:

¹³⁰ Dziga Vertov, „Kinoki. Prevrat“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 272-280, 276. ⁸⁹
¹³¹ Harun Farocki, „Phantom Images“, *Public*, no. 29, 2004. Dostupno na: <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354>, pristupljeno 21.9.2021. u 17:24h.

A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick), distorziranim neonskim prostorima u *Uđi u prazninu*, ili je zakačena za lokomotivu. Istorijat fantomske vožnje doseže do samih početaka kinematografije i prvi filmovi koji su sadržali ove kadrove su bili snimani sa vozova, odakle se i odrednica „vožnja“ našla u nazivu.

Fantomska vožnja, odnosno pogled desubjektivizovane kamere, je tendencija u filmskom pripovjedanju i prije nego što je postala filmološka preokupacija. Jedan od prvih arhiviranih filmova te vrste je američki *The Haverstraw Tunnel* (*American Mutoscope & Biograph*, 1897.). Film u svom prvobitnom izuzetno kratkom trajanju, prikazuje putovanje voza kroz Hejverstro tunel. U narativnim filmovima, prema pomenutim klasičnim teorijama, kadriranje se vrši iz zamišljene pozicije subjekta. Subjekat u ovom filmu nije predstavljen, ali možemo reći i da ovdje nije ni riječ o narativnom filmu, ako se vodimo klasičnom definicijom naracije. Zanimljivo je to što se ova vrsta preokupacije eksperimentisanja tačkom gledišta dešava upravo u Sjedinjenim Američkim Državama, kolijevci klasičnog narativnog stila. U prvim američkim filmovima, zapravo, sve do filmova Edvina S. Portera (Edwin S. Porter), filmska sredstva se inoviraju u cilju boljeg „uranjanja“ u pokretne slike, a ne u fabulu koja se njima pripovijeda. Dok je publika na projekciji *Ulaska voza u stanicu* (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895.) braće Limijer, prema čuvenoj anegdoti, doslovno poiskakala iz sjedišta kad im je voz išao u susret brzinom tako silnom da je djelovalo kao da će da izbije izvan platna, američki gledalac je zapanjeno uživao u putovanju šinama ekonomskog napretka kroz nove industrijalizovane pejzaže. Kada govorimo o fantomskim željezničkim vožnjama, moramo se osvrnuti i na poznati kadar snimljen na užasavajućim šinama koje su vodile žrtve holokausta u Aušvic. U dokumentarnom filmu *Šoa* (*Shoah*, Claude Lanzmann, 1985.), ovaj minimalistički i strahovito potresan postupak koristi desubjektivizovanu tačku gledišta iz vozova *Deutsche Reichsbahn*-a. Lancman ovakvim tretmanom fantomske tačke gledišta ukazuje na krajnju nehumanost u planiranju i izvođenju užasavajućih procedura nacističke mašine za ubijanje, gdje su ljudski životi bili svedeni na obični teret. Ovdje se odrednica „fantomski“ može protumačiti i kao „sablasi“.

Fantomske vožnje, kao i niz drugih tehnika pripovjedanja pokretnim slikama, obilježili su jednu preokupaciju ne samo eksperimentalnih istraživanja filmskih teoretičara i umjetnika, već i početak i razvoj bioskopskog filma. Jasno je, dakle, da tradicionalna naratološka tipologija fokalizacije, kadriranja i tačke gledišta ne može do kraja da funkcioniše ni u klasičnoj filmskoj naraciji, na šta su ukazali ponuđeni primjeri.

Ovakve sistematizacije drastično se komplikuju i uvođenjem digitalnih tehnologija u film, koje su omogućile perspektive gledanja i vizuelizacije koje su djelovale nemoguće. Granice u opažanju i razumijevanju stvarnosti su oduvijek bile centralna tema onim istraživanjima teorije filmske umjetnosti čiji je predmet kamera, osnovna alatka filmskog medija, koja vidi ono što ljudsko oko ne može, da parafraziramo Vertova. Razvoj digitalnih tehnologija je omogućio uključivanje različitih tehnologija snimanja i manipulacije filmskom slikom, a fantomski kadrovi, desubjektivizovana kamera i bestjelesni pogled, dobijaju novu pojavnost u vidu pogleda neživih objekata, o čemu ćemo govoriti i u nastavku. Pored toga, audiovizuelne tehnologije naše savremene svakodnevnice postale su i sve češće prisutan i važan narativni element mnogih filmskih djela. Sve većom pristupačnošću različite opreme za snimanje, ona postaje i fizički prisutan predmet u dijegetičkom prostoru filma, gradeći nove filmske žanrove i formate kojima se i u radu bavimo. Slično filmu *Čovjek s filmskom kamerom* (Человек с киноаппаратом, Dziga Vertov, 1929.), filmska kamera je dio narativnog i performativnog čina. Ona postaje jedan od likova, predstavljena na platnu dok snima i posmatra, dok frenetično traga za atraktivnim prizorima, ljudskom oku nedokučivim. Pored toga što je i ona na lokomotivi ili na vrhu zgrada, Vertovljeva kamera je i antropomorfna: ona trepće, da bi se na kraju čak i poklonila i publici na sceni poput filmske zvijezde. Na sličan način, mada sve manje tako ekstravagantno, raznovrsni objektivi uređaja za snimanje prisutni su ne samo kao rekvizit, već i kao protagonisti u našim svakodnevnim životima, pa tako i u savremenom filmu.

Autori poput Hičkoka ili Antonionija (Michelangelo Antonioni) u fundamentalnim djelima *Prozor u dvorište* i *Uvećanje* (*Blow Up*, M. Antonioni, 1966.) bavili su se, između ostalog, idejom tehnološki posredovane vizuelne percepcije, odnosno činom gledanja objektivom kamere. Fece ovoj ideji posvećuje jedan važan, iako izuzetno skroman, dio svog eseja i piše o ključnoj sceni u Antonionijevom *Uvećanju* na sljedeći način: „Na početku je scenu u parku fokusirao fotograf; otkriće mrlje navodi nas da shvatimo kolebanje pogleda para: promatrala su ih dva promatrača“¹³². Razmatrajući ideju dva posmatrača, a pritom misleći na *oko fotografa* i *oko foto-aparata*, teoretičari uočavaju problematiku pozicioniranja mehaničkog oka kao još jednog agensa u konstituisanju tačke gledišta na filmu. Isto tako, korišćenje digitalne slike nastale kamerom kao fizičkim predmetom u dijegezi filma se mora uzeti u razmatranje kao

¹³² Joseph Lluís Fecé, „Fokalizacija i točka gledišta u fikcijskom filmu“, op. cit. 33.

potencijalno polje za rekonstrukciju postojećih tipologija. Bilo da je riječ o digitalnim, kućnim kamerama, nadzornim kamerama, *body-cam*-ovima, ili kamerama pametnih uređaja kojima smo svakodnevno okruženi, mašinski pogled je u svijetu prisutan jednako kao ljudski.

U postfilmskim praksama, kojima obuhvatamo kinematografiju u njenom digitalnom razvojnom razdoblju, nailazimo na određene probleme koji ne mogu do kraja da budu riješeni ponuđenim klasifikacijama, a donekle korespondiraju sa Feceovim zapažanjem u vezi sa pogledom fotoaparata u *Uvećanju*. Drugim riječima, ukoliko je tehnika snimanja prisutan dio priče i dijegeze, kako se može odrediti tačka gledišta prema kadrovima koje bilježi? Kojoj kategoriji pripadaju kadrovi u filmu *Vještica iz Blera*, *Paranormalna aktivnost* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007.) ili *Kloverfild* (*Cloverfield*, Matt Reeves, 2008.) i kako odrediti fokalizatora u konceptualnim filmovima pronađenog materijala, i to snimljenog automatizovanim sistemima? Kako bi se bolje razumjela ideja tačke gledišta, koja je čak i istorijski bila shvaćena kao naratološki pojam koji ne može do kraja da odgovori na izazove osobito filmskog pripovijedanja, bilo je neophodno uvesti neke nove pojmove kojima bi se prevazišla teoretizacija filma putem analize njegove nepostojeće gramatike. Jedna od takvih tendencija kojima je napravljen radikalan obrt bila je teorija pogleda. Poimanje pogleda na filmu može se protumačiti i kao svojevrsno proširenje ideje o tački gledišta, jer se ovim konceptom vraćamo na elementarni odnos u konstituisanju vizuelne percepcije, odnos u kojem moraju učestvovati *subjekt* (onaj/ona koji/koja gleda) i *objekt* (ono koje gledamo), s jednom značajnom nadogradnjom utemeljenoj u psihoanalitičkom modelu subjektivacije. Pogled na filmu, shodno tome, možemo definisati ne samo kao poziciju, odnosno prostorni smještaj iz koje gledamo prizor, već kao *način* na koji posmatramo *vizuelne reprezentacije* u filmu. Kadrovi koje smo pomenuli kao samo neke od primjera, prema klasičnim teorijama ne mogu biti svrstani u subjektivne, jer subjekt nam nije predstavljen u filmu, a ne mogu biti ni objektivni, jer su očigledan dio nečijeg pripovijedanja. Ako bismo, pak, insistirali na tome da svaki kadar mora logično da pripada *nečijoj* tački gledišta, onda dolazimo do prepreke u vidu Žižekovog pogleda kao objekta, sa jedne, ili pogleda neživog subjekta, oka kamere, sa druge strane. U ovoj neodredivosti i graničnosti između vizuelne percepcije mašine i ljudskog bića oblikuje se okvir za razumijevanje ideje *postljudskog pogleda* na filmu.

3.3. (Post)ljudski pogled

*Objektiv kamere je oko bez predrasuda, bez etike,
netaknuto od strane bilo kakvih uticaja.*

Žan Mitri

Uvođenje teorije pogleda u filmske studije napravilo je svojevrstni obrt čiji je cilj bio da se, primjenom koncepta preuzetog iz kritičke teorije i psihoanalize, odgovori na sve one dileme izazvane pokušajima upotrebe naratoloških metoda analize u modernističkom i postmodernističkom filmu. Uticajni teoretičari kognitivističke tradicije, poput Dejvida Bordvela (David Bordwell), uočili su probleme klasičnih tumačenja subjektivne naracije, ali su uprkos tome izrazili i određena neslaganja sa teorijama koje su pokušale da ponude okvir za moguće odgovore. Bordvel, konkretno, za problematično smatra već početno stanovište o tome da se način percepcije mijenja zajedno sa intenzivnim društvenim, ekonomskim i kulturnim prevratima, te da se istorija pogleda konstituiše i prilagođava u kolektivnom iskustvu „rastreseno shvaćenog okoliša“¹³³, smatrajući da su ljudski opažajni mehanizmi uvijek istorijski istovjetni. Međutim, u okviru razmatranja uticaja digitalnih i automatizovanih tehnologija na naše okruženje, ali i očitih reperkusija digitalne produkcije pokretnih slika na film, neophodno je osvrnuti se na ovaj koncept kako bismo ukazali na njegovo pozicioniranje u savremenim, interdisciplinarnim teorijama filma. Imajući u vidu da novi mediji dramatično mijenjaju „čulne odnose“, kako je argumentovao Maršal Mekluan (Marshall McLuhan) čuvenom konstatacijom da „svaki pronalazak ili tehnologija znače produžetak ili samoamputaciju naših fizičkih tela, a takav produžetak takođe zahteva nove odnose ili nove ravnoteže među ostalim organima ili proizvođačima tela“¹³⁴, te da je očigledan i jasan uticaj novih medija na ostale umjetnosti, uključujući i film, postfilmsko stanje u kojem se trenutno nalazimo iziskuje propitivanje ovih paradigmi i interdisciplinarni teorijski pristup tradicionalnim kategorijama filmske estetike. Štaviše, od teorijskih propitivanja medija kao produžetaka ljudskog tijela do posthumanističkih koncepcija *tijela mašine* koja automatski snima naše okruženje, ova važna teorijska rasprava danas izaziva strujanja i u filmskoj teoriji. Iako je funkcionisanje kinematografskog aparata (u analognom ili digitalnom obliku) na neki način slično procesima ljudskog vida, ove dvije kategorije

¹³³ David Bordwell, *O povijesti filmskoga stila*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2005, 179.

¹³⁴ Maršal Mekluan, *Poznavanje opštita - čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd, 1971, 83.

nikako nisu podudarne, jer naposljetku „nije riječ o ljudskom tijelu, već tehnološkom sklopu koji ima sopstvenu intencionalnost, sopstveno filmsko *tijelo*“¹³⁵, kako tvrdi Vivijen Sobčak (Vivian Sobchack).

Jasno je da je transformacija medija permanentan proces, koji ne mora nužno da ima ishod u vidu apsolutne konvergencije različitih medijskih praksi. Stiven Šaviro (Steven Shaviro) se slikovito nadovezuje na Makluanovu teoriju i piše da „novi mediji i nove čulne navike ne brišu starije, već imaju tendenciju da se na njima talože, dodaju nove slojeve“¹³⁶. Isto tako, filmovi i dalje dominantno opstaju u tradicionalnoj formi, kao dvodimenzionalne pokretne slike namijenjene bioskopima, ali zahvaljujući „slojevima“ digitalnih tehnologija i sve dominantnijih postfilmskih i postkinematografskih praksi proizvodnje, distribucije i prikazivanja, film dobija jedan novi oblik i pojavnost. Kao primjer, Šaviro piše o upotrebi zvuka u filmskoj umjetnosti, kako bi objasnio tendenciju zaokreta u paradigmama razumijevanja ovog medija. Naime, po njegovom mišljenju, zvuk je oduvijek razmatran samo kao svojevrsni suplement vizuelnoj građi, iako je, kako je i Delez pisao, zvuk na filmu od svog nastanka bio „jedna nova dimenzija vizuelne slike, nova sastavnica“¹³⁷. Od klasičnog Holivuda, pa čak do radikalnih i eksperimentalističkih praksi, ali i savremenog filma, dizajn zvuka je češće tretiran kao dopuna filmskoj slici. Drugim riječima, kako piše Šaviro, i u savremenom holivudskom i u savremenom umjetničkom filmu, slika i zvuk funkcionišu po sličnim dominantnim obrascima produkcije digitalnih medija. Sa druge strane, pojava različitih televizijskih formata, te video i digitalnih tehnologija su doprinijele savremenom audiovizuelnom jeziku. Šaviro tako ističe muzičke spotove, koji su u velikoj mjeri uticali na razvoj novih filmskih sredstava, ali, uprkos tome, nisu u dovoljnoj mjeri istraženi u studijama filma. Razlog je u postavkama trenutnih teorijskih paradigmi koje je neophodno mijenjati.

U vremenu ogromnih mogućnosti manipulacije filmskom slikom, sa jedne, te novih „čulnih navika“ kojima percipiramo okruženje, sa druge strane, neophodno je razmotriti teorijske paradigme, pa i koncept pogleda, iz isto tako nove, inherentno posthumanističke, perspektive. Imajući u vidu određene probleme pri jasnom i partikularnom određivanju tačke gledišta na filmu na koje su ukazali i navedeni primjeri,

¹³⁵ Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, New Jersey, 1991, 243.

¹³⁶ Steven Shaviro, „Split the Atom: Post-Cinematic Articulations of Sound and Vision,” u Shane Denson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, REFRAME Books, Falmer, 2016. Dostupno na: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/3-4-shaviro/>, pristupljeno 12. jul 2021. u 09:19h

¹³⁷ Gilles Deleuze, *Film 2: Slika-vrijeme*, op.cit. 299.

umjetnosti filma se oduvijek na određeni način pripisivao „fantomski“, „spektralni“ ili „sablasi“ kvalitet. Na taj način, teorijska preokupacija vidom i pogledom prisutna je u filmskoj teoriji u različitim oblicima, u psihoanalitičkim ispitivanjima voajerističkog *angsta* svojstvenog ljudskoj prirodi, sociološkim istraživanjima reprezentacije biomoći nadzora i (vizuelne) kontrole, i tako dalje. Na tragu ranije pomenutog Feceovog zapažanja o dva posmatrača, osnovna teza na koju su ove struje usmjerene je ta da filmska umjetnost svojom prirodom ukazuje na udvostručenost pogleda: ljudskog vida i kinematografskog aparata. U kontekstu automatizovanih slika, koje su predmet ovog rada, koncept pogleda se, tako, dodatno komplikuje uvođenjem novih automatizovanih tehnologija snimanja, čime se dodaje još jedan „sloj“ i novom razumijevanju filma.

Martin Džej, u studiji *Downcast Eyes*, identifikuje različite skopičke režime, ističući one koji su vezani za dominantni kartezijanski perspektivizam. Naime, Džej insistira na tome da je moderni okulocentrizam pozicionirao vid kao statičan, fiksiran, objektivizirajući, „monookularni“ koncept, po kojem se vizuelne reprezentacije analiziraju samo u odnosu na jedan određeni način *gledanja*. Na tom tragu, ideje koje se tiču i dominantnog tretmana pogleda u filmu povezane su sa ovim zapažanjima, koje se, u američkim filmskim studijama razvijaju pod uticajem francuske teorije sedamdesetih godina. Uz to, psihoanalitičke i marksističke struje su obuhvatile i teoretizaciju kinematografskih *tehnika* (aparata za reprodukciju pokreta, ali i cijele infrastrukture filma), te uveliko izmijenile pejzaž studija filma. Među njima posebno o se ističe i semiotička *teorija aparatusa* Kristijana Meca (Christian Metz)¹³⁸. Mec razmatra filmske tehnologije i praksu ¹⁴⁴ ne samo u odnosu na tehnike kojima ¹²³ proizvode slike, već i kojima konfiguriraju filmskog gledaoca. U tom smislu je proizvodnja slika viđena, pored tehnološkog i kao *ideološki* aparat koji je pritajen u procesu gledanja filma. Prema Mecovoj teoriji aparatusa, kino je utemeljeno na idejama, odnosno ideološki, jer reprodukuje stvarnost u odnosu na unaprijed postavljen sistem naših ideja o stvarnosti. Ideologija, tako, nije nametnuta kinu, već je dio njegove prirode, oblikujući način na koji mislimo. Mec, drugim riječima, definiše kino kao skup onih verzija naše realnosti čija je osnova – iluzija. Ono što vidimo na filmu ilustruje različite ideje, prema kojima sve ima

¹³⁸ Vidjeti: Christian Metz, „The Imaginary Signifier“ ¹²³ Robert Stam, Toby Miller (ur.), *Film and Theory: An Anthology*, Blackwell, Oxford, 2005, 403-435; Sandy Flitterman, Bill Guynn, Roswitha Mueller, Jacquelyn Suter and Christian Metz, „The Cinematic Apparatus as Social Institution – An Interview with Christian Metz“, u Warren Buckland and Daniel Fairfax (ur.), *Conversations with Christian Metz: Selected Interviews on Film Theory (1970-1991)*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2017, 179-204.

značenje, uključujući i upotrebu kamere i montaže. Iz tog razloga, teorija pogleda jeste na određeni način i neraskidiva od razmatranja svih onih filmskih tehnika kojima se uspostavlja odnos sa gledaocem.

Pojam pogleda u teoriju filma dolazi takođe iz ove tradicije, među kojima je svakako najuticajnija teorija Žaka Lakana (Jacques Lacan). Lakan definiše pogled u odnosu na razvojnu fazu ogledala, odnosno samoosvjesno stanje spoznaje da subjekat može da bude viđen i gledan¹³⁹. Pregled Lakanove teorije pogleda ovom prilikom bi bio prilično složen ekskurs u odnosu na predmet disertacije, stoga ćemo istaći njene referentne tačke, relevantne za okvir filmskih studija. U tom smislu, važno je naglasiti da Lakanov koncept pogleda nije toliko povezan sa okulocentrističkim diskursom, pojmom *oka* i čula vida, koliko sa nelagodnom ili „sablasmom“ spoznajom koja se konstituiše u povratnom događanju procesa *gledanja* i stanja *biti gledan*. Lakan definiše koncept pogleda tvrdnjom da internalizacija takvog, dijalektičkog odnosa prema gledanom prizoru predstavlja uslov svake subjektivizacije, zbog čega je pojam pogleda postao izrazito relevantan u filmskim studijama. U feminističkom eseju *Vizuelno zadovoljstvo i narativni film*, fundamentalnom štivu za studije filma, Lora Malvi (Laura Mulvey) se temeljno oslanja na Lakanovu teoriju.

Vizuelno zadovoljstvo i narativni film je svojevrsna dopuna teorije Džona Berdžera (John Berger), kojem Malvi posvećuje značajan dio eseja. Berdžer u studiji *Ways of Seeing* zapaža da konvencije predstavljanja žena u vizuelnim umjetnostima moraju biti dovedene u pitanje, jer je u Evropi, još od renesanse primjetan dominantan obrazac koji ogleda stanovište da „muškarac djela, dok se žena pojavljuje“¹⁴⁰. „Muškarci gledaju u žene“, piše Berdžer, dok „žene gledaju sebe kako ih gledaju“¹⁴¹, odnosno žene su predstavljene tako kao da su svjesne toga da ih gleda (muški) posmatrač¹⁴², misleći prvenstveno na heteroseksualnog, bijelog muškarca. Nadovezujući se na Berdžera, Malvi se kritički osvrće na holivudsku kinematografiju i film, i to isticanjem veze između klasičnog narativnog stila i hegemonističkog muškog pogleda koji objektivizuje ženske likove. Ovo stanovište Malvi dopunjuje izlažući svoju tezu sa uporištem u subjektivizacijskim procesima o kojima piše Lakan. *Vizuelno zadovoljstvo i narativni film* pripada jednom istorijskom trenutku raskida sa semiološkim praksama, posebno u

3

¹³⁹ Jacques Lacan, *Četiri temeljna pojma psihoanalize*, Naprijed, Zagreb, 1986.

¹⁴⁰ John Berger, *Ways of Seeing*, BBC, Penguin Books, London, 1972, 47.

¹⁴¹ Idem.

¹⁴² Ibid, 49.

domenu tradicije psihoanalitičkih studija filma koje su sedamdesetih godina napravile značajan pomak u pravcu razumijevanja društvenih kategorija iz perspektive ne samo njihove reprezentacije u popularnoj kulturi i umjetnosti, već i različitih kulturalnih paradigmi koje su konstituisale ove načine reprezentacije. Iako je ova studija bila revidirana nekoliko puta, čak i od strane same autorke, osnovna teza definicije pogleda na filmu je izazovna zbog problematizacije pogleda kao nečega što pripada muškarcu/ženi, imanentno pripada i obzoru *ljudskog*, shvaćenog kao predodređenog i monolitnog. Veza posthumanizma i feminizma je, takođe, istorijski neraskidiva. Haravej, Hejls, Barad, Brajdoti, kao samo neki od ključnih posthumanističkih glasova, potiču prevashodno iz tradicije feminističke teorije, a njihove osnovne ideje oslanjaju se na raspravu da postljudsko i posthumanizam određuje, između ostalog, i tendencija ka postpatrijarhalnom, u užem, ali i postrodnom, u širem smislu, **o čemu je bilo riječi u prethodnom poglavlju**. U tom smislu, esej Lore Malvi donekle može predstavljati važan resurs za različita moguća tumačenja postljudskog diskursa i u filmskim studijama.

Osnovno polazište u *Vizuelnom zadovoljstvu* jeste teza o klasičnom narativnom stilu koji je oblikovao „iluzionistički film“, zbog čega je neophodno da se u analizi holivudskog filma teorija oslanja na psihoanalitičke postavke subjektivizacije. Nadograđujući naratološke i kognitivističke pristupe, Malvi određuje film prvenstveno kao umjetnost vizuelnog pripovjedanja. Na taj način, smatra da je psihoanaliza neophodna kao referentni okvir pri filmskoj analizi, jer su osnovna sredstva funkcionisanja filmskog medija imanentna temeljnim psihoanalitičkim preokupacijama o kojima je pisao Lakan: oka i pogleda. Tako, skopofilija i identifikacija istovremeno su kinematografski mehanizmi po kojima funkcioniše dijalektika filmskog pripovjedanja i gledanja filma, sa jedne, i aktivirani mehanizmi psihoanalitičkih fenomena voajerizma i fetišizacije čina *gledanja*, sa druge strane. U tome se ogleda njen raskid sa kognitivističkim stanovištima po kojima se osnovni predmet teoretizacije konstituiše prema psihološkim mehanizmima identifikacije sa junacima, izazivanja emocija, i slično. Lakanovom teorijom pogleda Malvi identifikuje uzajamne procese gledanja u odnosu na objektivizovane ženske likove. Ona smatra da holivudska naracija za osnovni mehanizam ima pogled koji se modeluje u odnosu **onog koji gleda i onog što je gledano**, te da se klasični stil, upotrebom nevidljive kamere, montaže i linearnog pripovjedanja, zasniva na uživanju u gledanju opredmećenih (ženskih) likova. Pogled se, u tom smislu, razlikuje od ideje oka, kako je pisao Lakan, odnosno od tačke gledišta u filmskim studijama, kao više empirijski shvaćene kategorije. Tačka gledišta je perspektiva, prostorno smještanje, dok

je pogled formulisan kao dijalektički pojam: odnos subjekta sa željom da gleda i svjesnosti da istovremeno može biti gledan. U tom smislu, tvrdi Malvi, *mjesto pogleda*, a ne tačka gledišta, suštinski je pojam za razumijevanje filmskog pripovijedanja:

„Koristeći napetost između filma kao nečega što kontroliše dimenziju vremena (montaža, narativ), i filma kao nečega što kontroliše dimenziju prostora (različiti planovi, montaža), filmski kodovi stvaraju pogled, svet i objekt, i na taj način proizvode iluziju, koja je skrojena po meri želje. Upravo je te filmske kodove, i njihov odnos prema formativnim spoljašnjim strukturama, neophodno razoriti da bi se mogao dovesti u pitanje 'mainstream' film i zadovoljstvo koje on pruža“¹⁴³.

Na kraju eseja Malvi pravi svoju reviziju svih naratoloških klasifikacija i ističe da se filmska naracija svodi na tri osnovne ¹⁴²vrste pogleda: *pogled kamere* (koja bilježi događaj), *pogled publike* (koja gleda konačni proizvod, filmsku sliku), te *pogledi između likova* (kojima se stvara iluziju dijegetičkog, filmskog prostora). Ono što posebno napominje jeste da se konvencije narativnog filma uspostavljaju u trećoj kategoriji, pogledu između likova, dok su prve dvije kategorije, pogled kamere i pogled publike, njemu podređeni, sa ciljem da se „ukloni nametljivo prisustvo kamere, kao i da se spreči kod publike javljanje svesti koja će je dovesti do distance“¹⁴⁴. Klasični rad kamere i montaža funkcionišu po principu što nevidljivijeg spajanja vizuelnih elemenata, tako da bude što familijarnije ljudskom oku i opažanju, a u cilju neometanog praćenja pripovjednih događaja. U tome Malvi uočava osnovni problem *mainstream* filma. Kamera je, kako piše, mehanizam za stvaranje iluzije pokreta, pogleda kompatibilnog ljudskom oku, ali koja oduzima pogledu publike intrinzičnu snagu:

„Prvi udarac monolitnoj akumulaciji tradicionalnih filmskih konvencija (taj udarac su već zadali radikalni filmski stvaraoci) jeste da se pogled kamere oslobodi i vrati u svoju materijalnost u vremenu i prostoru, a pogled publike u dijalektiku i strastvenu distanciranost“.

¹⁴³ 3 Lora Malvi, „Vizuelno zadovoljstvo i narativni film“, u *Vizuelna i druga zadovoljstva*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2017, 40-49, 48.

¹⁴⁴ Ibid, 49.

Kada govori o radikalnim filmskim djelima, Malvi misli prvenstveno na eksperimentalni i avagardni film sedamdesetih godina, koji oponira pomenutim konvencionalnim načinima promišljanja, produkcije i prikazivanja. Međutim, prošlo je određeno vrijeme od prvog objavljivanja ove studije, a radikalne filmske prakse su i dalje na marginama proizvodnje i izučavanja filma. Sa druge strane, digitalne tehnologije i novi mediji sve više ulaze u kinematografske tokove, što otvara prostor za nova promišljanja toga šta uopšte podrazumijeva radikalni umjetnički pristup. ¹¹⁷ U knjizi *24x a Second: Stillness and the Moving Image*, objavljenoj punih trideset godina nakon svojeg čuvenog esaja, Malvi propituje obrasce kojima su nove tehnologije promijenile određene paradigme u filmskoj teoriji, ali i načine na koji konzumiramo filmske sadržaje. Malvi u ovoj knjizi mijenja težište i, za razliku od prvobitne preokupacije vizuelnim filmskim sredstvima, bavi se poimanjem *vremena* na filmu, jer kako i sama kaže u uvodnoj riječi: „Tada sam bila apsorbovana u konvencije holivudskog filma, zastupajući avangardu kao binarni opozit. Sada mislim da estetika filma ima veću koherentnost koja se ogleda u tehnologijama novih medija i novih načina gledanja filma“¹⁴⁵. Ono što, međutim, odlikuje i ovaj njen rad jeste propitivanje *opozicionalnih pristupa* postojećim paradigmama u opštem razumijevanju filma i filmske kulture: opozicionalnost muškom pogledu, sa jedne, i skopofiličnoj, antropocentričnoj zapadnoj kulturi, sa druge strane. Koherentnost prakse opozicionalnosti i savremenog razumijevanja radikalnih pristupa uz pomoć upotrebe novih medija u estetici filma predstavlja cijelo polje mogućnosti i izazova u nekim budućim istraživanjima, posebno imajući u vidu transformacije izražajnih sredstava i njihovog međusobnog odnosa u filmskom pripovijedanju. Ovo ujedno i podržava Šavirov stav da jezik filma i jezik novih medija čine da se granica između konvencionalnog, *mainstream* i alternativnog polako briše, na šta ćemo posebno ukazati u radu izborom studija slučaja.

Na ovom mjestu dolazimo do osnovnog pitanja u odnosu na predmet rada. Ukoliko se bavimo mašinskim vidom na filmu, slikama koje nastaju automatizovanim tehnologijama snimanja i reprodukcije, tehnologijama koje su danas (ne)organski dio naše svakodnevice i koje inherentno utiču na poimanje svijeta koji nas okružuje, u kojim pravcima treba da se protežu interdisciplinarni pristupi u cilju mapiranja novih kategorija u odnosu na prethodno jasno ponuđene klasifikacije? Nije neophodno sada započinjati raspravu o tome da li se uticaji ovih tehnologija više kreću u pravcu *mainstream* ili

alternativnog filma, ali svakako grade put ka alternativnim interpretacijama. Ukoliko se držimo jasnih instrukcija i pojmovnog okvira za analizu filma koje nam nudi filmologija, konkretno, definisati tačku gledišta i pogled u filmovima koji oponašaju automatizovane sisteme snimanja je popriličan izazov. Automatizovane slike su jedan od primjera kako se jezik novih tehnologija proizvodnje slike, seli iz obzora nove, svakodnevne i praktične tehnologije u estetički „jezik“ savremenog filma. Vodeći se, tako, teorijama pogleda, gdje je pogled kamere uvijek određen muškom, ženskom, ali prije svega ljudskom perspektivom, postavlja se pitanje kako tumačiti *pogled* čiji izvor nije niti ljudski niti živi, niti koji mu podliježe, odnosno koji je *dehumanizovan*. Čini se da te „indiferentne“ slike ne mogu biti pripisane niti bilo kakvom posebnom događaju niti osobi. U slučaju filmova koji se koriste automatizovanim slikama kao izražajnim sredstvom, riječ je o pogledu kamere u njenoj objektivnoj materijalnosti „u vremenu i prostoru“, kako piše Malvi. Objektivnom materijalnošću možemo imenovati i svojstvo kamere da nudi perspektivu bestjelesnog pogleda, desubjektivizovanog subjektivnog kadra, objektivne fokalizacije ili čiste spoljašnje okularizacije, koja, u filmu automatizovanih slika, dominira kao osnovna strategija u naraciji i vizuelnom pristupu. Mašinsko oko kamera koje imaju programirane zadatke, „koje vide ono što ljudsko oko ne može“, korišćene kao filmsko izražajno sredstvo, emaniraju onaj pogled koji odolijeva identifikaciji, te procesima subjektivizacije. U tom smislu, u ovim odnosima se konstituiše okvir za razumijevanje postfilmskog i postkinematografskog, ali i postljudskog pogleda.

Postljudski pogled, u odnosu na sve navedeno, na prvi pogled djeluje kao oksimoron, što je i svojevrsna namjera u pokušaju „oponiranja“ paradigama različitih gramatoloških i naratoloških pristupa u filmologiji. Pogled, kao što je istaknuto, vezuje se direktno za procese subjektivizacije, koji su imanentno humanistički, ljudski, antropocentrični, otuda je uvođenje prefiksa postljudskog, koliko god to kontradiktorno djelovalo, pokušaj da se studijama filma ponudi još jedan doprinos u pravcu njihove aktuelizacije u posthumanističkim studijama. Da rezimiramo, nivoe određivanja postljudskog pogleda možemo formulisati u sljedeći način. Prvo, postljudski pogled se konstituiše kao mogućnost u teoretizaciji upotrebe mašinskog vida i automatizovanih slika na filmu. Ako uzmemo u obzir osnovnu definiciju pogleda u filmu kao prisutne svijesti o tome da gledamo i da smo gledani, u kontekstu novih tehnologija automatizovanog snimanja, riječ je o sveprisutnosti pogleda koji ne pripada ljudskom subjektu, pogleda koji je vantjelesan i vansubjektivan. Drugo, u svojoj vansubjektivnoj sveprisutnosti, nove tehnologije automatizovanog snimanja otvaraju mogućnost

razumijevanja postljudskog pogleda i kao onog koji vraća pogledu kamere njegovu materijalnost u vremenu i prostoru, pogleda koji je opozicioni u odnosu na sve i dalje dominantne konvencije produkcijskog, pripovjedačkog i rediteljskog postupka u bioskopskom filmu. Treće, na ovaj način, automatizovani pogled se ne može razmatrati unutar tradicionalnih antropocentričnih paradigmi razumijevanja filmskog prostora na osnovu perspektivnih klasifikacija, dubine, oštine, pokreta kamere, kompozicije kadra. Automatizovane slike teško mogu podleći klasičnim estetskim kategorijama, imajući u vidu da one nisu proizvod ljudske intencije, te da se kao takve tretiraju i u filmovima. Pored toga, automatizovane slike konstituišu drugačije poimanje filmskog vremena, odnosno, čestim izostankom montažnih postupaka u naraciji scena u cilju kondenzacije „mrtvog vremena“, filmsko vrijeme se sada razmatra u kategorijama *trajanja*, često neprekinutih, kadrova, na šta ćemo posebno obratiti pažnju u studijama slučaja u narednim poglavljima.

Kako je poimanje postljudskog pogleda u automatizovanim slikama podložno permanentnim promjenama koje prate tehnološki razvoj, krećemo se u prostoru dijalektike međusobnih uticaja tehnologije i čovjeka ka totalnoj transformaciji čulnih odnosa, jer je naše informatičko i tehnološko okruženje u savremenoj tehnogenezi do te mjere apsorbovano u naša iskustva. Ovakav pogled, koji se kreće između pogleda mašine do pogleda „bez posmatrača“, reflektuje ono što podrazumijevamo kao „postljudsko“ u okviru ovog rada, a to je jedna vrsta hibridnog pojma koji dekonstruiše poimanje ljudskog u postantropocentričnoj eri. Automatizovane slike se tako u filmu reflektuju kao preslikavanje novih tehnoloških praksi pravljenja slike, u širem, i novih medijskih praksi u užem smislu. Isto tako, one se mogu analizirati kao reprezentacija jednog stanja, ali i stanje po sebi. Tako, na primjer, filmovi snimljeni CCTV kamerama *govore* o temi nadziranja, ali korišćenjem takve, automatski generisane slike nadograđuju ideju sablasnog svojstva omniprezentnog oka mašine. Filmovi snimljeni kamerama personalnih računara nude kritički osvrt na internet i društvene mreže, ali i reflektuju postljudsko stanje gdje novi mediji oblikuju i novi način percepcije stvarnosti. Na taj način ovi filmovi postaju artefakti novog digitalnog postfilmskog doba i postfilmske kulture.

U cilju konkretne analize, u nastavku ćemo ukazati na primjere upotrebe automatizovanih slika na filmu. Međutim, u naporu klasifikovanja pogleda u automatizovanim slikama za potrebe ovog rada naišlo se na određeni problem. Naime, ukoliko je osnovna ideja svega *postljudskog*, pa tako i pogleda, da se suprotstavlja

antropocentrizmu, prvi izazov u klasifikaciji svakako jeste bio identifikacija tačke gledišta – izvora pogleda. Kako je definisano na početku, odnos između subjekta i objekta je osnovna linija po kojoj možemo definisati tačku gledišta, te ukoliko definišemo objekat kao sve što je snimljeno, odnosno sve što gledaoci vide, tada možemo definisati subjekt kao izvor pogleda. Stoga, neophodno je prvo navesti primjere subjektivnog pogleda neljudskog izvora, u cilju iscrtavanja trajektorije ka definisanju objektivnog materijalističkog pogleda automatizovane kamere kao postljudskog. U tom smislu, pozicija postljudskog pogleda jeste liminalna, ona je na granici između subjekta i objekta snimanja, gdje te pozicije nekada nisu jasne. Postljudski pogled se konstituiše u toj poziciji – nemogućnosti identifikacije, neuhvatljivog subjekta, te objektivnog pogleda koji ide ka pogledu kao objektu, vantjelesnom, bestjelesnom, usko konstituisanom u tehničkom i tehnološkom tijelu, a kako bi se došlo do tog zaključka, sprovešćemo svojevrsnu genealogiju postljudskog pogleda u kinematografiji. Od primjera *pogleda kiborga* do tendencije *objektivnog pogleda*, ukazaćemo na jedan istorijski pregled filmskih praksi koje su uticale na perspektive savremenog razumijevanja postljudskog filma.

3.4. Pogled kiborga

Moris Renar (Maurice Renard), francuski pisac naučne fantastike sa početka dvadesetog vijeka, i autor čuvenog romana *Orlakove ruke*¹⁴⁶, poznat je po temama koje se tiču onoga što danas možemo smatrati posthumanim tijelom. Slično priči Edgara Alana Poa (Edgar Allan Poe) *The Man Who Was Used Up* (1843.), i u Renarovom romanu *L'Homme Truqué* glavni junak je vojni invalid čiji se nedostatak nadomješćuje mehaničkim dodacima. Veteran koji je ostao slijep nakon službe u Prvom svjetskom ratu pristaje na eksperiment implantacije novih „elektroskopskih“ očiju, nakon čega se njegova percepcija svijeta potpuno remeti: vidi kroz zidove, a njegov pogled dopire kroz kožu i do mišićne i nervne sisteme. Iako Renar tretira ovu naučnofantastičnu

¹⁴⁶ *Orlakove ruke* (*Les Mains d'Orlac*, 1920.) je roman o pijanisti, Polu Orlaku, kome su, nakon užasne nesreće, transplantovane šake pokojnog ubice, nakon čega i on dobija nagon da ubija. Poznata je filmska adaptacija ovog romana iz 1924. godine, reditelja Roberta Vinea (Robert Wiene) sa Konradom Fajtom (Conrad Veidt) u glavnoj ulozi, u kojoj se osjećaju veoma prisutni uticaji njemačkog filmskog ekspresionizma koji je Vine i proslavio. Zanimljivo je da su upravo njemački autori oni koji su propitivali granice ljudskog, posebno u periodu Vajmarske Njemačke. O tome je pisao i Krakauer, dovodeći u vezu filmove i tadašnji kulturni i umjetnički milje sa opštom društvenom anticipacijom totalitarizma i užasa Drugog svjetskog rata.

„sposobnost“ kao invaliditet (junak krije oči tamnim naočarima), uz poruku empatije sa ratnim veteranima, možemo reći da je roman očito inspirisao sposobnosti nekih nama danas poznatih stripovskih superjunaka i mnogo šire - ponudio autentičnu književnu viziju novih mogućnosti dopune i unapređivanja čula vida, u saradnji čovjeka i tehnologije. Renarov vojnik elektroskopskog vida je, zapravo, *kiborg*. Takođe, u istoriji filma se da primjetiti da je kiborg najpopularnija i najčešća reprezentacija posthumanog junaka. Kiborg, tako, predstavlja jedinstvo čovjeka i mašine, u generalnom smislu, tehnološki unaprijeđeno ljudsko biće. Iako je na prvo tumačenje kiborg transhumanistička tvorevina, ovdje mu pristupamo kao posthumanističkom konceptu, liminalnoj, tehnogenetskoj figuri. Dona Haravej definiše kiborga kao „kibernetički organizam, hibrid mašine i organizma, tvorevinu društvene realnosti i fikcije“¹⁴⁷. U teoretizaciji tokova savremene tehnogeneze, o čemu je bilo riječi u prethodnom poglavlju, kiborg je u permanentnoj transfiguraciji između mašine i živog organizma.

Ideju kiborga u kinematografskim djelima možemo analizirati na ovaj način, a u kontekstu specifičnih čula, u ovom smislu - čula vida. Aneke Smelik (Anneke Smelik) uočava dvije tendencije u vizuelnim strategijama „ontološke demarkacije“¹⁴⁸ između ljudskog i neljudskog kada se radi o predstavljanju kiborga na filmu. Prvo je tačka gledišta ili pogled kiborga, a drugo je uključivanje scene samoreparacije. Ovdje ćemo obratiti pažnju na tačku gledišta, kako bismo ukazali na svojstva postljudskog pogleda koja se pojavljuju kao tendencija u istoriji filma. Jedan od najpoznatijih primjera tačke gledišta kiborga je svakako *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984.). Terminator je potpuno vještački organizam, android *Skynet*-a, „odmetnutog“ sistema superinteligencije, ali njegov endoskelet je pokriven ljudskom kožom, zbog čega se može okarakterisati kao kiborg. Mehaničko oko modela T-800 (Arnold Švarceneger) gleda svijet oko sebe samo kroz mete, a gledaoci su svjesni njegove artifičijelnosti samo zahvaljujući upotrebi subjektivne tačke gledišta, jer je njegova pojava potpuno humanoidna.

Film *Robokop* (*RoboCop*, Paul Verhoeven, 1987.) još je jedan od primjera primjene subjektivnog kadra, ali ovog puta „pravog“ kiborga. Tehnološki unaprijeđenog policajca upoznajemo u sceni koja je izvedena upotrebom njegove tačke gledišta. Robokop, nekada policajac Aleks Marfi (Piter Veler) koji je brutalno mučen i na kraju

¹⁴⁷ Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, op. cit. 30

¹⁴⁸ Anneke Smelik, „Film“, u Bruce Clarke, Manuela Rossini (ur.), *The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman*, Cambridge University Press, 2017, 109-120, 110.

ubijen hicem u glavu, budi se nakon ugradnje kompletno protetičkog tijela. Ljekari i inženjeri, zaposleni u korporaciji *Omni Consumer Products*, ispituju ga, koriguju, komentarišu njegovo novo tijelo, na kraju proslavljaju reparaciju i početak novog života. Na ekranu se vide smetnje, ispisuju se informacije o statusu njegovog operativnog sistema, podaci o okruženju, u vidu brojki i komandnih pojmova. Robokapov pogled je računarski, kao i njegova operativna memorija – on nema sjećanje na svoj prethodni život.

U oba primjera riječ je o dopunjenom ljudskom vidu, „proširenom“ svim onim pomagalima koje koristimo kao ekstenzije u svakodnevnom životu ili posebnim društvenim okolnostima, ovdje, konkretno, računarima i vojnoj tehnologiji. Pogled kiborga je, u ovim slučajevima, svojevrsna metafora totalne simbioze mašine i čovjeka, ali i ontološkog odnosa između živog i neživog svijeta. Oči modela T-800 ili Robokapa vide svijet na isti način kao i projektili u ratu o kojima piše Faroki, u osnovnim obrisima, brojevima i komandama. Operacionalnost je, stoga, osnovno svojstvo koje posjeduje vid kiborga koji je na taj način predstavljen kao utjelovljenje međusobne apropijacije mašine i ljudskog tijela, čula poboljšanih upotrebom tehnologije. Ukoliko je, kako smo ranije zaključili, funkcija tačke gledišta da fizički odredi izvor pogleda ili subjekt, u slučaju pogleda kiborga riječ je o pogledu samosvjesnog mašinskog organizma sa ljudskim svojstvima (ili obrnuto?), time funkcionišući kao „neprecizna granica između živog i neživog“¹⁴⁹, kako piše Haravej. Pogled kiborga predstavljen kao automatizovana slika ukazuje na nove mogućnosti koje nastaju kao rezultat tehnogenetskih procesa, preplitanjem ljudskog tijela ne samo sa tehnologijom, već i sa tehnokulturalnim paradigmatima. Predstavljanje mašinskog pogleda se, u tom smislu, dodatno komplikuje u japanskom sajberpank tjelesnom hororu *Tetsuo (Tetsuo: The Iron Man, Shinya Tsukamoto, 1989.)*. U filmu, protagonistu obuzima uticaj Metalnog fetišiste, junaka koji kontroliše sve metalne predmete i utiče na svojevrsnu epidemiju njihove simbioze sa ljudskim tijelima, u cilju totalne dominacije metala na planeti. Film je snimljen na crno-bijeloj šesnaestomilimetarskoj analognoj traci, a ovaj izbor tehnike snimanja uticao je i na specifičan postupak predstavljanja mašinskog vida. U ovom pogledu kiborga ne koriste se jasne tehnike reprezentacije računarske tehnologije u vidu, već ukidanje režima jasnog postupka smjenjivanja tačke gledišta. U jednoj od ključnih scena u filmu, u gradskom metrou se pojavljuje organsko-metalni organizam i napada jednu ženu koja

¹⁴⁹ Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, *op. cit.* 149.

čeka voz. Ovaj organizam, za razliku od prethodnih primjera, nije antropomorfan. Tačnije, uopšte nema oblik nekog jasno prepoznatljivog živog bića. Scena se sastoji mahom od subjektivnih kadrova, tačke gledišta tog organsko-metalnog spoja.

Spoj koji napadne i na kraju „preuzme“ ženu, ne samo da nema prepoznatljiv oblik, već nema ni oči, zbog čega je ova scena dodatno izazovna za analizu. Ovakav, transmutacijski pogled radikalno je primjer postljudskog pogleda liminalne figure kiborga. Cjelokupna ideja simbiotske organsko-neorganske egzistencije, u kontekstu ovog filma koji se bavi transmutacijom na prvom mjestu, utjelovljuje ideju *tijela bez organa*, o kojem smo, u određenom smislu, u prethodnom poglavlju pisali kao o jednom od suštinskih koncepcija u razumijevanju procesa tehnogeneze. U tom smislu, na određeni način Delez i Gatar pišu o tome kako više nema razlike između čovjeka i prirode, sugerirajući da je tijelo bez organa ona prava verzija nas samih, ona u kojoj ne vezujemo tri velika *stratuma* - organizam, označavanje i subjektivaciju:

„Biti ćeš organiziran, biti ćeš organizam, artikuliraćeš svoje tijelo – u protivnom nisi drugo doli pokvarenjak. Biti ćeš označitelj i označeni, interpretator i interpretirani – u protivnom nisi drugo doli devijantna osoba. Biti ćeš subjekt, fiksiran kao takav, subjekt iskazivanja preklopljen u subjekt iskaza – u protivnom ćeš biti samo potucalo“¹⁵⁰.

Koncept tijela bez organa ¹⁶¹ *zasniva se na tome da ne možemo da* postojimo kao fiksirani subjekti (sa svojim poslovima/funkcijama/identitetima – ukratko, kao mašine), već je naša subjektivnost disperzna. Na ovo se svakako nadovezuje i Haravej kada ²⁸ *piše da je* „opozicioni, utopični kiborg“ nestrukturiran polaritetom javnog i privatnog: „*Priroda i kultura su nanovo načinjene; više niko ne može da bude sredstvo aroprijacije ili inkorporacije drugog*“¹⁵¹. Ovaj organ(izam) predstavljen u filmu, koji dramatično *penetrira i okupira* ljudska tijela metalnim spojevima kako bi ih kontrolisao jeste suštinska reprezentacija tijela u tehnogenezi, tako da je posebno zanimljiv tretman pogleda takvog organizma. U pomenutoj sekvenci vide se i kadrovi Tetsua koji upravlja ovim sklopom, a frenetičnom montažom se toliko brzo smjenjuju kadrovi pogleda žene, pogleda u ženu i kadrova Tetsua u *mašini*, da se svaka ideja o linearnosti i odredivosti

³⁵ ¹⁵⁰ ⁷⁵ es Deleuze, Felix Guattari, *Kapitalizam i šizofrenija 2: Tisuću platoa*, op. cit. 180.

¹⁵¹ Donna Haraway, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“, op. cit. 151.

tačke gledišta i pogleda ne može primijeniti. Na taj način, ovakva vrsta radikalizacije montažnih postupaka i upotrebe automatizovane slike svojstvena je opozicijskom pristupu filmskom jeziku koji ruši paradigme klasičnog pripovjedanja, čak i u odnosu na prethodno pomenute holivudske primjere.

Poput elektroskopskog vida junaka Renarovog romana, savremena mogućnost gledanja proširena je tehnologijama vizuelizacije procesa i stanja koje ljudsko oko ne može da percipira. U narativnim i vizuelnim strategijama čak i *mainstream* filma, ljudsko tijelo i njegovo okruženje u očima kiborga jesu tehnički objekti, kao termalne slike, mete, ili drugim riječima, skup informacija. Pogled kiborga, dakle, na ovaj način se može klasifikovati kao jedna od prilično očiglednih i doslovnih kategorija posthumanog pogleda, čiji je izvor (reprezentacija tijela kiborga) jasno sadržan u dijegezi filma, pa tako primjeri koje smo naveli funkcionišu kao subjektivni kadrovi bio-tehnološkog sklopa, odnosno simbioze organskih i neorganskih dijelova.

Ono što komplikuje ovu vrstu teoretizacije jesu primjeri iz savremene kinematografije, koji u cjelini koriste postupak pripovjedanja automatizovanim slikama, za razliku od navedenih koji se parcijalno i prilično konvencionalno bave predstavljanjem pogleda kiborga kao transhumanističkog i transhumanog artefakta. Naime, na tragu ovih subjektivnih kadrova koje smo izložili može se konstituisati jedan novi okvir razumijevanja uticaja automatizovanih slika na film. U diskursu novih medijskih praksi i svakodnevnih procesa automatizacije vida čijim smo uticajima i sami izloženi, u narednim poglavljima ćemo posebno obratiti pažnju na filmove koji, na formalnom planu, odnosno vizuelnim strategijama izjednačavanja gledalačkog pogleda sa „pogledom“ novih tehnologija, reflektuju procese savremene tehnogeneze. Ako ideju kiborga shvatimo ne samo kao utjelovljenu transhumanističku figuru ili jednog od likova u filmu, već onako kako ga definiše Haravej, kao nestrukturisanog u polaritetima živog i neživog, savremene filmove automatizovanih slika u složenijoj analizi možemo razmatrati u okviru posthumanog pogleda kiborga kao radikalnog pristupa filmskoj naraciji.

3.5. Pogled stvari

Sljedeća kategorija u pokušaju grupisanja primjera postljudskog pogleda jeste pogled neživih predmeta, objekata, stvari, onih elemenata koji nemaju čula. Pogled stvari, na taj način, kompleksan je izazov za bilo kakvu sistematizaciju. U odnosu na prethodno definisane vrste kadrova, ova vrsta tačke gledišta se lako može pripisati „objektivnom

kadriranju“. Međutim, u slučaju digitalnih tehnologija koje su omogućile vidljivost nemogućih pogleda i u filmu, odrednica „objektivno“ dobija doslovni prevod i interpretaciju – riječ je zaista o pogledu stvari. Predmeti ili stvari, o čemu je bilo riječi u prethodnom poglavlju, teorijska su preokupacija posthumanističkog obrta. V. T. Mičel, praveći razliku između *predmeta* i *stvari*, opisuje „neobjašnjivost objekata“ kao stanje koje sugerise da stvari i osobe međusobno razmjenjuju svoje kvalitete: „Predmeti su način na koji se stvari ukazuju subjektu – imenom, identitetom, geštaltom ili stereotipnim šablonom. Stvari, s druge strane, označavaju trenutak kada predmeti postaju Drugo, kada konzerva sardine uzvraća pogled, kada nemi idol progovori, kada subjekt iskusi predmet kao neobjašnjiv i oseća potrebu za onim što Fuko naziva 'metafizika objekta', ili, tačnije, metafizika onog fonda koji se ne može objektivizovati, i iz koga objekti dolaze do površnog saznanja“¹⁵². Međutim, zamisao „konzerve sardine koja uzvraća pogled“ u okviru filmskog jezika usložnjava razumijevanje vida kao čula koje pripada određenim anatomske predispozicijama, sintetičkim ili organskim. Temi se može pristupiti na mnogo načina, ali u ovom slučaju nas zanima kako gledalac može da vidi iz perspektive stvari, neživih elemenata, predmeta koji su dio narativnih događaja. Kako se predstavlja „subjektivnost“ objekta, neživog elementa? Brenigan u svojoj studiji piše o tome na sljedeći način:

„U odnosu na filmskog junaka, vid je označen očima, koje imaju moć da stvaraju slike i prostor samo kroz pogled, gledanje, zurenje, odblesak. Važnost vida filmskog junaka za predstavljanje filmskog prostora i objekata u njemu se često stavlja u prvi plan (...). Uzimajući to u obzir, naraciju u vizuelnim umjetnostima možemo odrediti kao pozicioniranje posmatrača u odnosu na konstituisanje filmskog prostora, a subjektivnost u odnosu na prostor koji se pripisuje filmskom junaku.“¹⁵³

Pregled Brenigenove teorije tačke gledišta je izložen u prethodnom poglavlju, a ono što i sam ističe kao limitiranost ovakvog pristupa jeste analiza pogleda kao kategorije za konstituisanje subjektivnosti prema određenom filmskom junaku. Predmeti i stvari koje

¹⁵² V. T. Mičel, *Šta slike žele: život i ljubavi slika*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Sin 4 dunum, Beograd, 2017, 201-202.

¹⁵³ Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton de Gruyter, Berlin, 1979, 63.

grade prostor i okružuju likove, međutim, u nekim slučajevima imaju značajno mjesto u naraciji, a digitalna slika je omogućila i komplikovanije vizuelizacije perspektive stvari. Zigfrid Krakauer (Siegfried Krakauer) u uticajnoj studiji *Od Kaligarija do Hitlera: Psihološka istorija njemačkog filma* piše o značaju neživih predmeta u nijemim filmovima u periodu vajmarske kinematografije, posebno se osvrćući na filmove Karla Majera (Carl Meyer):

„Majerovi filmovi su se prvi služili svetom predmeta (...) u interesu dramske radnje. Kada je film *Stepenice za poslugu* počeo da se prikazuje u Njujorku, jedan kritičar je ukazao na važnu ulogu služavkinog budilnika (...) Budilnik se ponovo pojavljuje u *Krhotinama* zajedno sa takvim nemim svedocima kao što je bedno strašilo koje se trese na vetu pred kućom čuvara pruge, i uglačane inspektorove čizme. (...) U *Dočeku Nove godine* motiv sata je u punom razvoju. Dok on otkucava dvanaest časova i označava početak nove godine, kamera se okreće od sata i prelazi na lež vlasnika kafane, opominjući nas na naše istovremeno postojanje u spoljnom i unutrašnjem svetu, prostorno vreme i proživljeno vreme. Izgleda kao da ti predmeti pažljivo posmatraju prizor uzavrelih ljudskih strasti ili čak da u njima učestvuju“.¹⁵⁴

Vidimo da su predmeti i stvari već u periodu uoči Drugog svjetskog rata predstavljali posebno mjesto u filmskim narativnim postupcima, a da nije riječ o eksperimentalnom filmu, već istraživanjima na polju dugometražnog igranog filma. Kadrovi predmeta, poput pomenutog sata, danas se često upotrebljavaju, a njihova funkcija je obično da intenziviraju napetost dramskih *stanja*, poput iščekivanja sljedećeg narativnog događaja. Primjer sata, tako, ima jasnu funkciju u pripovjedanju, odnosno, pripada diskursu neživih elemenata koji jasno i evidentno grade dramsku dinamiku, pored toga što možemo da im pripišemo i simboličko svojstvo svjedočenja o „ljudskim strastima“, kako navodi Krakauer. Ovi predmeti, moramo naglasiti, nisu antropomorfni. Njihov pogled nije prilagođen ljudskom poimanju vida i gledanja i funkcionišu samostalno unutar pripovjedne strukture, ukazujući na svoju prisutnost u našem okruženju.

¹⁵⁴ Zigfrid Krakauer, *Od Kaligarija do Hitlera: Psihološka istorija njemačkog filma*, SKC, Beograd, 1997, 155.

Pogled stvari je, tako, sadržan u kadrovima koji predstavljaju tačku gledišta objekta koji je prisutan u narativnoj strukturi filma, a često ima i simboličku funkciju. Digitalni film je omogućio da ove autorske zamisli perspektive stvari mogu biti lako pretočene u sliku. Jedan od poznatijih primjera je uvodna špica filma *Gospodar rata* (*Lord of War*, Andrew Niccol, 2005), čija je glavna tema trgovina oružjem. U ovoj sekvenci pratimo „život“ metka – od fabrike gdje je napravljen do trenutka kada završi u glavi jednog djeteta u Sudanu.

Ukazujući na važnost predmeta, direktnim reprezentacijskim strategijama, u navedenim primjerima se ukazuje na strategiju decentriranja ljudskog, jednu od glavnih posthumanističkih preokupacija. Ova vrsta pogleda je poseban izazov za dalja istraživanja i može se kontekstualizovati u pravcu spekulativnog materijalizma ili, uže određeno, *objektno orijentisane ontologije* – OOO, koja radikalno odbacuje antropocentrizam i zastupa stanovište da objekti postoje i funkcionišu nezavisno i van ljudske percepcije. Međutim, samo antropomorfno svojstvo gledanja iz perspektive predmeta ne odgovara do kraja ovom postantropocentričnom projektu, jer se, ipak, predmetima pripisuju svojstva ljudi ili mašina koje vide. Ono što, sa druge strane, predstavlja važnu tačku u lociranju pogleda stvari jeste sama simbolička ideja o prisustvu predmeta „u onom fondu koji se ne može objektivizovati“, kako piše Mičel, jer svijet gledamo iz perspektive stvari, bez junaka kojem je podređen filmski prostor i sa čijim se pogledom identifikujemo. Prisutnost stvari, ili objekata, u širem smislu, suštinsko je mjesto za razumijevanje danas toliko neophodnog decentriranja ljudskog, odnosno diskursa ekološke misli, kako ga definiše Timoti Morton, po kojoj međupovezanost živih i neživih stvari obrazuje svijet u kojem živimo.

Nije potrebno posebno isticati koliko je koncept postljudskog pogleda stvari imanentan automatizovanim slikama. Tehnologija njihove proizvodnje je „stvarstvena“, artifičijelna, isključuje ulogu čovjeka, djelujući po principima koji su, mahom, izvan dohvata ljudskog razumijevanja. Takođe, pogled stvari, na ontološkom nivou, imanentan je samom filmskom medijumu. O njemu možemo govoriti i u raspravi o subjektivnom pogledu bez subjekta, odbjeglom pogledu kamere, otrgnutom od Skotija dok zuri u Madlen. Danas se ova diskusija komplikuje sve češćim prisustvom kamera, fotoaparata, uređaja sa objektivom, i to u samoj priči filma, kako je ranije pomenuto, stoga je neophodno obratiti pažnju na one primjere iz istorije filma koji su problematizovali ideju „svevidećeg“ pogleda kamere.

3.6. Pogled kamere

Kamera je tehnički uređaj za snimanje pokreta, stvarnosti kakvu je percipira ljudsko oko, ali u sopstvenim kategorijama prostora i vremena. Kamera, kinematograf, objektiv, inteligentni mehanizam, oduvijek su bili predmet filmske teorije, sa jedne, ali i filozofije, sa druge strane, imajući u vidu da se automatizam snimanja dovodi u blisku vezu sa mehanizmima po kojima funkcioniše ljudska percepcija. Kamera jeste predmet, uređaj koji vidi, mehaničko oko, te je možemo okarakterisati i kao oživljenu, animiranu stvar, poput Vertovljeve kamere koja izvodi plesnu tačku u *Čovjeku sa filmskom kamerom*. Kamera je, međutim, u konvencionalnim, klasičnim narativnim i vizuelnim strategijama, prisutna kao nevidljivi element, sredstvo naracije u iluzionističkom pristupu, kako piše Lora Malvi, a kao takva, često je prihvaćena kao objektivno, pogonsko sredstvo pripovjedaanja. One kadrove koje ne možemo pripisati određenom fokalizatoru, svrstavamo među postupke „spoljašnje okularizacije“.

Analiza objektivnosti pogleda kamere se posebno otežava ne samo radikalnim filmskim postupcima, već u savremenom filmu i sveprisutnim digitalnim tehnologijama snimanja, raznovrsnim objektivima koji bilježe našu svakodnevicu. Filmovi poput *Time Code* (Mike Figgis, 2000.) su uz pomoć takvih tehnologija izmijenili ne samo način snimanja i postprodukcije, već i gledanja filma. Pozicija gledaoca je ostala ista, ali su narativne i formalne strategije drastično izmijenile koncept razumijevanja i filmskih izražajnih sredstava. U pomenutom filmu ekran je raspoređen u četiri dijela u kojima se simultano odvijaju scene, od kojih je svaka snimljena u jednom kontinuiranom kadru. Granice između *mainstream* i eksperimentalnog filma se brišu, na ovaj način, uvođenjem novih načina za oblikovanje filmskih djela. U slučaju filma *Time Code*, kao i naslova kojima ćemo se baviti u nastavku, ne možemo jasno definisati odnose između objektivnih i subjektivnih kadrova, poziciju tačke gledišta, samim tim ni pristupiti analizi pogleda. Međutim, ovakvim tretmanom filmske slike propituje se zamisao prisustva „oka“ kamere kao svjedoka ili saučesnika u radnji, bilo da je riječ o kameri kao predmetu koji figurira u dijegezi filma ili pogledu kamere koji autorefleksivno materijalizuje sveprisutni vid kao organ bez tijela. Pomenuli smo Hičkokove postupke, odnosno nejasnu granicu između subjektivnog i objektivnog kadriranja, s obzirom na njihovu relevantnost u analizi pogleda kamere kao otrgnutog od filmskog junaka. Takvi postupci, čini se, jasno ukazuju na to da se ontologija filma zasniva na mogućnosti kamere da opaža bolje od ljudskog oka, odnosno, da su filmska djela ništa drugo do, kako bi Peterlić definisao, „zapažaji

snimljene građe¹⁵⁵. Ove preokupacije se u istoriji filma najbolje zapažaju u modernističkim i postmodernističkim postupcima, od *kino-oka* preko tendencije objektivnog realizma u poslijeratnom evropskom filmu, sve do filmova snimljenih automatizovanim tehnologijama za nadzor.

Danas, objektivni digitalnih kamera i njihova upotreba u filmovima emaniraju svevideći, indiferentni, objektivni pogled. Omniprezentno svojstvo posthumanog pogleda se prvenstveno pripisuje digitalnim nadzornim kamerama, te je i najčešće prisutna forma automatizovane slike, kako u filmu, tako i u našoj svakodnevici, CCTV snimak. Jedan od prvih dugometražnih filmova u cjelini strukturisan od CCTV snimaka je film *Div* (*Der Riese*, Michael Klier, 1983.). Riječ je o nekonvencionalno produciranom filmskom eseuju na temu automatizovanog nadgledanja javnih prostora. Ovaj osamdesetominutni film koristi dokumentarni materijal koji su zabilježile nadzorne kamere na ulicama, trgovima, trgovinskim centrima, na autoputu, aerodromima, željezničkim stanicama, supermarketima, kao i u privatnim dvorištima i zgradama, a montiran je uz melodramatične orkestracije Malerovih (Gustav Mahler) i Vagnerovih (Richard Wagner) kompozicija. Prilično je jasno da je Klirova umjetnička procedura svojevrsna ilustracija Fukoove teorije disciplinskog društva, opisanog arhitekturom panoptikona. Centralni nadzorni mehanizam je apsolutno anonim i moćan subjekat, koji u takvom sveprisustvu vidi sve, a sam nije vidljiv. U filmu niti u jednom trenutku ne vidimo ko operiše kamerama i ko gleda prizore nadziranih lokacija. Stoga, kako bismo na pravi način razumjeli Klirov postupak, moramo se još jednom vratiti u istoriju ovog objektivnog i „svevidećeg“ pogleda na filmu. Naime, *Div* se može analizirati i kao autorski osvrt na kulturni film Valtera Rutmana (Walter Ruttmann) - *Berlin: Simfonija velegrada* (*Berlin: Die Sinfonie der Großstadt*, 1927.)¹⁵⁶, čime se uočava tendencija u istraživanju svojstava kamere kao svevidećeg oka i prije pojave digitalnih tehnologija.

Berlin: Simfonija velegrada je polu-dokumentarni film koji prikazuje isječke urbanog života. Rutman gradi portret Berlina bez klasične naracije, slobodnim izborom kadrova ulica, života prolaznika i prolaznica očito različitih društvenih klasa. Tematski gledano, scene i prizori su povezani u pet činova sa jasnom zamisli prikazivanja jednog užurbanog radnog dana u velegradu. Rutman tretira gradski život tako da su ljudi samo

¹⁵⁵ Ante Peterlić, *Osnove teorije filma*, op. cit. 60.

¹⁵⁶ Koscenarista ovog filma je ranije pomenuti njemački autor Karl Majer, što je posebno zanimljivo uzimajući u obzir to da su glavni junaci i ovog filma „objekti“, tj. niko drugi do sam – grad, a ne ljudi koji u njemu žive.

jedan njegov sastavni element - vizuelna simfonija grada je komponovana od elemenata koji poput zupčanika pokreću kompleksni mehanizam. U ovoj živahnoj viziji koja slavi napredak i divove industrijalizacije, kamera ima ključnu ulogu: ona je postavljena na šinama, ispod vozova, na zgradama, pa čak je i „skrivena“ iza kofera prolaznika, u izlozima trgovina. Klirov *Div* se, tako, može posmatrati kao aproprijacija Rutmanovog filmskog koncepta – u oba filma se svakodnevni urbani život odvija poput automatizovanog procesa, u kojima su ljudi samo jedan dio u njegovom pogonu. Međutim, ako je *Berlin: Simfonija velegrada* postupkom anticipirao centralizovane, automatizovane jednolinijske i na proizvodnju usmjerene fordističke procese, *Div* je svojevrsna vizija postfordističkog grada gdje su osmišljene nove tehnologije nadzora i kontrole u konzumerističkim prostorima. Kad se govori o nadziračkom svojstvu kamere i kontekstualizaciji objektivnog pogleda na filmu, svakako se mora napraviti još jedan osvrt na Vertovljeva istraživanja¹⁵⁷, u kojima je posvetio pažnju mogućnosti kamere kao mehanizma koji posjeduje fleksibilnost ljudskog oka, ali koji se, za razliku od svog biološkog dvojnika, može unapređivati zahvaljujući permanentnim tehnološkim izumima. U manifestu grupe „Kino-Oko“ Vertov piše sljedeće:

„Od danas zauvek oslobađam sebe od ljudske nepokretnosti; ja sam u neprekidnom pokretu, približavam se predmetima i udaljavam od njih, zavlčim se ispod njih, penjem se na njih, krećem se uporedo sa njuškom konja u trku, ulećem u gomilu, trčim ispred vojnika u trku, prevrćem se na leđa, polećem zajedno sa aeroplanima, padam i uzlećem zajedno sa telima koja padaju i uzleću. Evo, ja, aparat, krećem se po rezultanti, balansirajući u haosu pokreta, fiksirajući u pokretu kretanje u najsloženijim kombinacijama.“¹⁵⁸

Čovjek sa filmskom kamerom se takođe bavi životom jednog grada, a kamera je, isto kao kod Rutmana, sveprisutna. Međutim, za razliku od *Simfonije velegrada*, Vertov se u filmu bavi prevashodno kamerom i gledanjem, koncipirajući kino-oko kao svojevrsnu *ekstenziju* tijela, usmjerenu na ljudsku, kolektivnu aktivnost, u duhu tada aktuelne

¹⁵⁷ Dziga Vertov se 1929. godine susreo sa Rutmanovim radom koji je nastao prije filma *Čovjek sa filmskom kamerom*. Tim povodom, njemački novinari i kritika su Vertova kritikovali da plagira Rutmana, na šta je odgovorio pismom u kojoj ¹³ obrazlaže tendencije i istraživanja grupe „Kino-oko“ koja su postojala unazad deset godina. Pogledati: Annette Michelson (ur.), *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, University of California Press, Berkley, Los Angeles, London, 1984, 101-102.

¹⁵⁸ Dziga Vertov, „Kinoki. Prevrat“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, op. cit. 276.

ideologije. Sa druge strane, u *Simfoniji velegrada*, sveprisutnost kamere se ne postiže autorefleksivnim postupkom, već pažljivim usmjeravanjem pogleda gledaoca na što objektivniji plan. Dok je kino-oko u stalnoj interakciji i „dogovoru“ sa autorom, objektima i junacima koje snima, Rutmanova kamera je indiferentna spram ljudske aktivnosti. Motiv pokreta kroz predstavljanje užurbanosti u filmu Rutman gradi ne kretanjem ljudi, već kretanjem vozova i tramvaja, onih elemenata koji su prisutni u svim scenama i činovima filma. Međutim, bez obrzira na različite autorske senzibilitete i lične ideologije, pristup koji uočavamo u oba filma odnosi se na propitivanje svevidećeg pogleda kamere, nezavisnog od ljudskog posredovanja. Oba filma kroz tretman pogleda kamere ogledaju ideju panoptizma, nudeći prošireni perceptualni okvir, automatizaciju koja je omogućila da se pogled odmetne od tijela. *Div* je, na tom tragu, prvi film koji uvodi automatizovanu sliku CCTV kamere, tehnologije za nadziranje, praveći svoj osvrt na sveprisutni i zazorni pogled digitalnih uređaja.

Vodeći se konceptom kino-oka koje vidi i ono što ljudsko oko ne može, možemo analizirati i „podziranje“, odnosno novu tendenciju nadziračkih tehnologija o kojoj je bilo riječi u prethodnom poglavlju. Iako je „podziranje“ jedan relativno novi pojam koji se mahom odnosi na praćenje aktivnosti javnih službenika (najčešće u policiji ili vojsci), upotreba nasumičnih slika snimljenih kamerom koja je zakačena na ljudsko tijelo povezuje se i sa preokupacijama ranog avangardnog filma koje smo pomenuli. Jedan od primjera je čak i u jugoslovenskoj avangardi: u filmu *Scusa signorina* (1963.), Mihovil Pansini vezuje kameru na leđa i tako prolazi kroz grad, a ona bilježi prizore nasumično i nekontrolisano. Sadržaji su snimljeni, kako piše Nikica Gilić, „bez ikakve vidljive autorske kontrole“, u zavisnosti od letimičnih pokreta snimateljevog tijela, te „zbog kaotičnosti prizora možemo reći da *Scusa signorina* stvara dojam kako kamera zapravo nije snimila ništa konkretno“¹⁵⁹. Pansini je bio jedan od rodonačelnika *antifilma*, ideje koja je okupljala eksperimentalističke prakse koje su radikalno oponirale konvencionalnom filmskom postupku narativnog filma. Kako zapaža i teoretičar Pavle Levi, ideja ovog Pansinijevog „antifilmskog“ djela je inspirisana istorijski relevantnim formalističkim istraživanjima i eksperimentima koji su propitivali redukcionizam i „oslobođenje filmskog medija svih tragova autorske i ljudske intervencije“¹⁶⁰. Ova vrsta

¹⁵⁹ Nik 31 Gilić, *Filmske vrste i rodovi*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, Zagreb, 2013. Dostupno na: <https://elektroniceknjige.com/knjiga/gilic-nikica/filmske-vrste-i-rodovi/4-filmske-vrste/>, pristupljeno 29.09.2021. u 22:20h.

¹⁶⁰ Pavle Levi, *Kino drugim sredstvima*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2012, 116.

snimanja u okviru novih medija i *bodycam* tehnologija, koji omogućavaju kontinuirano i neprekinuto snimanje iz koje god pozicije možemo da zamislamo, pronalazi i svoje mjesto u savremenom filmskom jeziku. Postupci u filmovima *Čovjek s filmskom kamerom* ili *Scusa signorina* kao da anticipiraju korišćenje *body cam*-a u filmskom postupku. Za primjer može poslužiti film *Posljednja patrola* (*End of Watch*, David Ayer, 2012.), u kojem se koriste materijali snimljeni pomoću nadzornih kamera na policijskom automobilu, kao i policijskim *bodycam* kamerama. U „podziranju“ kao filmskom postupku akteri su snimljeni iz ugla kamere ne kao vandijske, objektivnog okularizatora, već kao vidljive nežive ekstenzije našeg tijela, kako, uostalom, i sam naziv (*bodycam*) sugerise. Tjelesna kamera omogućava pogled koji nije više centralizovan niti fiksiran i sakriven u prostoru, poput CCTV sistema, već funkcioniše po obrnutoj hijerarhiji, decentralizovano i „odozdo“. Kako Stiv Man napominje: „Vozač taksija može biti i putnik u drugom taksiju“¹⁶¹.

Navedeni primjeri pokazuju kako su digitalne tehnologije omogućile automatizovano i kontinuirano snimanje o kojem su filmski teoretičari pisali kao o određenom kuriozitetu. Upotreba automatizovanih sistema za snimanje svakodnevnih života, vremena provedenog u čekanju javnog prevoza ili obavljanju poslova u službi građana, komplikuju način na koji danas vidimo svijet. U filmovima nadzora, analizi pogleda kamere se može pristupiti jednako kao personifikovanom, ljudskom pogledu u klasičnom narativnom postupku. Štaviše, u navedenim primjerima, kamera je istovremeno i neživi pripovjedač i jedan od junaka u filmu. Nadzorne ili *bodycam* kamere nisu sakrivene, one ne zamjenjuju subjektivni pogled bez subjekta. Naprotiv, njihovo prisustvo je jasno predstavljeno u dijezi filma, jasno su postavljene i istaknute kao predmeti u filmu, rekvizit čijem pogledu smo izloženi. U takvom intruzivnom oku tehnologije i njegovoj indiferentnosti ogleđa se defamilijarizujuće svojstvo postljudskog pogleda, u kojem je posmatrač izopšten iz subjektivizacijskih naratoloških prisupa u opštoj analizi fikcije.

3.7. Zaključak

Cilj ovog poglavlja je bio da se mapiraju ključna konceptualna mjesta neophodna za teorijsko određenje postljudskog pogleda u filmu. Postljudsko stanje, kako je više puta

¹⁶¹ Steve Mann, „Sousveillance: Inverse surveillance in media imaging“, op. cit. 620.

do sada istaknuto, ne podrazumijeva u tolikoj mjeri ono što dolazi nakon „ljudskog“, koliko narastajuću potrebu za razumijevanjem savremenosti u odnosu na permanentne promjene kojima smo izloženi. Ukazali smo na jedan istorijski pregled koncepcija iz referentnog teorijskog okvira i filmske prakse, a koji su pomogli u kontekstualizaciji postljudskog pogleda ne samo u odnosu na trenutno stanje propitivanja odnosa čovjeka i tehnologije, već i na sve one društvene, kulturalne i akademske paradigme koje odlikuju humanistiku i umjetnost. Na osnovu ponuđene genealogije postljudskog pogleda može se zaključiti da je ideja automatizacije kamere, koja omogućava izmještanje pogleda iz ljudskog tijela na plan „svevidećeg oka“, da parafraziramo Vertova, postojala kao filmološka preokupacija od samih početaka istraživanja filmskog medija, i prije trenutnih mogućnosti digitalnog snimanja. Iz tog razloga se nameće izazov postavljanja novog teorijskog okvira, kao i svojevrzne interdisciplinarne revizije istorije filma. Čini se da je danas neophodna njena reinterpretacija u savremenom diskursu novih tehnologija pokretnih slika. Ovo poglavlje je pokušaj da se na taj izazov ukaže, a ne nužno da se na njega odgovori.

Uočeno je da klasifikacije kadrova i pogleda na osnovu tačke gledišta upotrebom digitalnih tehnologija produkcije pokretnih slika postaju sve više zamršene za primjenu, posebno u filmovima koji koriste postupak automatizovanih sistema snimanja. U trenutku kada se sveukupni kinematografski lanac usložnjava, i kada savremeni konvergirani mediji i društvene okolnosti utiču na hibridizaciju industrije filma i ostalih audiovizuelnih praksi umjetnosti i zabave, savremeni film različitim sredstvima uzima novu pojavnost. Automatizovane slike su samo jedno od tih sredstava pomoću kojih savremeni film komunicira sa ambijentom u kojem nastaje i koji ga oblikuje. Od nadzornih do kamera naših ličnih računara, sveprisutni objektivni bilježe stvarnost kakvu do sada nismo opažali i koju je danas neophodno razumjeti po uzoru na nove, postantropocentrične koncepte percepcije svijeta u kojem živimo.

Filmovi kojima ćemo se baviti u nastavku su studije slučaja ovih novih filmskih praksi, i to u onom određenju o kojem piše Šaviro¹⁶². Po njemu, postfilmska djela ogledaju novi jezik filma čije je dominantno svojstvo njihova ekspresivna priroda, kao i ukorijenjenost u imerziji naše svakodnevice u digitalno okruženje novih medija i tehnologija. Automatizovane tehnologije snimanja u filmskom jeziku funkcionišu kao ekspresija ovih procesa, sažimajući svojstva savremenog mašinskog vida, sa jedne, i

¹⁶² Steven Shaviro, *Postcinematic Affect*, op. cit.

njegovih društveno-političkih implikacija, sa druge strane. U takvom okruženju, kada konvencije klasične naracije više nemaju svoju primarnu ulogu, automatizovana kamera nas fiksira za prizor, bez odabira detalja ili radnje na koje moramo da obratimo pažnju, za prizor koji za osnovnu mjeru više nema ljudsko tijelo, niti percepciju. Ovakav, naizgled indiferentni, pogled uređaja je zato potrebno analizirati upravo iz perspektive posthumanističkih preokupacija.

4. NADZORNE KAMERE U SAVREMENOM FILMU: PRILOG INTERPRETACIJAMA POSTANTROPOCENTRIČNOG POGLEDA

Svima nama poznati su oni neobjašnjivi trenuci iz svakodnevnog života kada ugledamo prizor sopstvenog lika, a taj nam lik ne uzvрати pogled.

Slavoj Žižek

4.1. Uvod

Svakodnevne tehnologije automatizovanog snimanja uticale su na to da percepcija našeg okruženja više ne može biti shvaćena samo kao razdvajanje „između živog (subjekta) i neživog (objekta, mašine koja vidi)”¹⁶³, kako je pisao Virilio. Danas je, međutim, neophodno da ovu pojavu razumijemo ne kao frakturu, već kao jedan od sklopova u interakcijama tehnokulturalnih paradigmi. Ovo poglavlje ima za cilj da ukaže na određene tendencije u postfilmskim praksama koje demonstriraju kako se ovaj obrt ogleda i u jeziku savremenih audiovizuelnih umjetnosti.

Jedan od danas najprisutnijih oblika automatizovanih tehnologija snimanja, ali i opštih društvenih pojava, koji se uvlači u našu svakodnevnicu i obrazuje nove načine percepcije i ponašanja su nadzorne kamere. Nadziranje, svakako, nije nov društveni proces, međutim, sve ubrzaniji razvoj tehnologija za prikupljanje podataka, te njihova primjena u infrastrukturama javnog života, uspijevaju da odgovore ograničenjima ljudske radne snage, odnosno izazovu nadgledanja i kontrole kao procesu koji se prvenstveno sprovodi korišćenjem osnovnih ljudskih čula (posmatranje i prisluškivanje). U skladu sa tim, i razvoj filma nadziranja, kao subžanrovske tendencije, možemo pratiti paralelno sa istorijom nadziranja, kao i šireg okvira njenih različitih društveno-političkih implikacija. Međutim, ono što nas zanima u kontekstu ovog rada nisu filmovi čiji je očigledan tematski fokus nadziranje, već oni kojima su nadzorne tehnologije osnovna formalno-stilska odlika, vizuelna strategija, odnosno oni filmovi koji koriste automatizovane slike generisane sistemima za nadzor (CCTV). Snimci nastali nadzornim kamerama su, dakle, poseban filmski izraz, koji se oslanja na sve one ranije pomenute teorijske koncepte objektivnog pogleda kamere, a koji u ovom slučaju možemo odrediti i kao postljudski i postantropocentrični. Slike zabilježene nadzornim kamerama imaju svoj zadatak: od ideje

¹⁶³ Paul Virilio, *The Vision Machine*, op. cit. 60.

da budu pomoćna sredstva u različitim operacijama nadgledanja, tehnologije vještačke inteligencije su napredovale do tačke totalne automatizacije. O slikama nastalim u ovu svrhu Faroki piše na sljedeći način:

„Slike napravljene nadzornim kamerama, po pravilu, nisu namijenjene ljudskom oku. One su snimljene u cilju osmatranja procesa. Stoga, one se smatraju toliko beznačajnim da se čak ni ne arhiviraju, materijali se brišu, a nosač ponovo koristi. Samo u posebnim slučajevima slike se gledaju i skladište. Takve slike provociraju umjetnike, jer nisu autorske niti intencionalne, ali posjeduju određenu ljepotu koja nije iskalkulisana“¹⁶⁴.

Kadrovi nastali nadzornim kamerama su suštinsko određenje objektivnog pogleda, na šta smo ranije ukazali. U ovim, nazvaćemo ih stilskim, odlikama uočava se veza između nadzornog i kinematografskog uređaja, odnosno da su „savremene forme nadzora kamerama jedna vrsta potomka kinematografskih uređaja, te da zbog toga zavređuju posebnu akademsku pažnju“¹⁶⁵.

U ovom poglavlju pokušaćemo da razmotrimo različite aspekte postantropocentričnog pogleda nadzorne kamere u odabranim studijama slučaja. Osnovna odlika ove vrste automatizovanih slika jeste da emaniraju objektivni pogled, u odnosu na naš, ljudski registar. Interesuje nas, sa jedne strane, na koji način filmski autori promišljaju objektivni pogled na filmu, odnosno kako ih mi, sa druge, kontekstualizujemo unutar diskursa novih digitalnih tehnologija. U odnosu na teorijske pretpostavke koje smo iznijeli u prethodnim poglavljima i nadovezujući se na niz praksi iz filmske istorije i teorije, cilj ovog poglavlja je da ukaže na sve prisutniju upotrebu nadzornih kamera u filmskoj naraciji, kao i na različite mogućnosti za analizu o kojima ćemo govoriti u odabranim primjerima. Studije slučaja će ukazati na to da panoptički pogled digitalnih kamera oblikuje drugačiji diskurs o udvajanju percepcije, te da interakcije živog i neživog imaju ontološke i pojavne posljedice koje se ogledaju u svojevrsnoj napetosti ljudske i mašinske koegzistencije.

¹⁶⁴ Harun Farocki, *War Always Finds a Way*, op. cit. s

¹⁶⁵ Robert E. Kapsis, prema Sebastian Lefait, *Surveillance on screen: Monitoring contemporary films and television programmes*, Scarecrow Press, Lanham, 2013, 9.

4.2. Mapiranje žanra nadziračkog filma

Film nadziranja (eng. *surveillance cinema*) se kao posebno žanrovsko određenje javlja u literaturi skorijeg datuma¹⁶⁶. U odnosu na postojeće studije koje se bave ovom temom, važno je napomenuti da se u istoriji filma nadziranja uočava prepoznatljiva praksa korišćenja inovativnih tehnika snimanja i kadriranja koje su u određenj mjeri oponašale nadzorni pogled. Ideja nadziranja, tako, usko je vezana za korišćenje tehnologije u svrhu osmatranja, skrivenog snimanja, tajnih špijunskih operacija, sa jedne, i za diskurs distopijskog naučno-fantastičnog miljea disciplinskih svjetova budućnosti, sa druge strane. Kako bi se sistematično pristupilo pregledu ovog žanra, filmovi se mogu svrstati u tri dominantne podgrupe: špijunski tehnotrileri, distopijska naučna-fantastika i film satire o medijatizovanom društvu.

Prvu grupu čine špijunski i tehnološki trileri, u kojima se prožimaju fascinacija tehnološkim izumima i specifičan kritički odnos prema društvenoj klimi u kojoj nastaju. Među prvim filmovima ovog žanra ističe se *Hiljadu očiju doktora Mabuzea (Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*, 1960.) posljednji film Frica Langa (Fritz Lang), poslijeratna politička alegorija, čija je glavna tema nadziranje. Inovativnost u ovom filmu se ogleda u brojnim rediteljskim rješenjima koja su oponašala sistem nadzornih kamera. Subverzivnost ovog podžanra ogleda se u njegovoj stalnoj promjenljivosti. Tehnotriler, u odnosu na okruženje, neizbježno se prilagođava društveno-političkoj klimi, ali i tehnološkom okruženju u vremenu u kojem nastaje. Kako Sebastijan Lefe (Sebastian Lefait) zapaža: „Dominantna teorijska orijentacija društvenih i istorijskih studija filmskih žanrova i stilova jeste njihova perspektiva na trenutne društvene prilike. Prema toj perspektivi, promjene u filmskim sadržajima ogledaju prilagođavanja ukusu i preferencama publike koje su, opet, povezane sa velikim pomjeranjima u društvenim strukturama“¹⁶⁷. Na taj način, zamisli o različitim naprednim napravama koje koriste tajni ne povezuju se samo sa čuvenim agentom 007. Njihova istorija se, naime, proteže i kroz hladnoratovski kontekst, zatim naslove poput *Državni neprijatelj (Enemy of the State*,

¹⁶⁶ Vidjeti: Sebastian Lefait, *Surveillance on screen: Monitoring contemporary films and television programmes*, Scarecrow Press, Lanham, 2013; Catherine Zimmer, *Surveillance Cinema*, New York University Press, New York, 2015; Elizabeth Cowie, „The World Viewed: Documentary Observing and the Culture of Surveillance“, u Alexandra Juhasz and Alison Powell (ur.), *A Companion to Contemporary Documentary Film*, Wiley Blackwell, 2015, 580-610; J. MacGregor Wise, *Surveillance and Film*, Bloomsbury Publishing, 2016.

¹⁶⁷ Sebastian Lefait, *Surveillance on screen: Monitoring contemporary films and television programmes*, op. cit. 12.

Tony Scott, 1997.) ili *The End of Violence* (Wim Wenders, 1998.), franšize o Džejsonu Bornu i mnogih drugih, ogledajući ideološke konsekvence tehnološkog progresa. U okviru Lefeove teze o socio-refleksivnoj upotrebi tehnologija za nadzor u špijunskim tehnotrilerima, u ovom poglavlju ćemo posebno obratiti pažnju na primjer iz savremene kinematografije, film *Lone Wolf* (Jonathan Ogilvie, 2021.), koji je posljednja adaptacija kvintesencijalnog romana za ovaj žanr, *Tajni agent* Džozefa Konrada (Joseph Conrad).

Drugu grupu čine filmovi naučno-fantastičnog žanra, distopijske preokupacije totalitarnim društvima, a koji, u okviru fikcijskog sadržaja, referencira ključne teorijske koncepte panoptizma i društva kontrole. Oslanjajući se na teoriju, ali i književna djela orvelovske vizije budućnosti, ovi filmovi se bave temama nadziračkih društava. Tu možemo izdvojiti *Metropolis* (Fritz Lang, 1931.), *THX 1138* (George Lucas, 1971.), *Code 46* (Michael Winterbottom, 2003.), *Krug* (*The Circle*, James Ponsoldt, 2017.), i druge. U ovim filmovima nadziranje je metod kojima se kontroliše ponašanje populacije i to prevashodno putem prikupljanja podataka i njihove upotrebe u svrhu (post)neoliberalne eksploatacije privatnosti.

Kao treća grupa se mogu klasifikovati filmovi satire o medijatizovanom i ekranskom društvu, poput *Trumanov šou* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998.), *EdTv* (Ron Howard, 1999.), *Spree* (Eugene Kotlyarenko, 2020.) ili *Sweat* (Magnus Von Horn, 2020.). Ova grupa je izuzetno izazovna za analizu, zbog toga što su se pomenute tematske preokupacije isprepletale sa napretkom i onih tehnologija koje su omogućile ulazak „hiljadu malih kamera“ u naše svakodnevne živote, bilo da nam omogućavaju da gledamo druge ili da njima kontinuirano snimamo i „ekranizujemo“ svoj život. Digitalne kamere su postale dio domaćinstava, prvo uvođenjem *handcam*-ova zbog zabave, a onda i CCTV kamera u svrhu lične bezbjednosti. Na taj način, ideja nadziranja u filmu se prilagođava kontekstu novih, personalnih medija, čime film nadziranja na određeni način postaje nova filmska vrsta, inspirisana *reality* televizijom, društvenim mrežama i internet sadržajima.

Međutim, ova vrsta dostupnosti i sveprisutnosti digitalnih tehnologija nije postala samo važna tema filmova. Isti procesi digitalizacije su uticali na ekonomičniju, bržu i jeftiniju proizvodnju. Štaviše, na prelasku u novi milenijum nezavisna američka produkcija je ponovo oživjela zahvaljujući razvoju filmskog žanra pronađenog snimka (eng. *found-footage*), koji je radikalno promijenio koncept promišljanja filmske naracije, oponirajući konvencijama naracije, kadriranja i montaže. Takođe, žanr pronađenog snimka je esencijalno vezan za filmski medij, on nema korijene u drugoj vrsti fiksijskih djela. Iako filmovi lažnog dokumentarnog pronađenog snimka nisu nova tendencija (u

nezavisnom, žanrovskom filmu uočava se stalna tendencija istraživanja forme još od *Teksaški masakri motornom testerom* [*Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974.] ili *Kanibal Holokaust* [*Cannibal Holocaust*, Ruggero Deodato, 1980.]), uz pristupačnost digitalnih tehnologija koja je svima jednako omogućila snimanje svakodnevnog života, ta vrsta filma je doživjela novi talas. Jedan od najpoznatijih primjera je i ranije pomenuti film *Vještica iz Blera*, koji je izazvao revoluciju u ekonomičnom promišljanju i dometima digitalne tehnologije, kao i svojevrsnu proliferaciju ovog žanra¹⁶⁸. Posebno mjesto u ovoj grupi zauzimaju i filmovi snimljeni nadzornim kamerama, mobilnim telefonima, te filmovi računarskih ekrana, koji svojom formom oponiraju konvencionalnom filmskom pripovjedanju i „gramatici“ igranog filma.

Na taj način, možemo reći da se film nadziranja zahvaljujući mogućnostima digitalnih tehnologija snimanja transformisao iz žanrovske tendencije u zaseban filmski rod. U ovim filmovima direktno se ogleda ranije pomenuti Farokijev stav da takve slike nisu „niti autorske, niti intencionalne“. U takvoj nenamjernosti i neposrednosti automatizovane slike nadzorne kamere odražava se i uticaj avangardnih eksperimentalističkih praksi o odstranjivanju autorske i ljudske intervencije u filmskom mediju, čime se podržava teza o liminalnoj poziciji savremene kinematografije koja u postfilmskom stanju rekontekstualizuje odnos između *mainstream* i alternativnog filma. Iako je, temeljno, riječ o igranom filmu koji izrazom oponaša dokumentarnost, korišćenje automatizovane slike zabilježene nadzornim kamerama ukazuje na određeni stepen *autoreferencijalnosti*, svojstvene postupcima eksperimentalnog filma. U filmovima nadzornog snimka, gledaoci nisu prepušteni „iluziji skrojenoj po mjeri želje“, kako bi Lora Malvi definisala klasični narativni stil. Naprotiv, automatizovane slike nadzornih kamera upućuju u materijalnost filmskog pogleda, skreću pažnju na artificijelnost filmske umjetnosti. Postljudski pogled u ovoj vrsti automatizovanih slika ogleda se u tome što je prisutnost pogleda kamere jedan od ključnih elemenata i same priče, kao sveprisutna narativna nit koja povezuje sve ključne pripovjedne događaje u jednu cjelinu. Na taj način, sama tehnologija snimanja, automatizovana kamera, dolazi na mjesto protagoniste u priči, odnosno mašinski pogled je sredstvo fokalizacije.

¹⁶⁸ Među popularnijim naslovima su *Paranormalna aktivnost* (*Paranormal Activity*, Oren Pel 71, 07.), *REC* (Jaume Balagueró, Paco Plaza, 2007), *Jezero Mango* (*Lake Mungo*, Joel Anderson, 2008.), *V/H/S* (Adam Wingard, David Bruckner, Ti West, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Radio Silence, 2012.), *Creep* (Patrick Brice, 2014.), i drugi.

Uzimajući sve navedeno u obzir, pored navedene tri tendencije koje koriste formalno-stilske odlike kao postupak transpozicije žanrovskih postulata (tehnološki špijunski triler, distopijska naučna-fantastika i društvena satira o medijalizovanom životu), kao posebna grupa filmova može se izdvojiti i savremeni, *found-footage* film u kojima se u cjelini upotrebljavaju automatizovane slike nadzornih kamera. U skladu sa društveno-političkim tendencijama koje odražavaju bezbjednosne, funkcije nadziračkih tehnologija, prvi filmovi nadzornog snimka istražuju fenomen sveprisutnih kamera, o čemu smo pisali kroz primjer filma *Div*. Kako su tehnologije postajale sve prisutnije, u javnim i privatnim životima, filmovi nadzornog snimka izmještaju se iz nametnutih margina eksperimentalne forme u *mainstream* igrani film nezavisne produkcije, otvarajući put novim istraživanjima u savremenom filmskom izrazu. Filmovi koji su odabrani za analizu sistematizovani su u tri grupe koje ogledaju određene preokupacije u tretmanu nadzornog postljudskog pogleda. Prvu grupu čine filmovi koji upotrebljavaju dokumentarne snimke CCTV kamera na javnim prostorima kao osnovno sredstvo. Ova vrsta filmova se kreće između eksperimentalne doku-fikcije, na tragu Klirovog pristupa, do igranih filmova, a zajedničko im je to da se CCTV snimci kontekstualizuju kao autorski osvrt na njihove društvene implikacije. Drugu grupu čine dugometražni igrani filmovi snimljeni postupkom lažnog dokumentarnog snimka nadzornih kamera u prostorima doma protagonista, koji, komunicirajući sa žanrovskim konvencijama tzv. *home invasion* horora, ukazuju na različite aspekte tehnofobije u obzorima savremene digitalne svakodnevnice. U trećoj kategoriji će biti analizirani naslovi koji ukazuju na to kako jezik novih medija i novih tehnologija automatizovanog snimka transponira društveno-političke prilike u filmovima tehnotriler žanra. Ovakva klasifikacija se nametnula i u odnosu na hronologiju zastupljenosti nadzornih tehnologija u našem fizičkom okruženju - čini se da je nadziranje prešlo put od okvira sociološke problematike kontrole javnog ponašanja do svojevrsnog filozofskog fenomena kada se uselilo u naše domove.

4.3. Dokumentovanje društva kontrole kao filmski pristup

Studijama nadziranja prvenstveno treba pristupiti kao dijelu šire istraživačke oblasti kontrole bezbjednosti. Bezbjednost se, imajući to u vidu, može definisati na užem planu kao pitanje zaštite ličnog i privatnog prostora pojedinca, ali i determinisano u širem društveno-političkom kontekstu kao javno pitanje sigurnosti svih pojedinaca koji se nalaze na određenom prostoru. Kritičke studije nadzora, na taj način, uočavaju politike

17
bezbjednosti kao instrumentalizaciju „golog života“, to jeste biopolitičkih praksi, o čemu je bilo riječi u uvodnim poglavljima. Kako sugerišu Lion, Hagerti i Bal, čak i teroristički napad jedanaestog septembra, koji je uslovio ubrzani razvoj i sve intenzivniju primjenu doktrine nadziranja, treba da bude shvaćen unutar određenog društvenog konteksta:

„Ovi događaji nisu proizveli nikakav novi i radikalni raskid sa postojećim praksama, već su poslužili kao važan istorijski trenutak za unapređenje procesa u dinamici bezbjednosti i nadziranja koji su već bili u igri. Eksperti za bezbjednosne politike su počeli da ukazuju na nadziračke prakse kao na panaceu protiv terorizma, što je dovelo do izuma brojnih rješenja za nadzor, prilagođenih potrebama velikog broja potraživača. Istovremeno, grozote izazvane velikim brojem terorističkih intervencija su prigušile glasove svih onih individualaca i grupa koji su se usprotivili novim praksama nadziranja pod opravdanjem javnog dobra i državne bezbjednosti.“¹⁶⁹

U filmovima sa početka dvijehiljaditih koji se bave temom kontrole kretanja u javnim prostorima uočava se autorsko istraživanje svojstva sveprisutnog pogleda nadzornih kamera, kao i njegovim društveno-političkim kontekstom. Nadzorne kamere preokupiraju autore zbog svog svojstva da dokumentuju stvarnost, bez ljudskog posredovanja i bez pristanka, postajući nezaobilazni i intruzivni dio naše svakodnevice. Naša egzistencija u svojoj bezgraničnoj složenosti u očima tehnologije se pojednostavljuje, a pretpostavka o našem *bivstvovanju na svijetu* se formuliše kao skup informacija o svakodnevnim djelatnostima u okruženju. Gotovi, dokumentarni, snimci zabilježeni nadzornim kamerama na taj način postaju spreman materijal kojem autor pristupa tek u montaži, time mu dajući formu umjetničkog uratka, kao dokumentarnog, eksperimentalnog, pa čak i igranog filma. Na taj način, autorska intervencija u dokumentarnom materijalu, kao i sve administrativno-pravne procedure koje moraju da prate umjetnički postupak prikupljanja ove specifične arhive, postaju dio novih filmskih praksi čija su preokupacija nove tehnologije gledanja.

U filmu *Faceless* (2007.) umjetnica Manu Lukš (Manu Luksch) se vodi Klirovim polazištem o sveprisutnom mehaničkom pogledu u metropolama. Postupkom montaže dokumentarnih snimaka nadzornih kamera Londona, ali uz naraciju iz *off*-a, Lukš se osvrnula na Klirov postupak još jednom intervencijom i, nadograđujući dokumentarni

materijal fikcijskom fabulativnom okosnicom, proizvela specifičan oblik hibridnog, doku-fikcijskog filma. Naime, glavna rediteljska intervencija je upravo naracija. U ekspoziciji filma, naratorka govori o budućnosti u kojoj društvom vlada tzv. Nova mašina. Pojedinci više nemaju lica, percepcija prošlosti i budućnosti više ne postoji. U takvom distopijskom okruženju, upoznajemo glavnu junakinju, ženu koja jedina ima lice i koja kreće u potragu za saznanjima o svojoj prošlosti, a na tom putu će doći i do glavnog zapleta.

Lukš je producirala film tokom nekoliko godina, prikupljala je snimke i usput istraživala mogućnosti i ograničenja u pristupu podacima prema tada važećem Zakonu o zaštiti podataka Ujedinjenog Kraljevstva. Prema tom aktu, produkcija dokumentarnog filma od postojećih nadzornih snimaka je bila dozvoljena jedino ukoliko lica na snimcima ostanu anonimna. Otud je i nastala ideja za *Faceless*, kao i to da autorka „igra“ glavnu ulogu, s obzirom na to da je bila jedina protagonistkinja sa legalnim pokrićem¹⁷⁰. *Faceless* djeluje i kao osvrt na mehanizme nadziranja sa teorijskim osloncem u Delezovim društvima kontrole i konstituisanja *dividua*: „Više se ne bavimo dualnošću između *mase* i *individue*. Individue su postale 'dividue', a mase uzorci, podaci, tržišta ili 'banke'“¹⁷¹. Lukš, tako, predstavlja društvo u kojem pojedinci nemaju nikakav identitet, već djeluju čak i pojavno kao skup informacija. Tokom rada na filmu, Lukš je razvila i *Manifest za CCTV filmadžije*¹⁷², koji se sastoji od zbira administrativnih informacija iz akta o zaštiti podataka, ali i njenog umjetničkog stanovišta o nadzoru na javnim prostorima. U *Manifestu* se, između ostalog, navodi: „Filmski radnici, a posebno dokumentaristi različitih senzibiliteta, moraju se osvrnuti na ovaj neprekidni pogled. Zašto bismo koristili dodatne kamere kada je lični i javni urbani prostor pokriven u tolikoj mjeri, iz različitih uglova?“¹⁷³. U ovom stavu se ogleda jasna namjera da se ukaže na sličnost između dokumentarnog, filmskog pogleda i pogleda CCTV snimka i kao svojevrsne ekstenzije Vertovljeve teorije kino-oka. O tome piše i Elizabet Kau (Elizabeth Cowie) u studiji *The*

¹⁷⁰ Elizabeth Cowie, „The World Viewed: Documentary Observing and the Culture of Surveillance“, u Alexandra Juhasz and Alisa Lebow (ur.), *A Companion to Contemporary Documentary Film*, Wiley Blackwell, 2015, 580-610. Takođe, za kontekst nastanka ovog filma važno je napomenuti i kompleksan odnos britanskih vlasti sa nadzornim sistemima, koji se možda najbolje ogleda u projektu televizijskog kanala *Shoreditch TV*, na kojem stanovnici Šordiča, londonskog predgrađa mogu kontinuirano da prate ono što registruju nadzorne kamere na javnim prostorima, sa ciljem „doprinosu javnom redu i miru“. Dostupno na: <https://www.professionalsecurity.co.uk/news/news-archive/shoreditch-tv/>, pristupljeno: 31.07.2021. u 12:14.

¹⁷¹ Gilles Deleuze, „Postscript on the Societies of Control“, *October*, vol. 59, The MIT Press, 1992, 3–7. Dostupno na: www.js122.org/stable/778828; pristupljeno: 31.07.2021. u 12:22h.

¹⁷² Više na: https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/volume-4-issue-1-autumn-winter-2008/the-filmmaker-as-symbiont/, pristupljeno: 31.07.2021. u 12:20h.

¹⁷³ Ibid.

World Viewed: Documentary Observing and the Culture of Surveillance, ali na sljedeći način:

„Dokumentarizam, isto kao i CCTV, nameće svoj pogled, zahtijevajući od svijeta da bude ne samo dostupan za posmatranje, već i za snimanje. U želji da uhvati neočekivano, dokumentarni film isto tako nastoji da „uhvati ljude“ koji se otkrivaju onako kako nisu niti tražili, niti namjeravali. Predmeti pogleda nisu samo učesnici u dokumentarcu, već i gledaoci, koji ne mogu da urade ništa drugo do da gledaju, isto kao kamera. Ni mi ni oni ne možemo izbjeći taj pogled”¹⁷⁴.

Temom neizbježnog pogleda nadzorne kamere kao jednog od pokazatelja društva kontrole bavi se i Debora Stratman (Deborah Stratman) nekoliko godina prije Lukš u kratkom eksperimentalnom filmu *In Order Not To Be Here* (2002.). Koristeći snimke različitih tipova nadzornih kamera (kućne, termalne, noćne) kao glavnu tematsku preokupaciju, ali i osnovno sredstvo filma, Stratman ukazuje na problem poroznosti granica između intruzivnih i bezbjednosnih svojstava nadziračkog pogleda. Na samom početku filma na ekranu je ispisan citat: „Ne morate da budete na nekom drugom mjestu kako ne biste bili ovdje“ („You don't have to be someplace else in order not to be here“), a ovaj svojevrsni motivacioni citat autorka preispituje postavljajući ga u kontekst nadziranja. *In Order Not To Be Here* se sastoji iz noćnih kadrova jednog tipičnog američkog predgrađa: praznog parkirališta ispred supermarketa, ulica, okućnice, na kraju i enterijera jedne porodične kuće. Kamera nametljivo bilježi noćni život ovih naizgled usnulih prostora, dok iz *off*-a dobijamo kontrapunkt: čujemo razgovore zabilježene policijskim radio-stanicama i telefonskim servisima kojima građani prijavljuju različite slučajeve pljački, nasilja, nepravilnosti, kršenje javnog reda i mira, a pratimo i policijsku potjeru kriminalaca. Zvuk je u jukstapoziciji sa mirnim kadrovima javnog i privatnog noćnog života u predgrađu. Završetak filma čini snimak iz vazduha: vidimo termalni, *infrared* snimak muške figure, bjegunca koji trči tim istim ulicama i dvorištima, čujemo isti radio-prenos policijskih operacija. Na samom kraju, figuru vidimo kako trči nepreglednim i apstraktnim prostorom digitalne slike. Pitanje koje autorka postavlja na početku se odnosi na komentar sveprisutnosti nadzornih objektivu u kojem se sve što je

¹⁷⁴ Elizabeth Cowie, „*The World Viewed: Documentary Observing and the Culture of Surveillance*“, op. cit. 599.

ljudsko, iako upakovano u narativ o bezbjednosti, sigurnosti i privatnosti, svodi na čistu informaciju i podatak posredstvom digitalne, automatizovane slike. Ovaj sveprisutni intruzivni neljudski pogled koji okupira sve životne prostore i locira bjegunce, opaža i kada su ljudska čula limitirana, ili kako Fuko piše, vlast je „raspoređena na mnoga tela, površine, osvetljene prostore, osmatračke poglede; sadržana je u aparaturi čiji unutrašnji mehanizmi proizvode određeni odnos u koji su pojedinci uhvaćeni.“¹⁷⁵

Kada je u pitanju igrani film, analizi treba pristupiti na sličan način, osvrtom na postupak lažnog dokumentarnog CCTV snimka kao okvira iz kojeg se pripovijeda fiksijski zaplet. Kamera je, u tom slučaju, i narativno i formalno-stilsko sredstvo, a koje funkcioniše i unutar dijegeze. Kamera je prisutna u filmskom prostoru, njome se pripovijeda i iz njene perspektive se prati priča filma. Kao primjer se može sagledati postupak koji koristi Bong Ćun Ho (Bong Joon Ho) u kratkometražnom igranom filmu *Influenza* (2004.). Osnovna tema filma je nasilje, ovdje simbolički predstavljeno kao virus koji se nemilice širi jednim južnokorejskim gradom. Kad je riječ o tematskom okviru, jasno je uočljiv kritički odnos spram savremenih procesa društvenog raslojavanja koji je i prepoznatljiv za opus ovog autora¹⁷⁶. U filmu *Influenza*, protagonista je muškarac koji ostaje bez posla, nakon čega izvršava niz pljački, koje se gradiraju od sitne krađe do bizarnog ubistva, da bi na kraju sve eskaliralo opštim nasiljem na ulicama. Film je strukturisan od scena u mizankadrovima, koji su snimljeni nadzornim kamerama u različitim bankama i kabinama za bankomate, gdje se odvija najveći dio filma. Žanrovski, *Influenza* je crna komedija koja koristi postulate horor filma. Bitno je osvrnuti se na ovu žanrovsku subverziju, s obzirom na to da se postiže na planu filmskog jezika. Naime, za ovu vrstu žanra, građenje *suspensa* je osnovna okosnica za koncipiranje filmskog narativa. Definisan kao gledalačka *tenzija* zbog osjećanja da će se nešto desiti i *želja* da što prije sazna šta će se desiti, *suspens*¹⁷⁷ se, u klasičnom filmu, ostvaruje nizom rediteljskih postupaka, od osvjetljenja u kadru, muzičke podloge, upotrebe zvuka, pokreta kamere, na kraju – montaže. U ovom filmu, svaka vrsta pomenute rediteljske intervencije je minimalizovana: osnovni Bongov postupak je korišćenje automatizovanih slika, odnosno lažno dokumentarnih snimaka CCTV kamera, koji sadrže prizore u neprekidnom, „stvarnom“ trajanju. Unutar takvih mizankadrova napetost se ostvaruje prevashodno time što gledalac, na prvom mjestu, samostalno treba da riješi o kojem prostoru je riječ, zatim

¹⁷⁵ Mišel Fuko, *Nadzirati i kažnjavati*, op. cit. 196.

¹⁷⁶ Bong Ćun Ho je dobitnik Oscara za film *Parazit* (*Parasite*, 2019.) koji se neposredno tiče ove teme.

¹⁷⁷ *Suspens* (eng. *suspense*) se definiše kao napetost koja prethodi kulminaciji određene narativne radnje.

i da odgonetne ko su likovi koji se tu pojavljuju i da samostalno usmjeri pažnju na detalje. Drugim riječima, (Čehovljevim, da budemo precizni), rediteljski nije predstavljena „puška na zidu“ koja će u drugom činu biti upotrebljena. U tako osmišljenom građenju saspensa je sadržana autoreferencijalnost - u ovakvom postupku gledalac je u ulozi posmatrača, jer, iako je riječ o sasvim „objektivnom“ oku kamere „ispostavlja se da uređaj nije toliko objektivniji kako se čini, zato što, naposljetku, ljudsko oko ostaje sudija o tome šta *jeste*, a šta *nije*“¹⁷⁸, kako piše Lefe. Nasilje je, na taj način, u Bongovom filmu svojevrsni *mekgafin*¹⁷⁹ – iako je osnovna fabulativna nit vezana za zločin kojem svjedočimo kao posmatraču CCTV snimka, sami izbor postupka pripovijedanja putem snimaka nadzornih kamera nam ukazuje na to da je glavna tema filma, zapravo, *gledanje* zločina, a ne zločin sam po sebi. Gledalačka identifikacija koja se u klasičnom narativnom stilu postiže potpunom prepuštanju kameri, raznovrsnošću planova i uglova kadriranja „nevidljivim“ montažnim postupcima, ovdje je, možemo reći, nemoguća. Ekonomisanje filmskim pripovijedanjem putem promjenljivog plana i ugla montažnim postupcima više ne važi, jer je gledalac izopšten svjedok događaja, u nelagodnom izostanku udobnog prepuštanja lažnoj stvarnosti. Gledalačka fokusiranost se u filmovima nadzornog snimka postiže čistom fascinacijom gledalačkim činom. Poput Džefa u filmu *Prozor u dvorište*, ono što privlači gledaoca jeste zadatak koji mu sadržaj lažnog CCTV materijala nameće, a to je potreba da neprestano gleda u cilju taženja problema i njegovog rješenja, zaražen virusom svevidećeg pogleda. Kritički osvrt na društvenu klimu u slučaju ovog satiričnog filma, nije usmjeren samo na alegoriju siromaštvom podstaknutog sveopšteg nasilja, kapitalističkog virusa, već na kontekst indiferentne pozicije neoliberalnog sistema spram društvenih problema, gdje su ljudi svedeni na objekte pogleda nadzornih kamera, čiste informacije. Tako nezainteresovani objektiv nadzorne kamere je glavna alegorija društva kontrole u Bongovom filmu.

U navedenim primjerima se može uočiti da, na koji god se način artikulisala, tema nadziranja koja se reflektuje sa tematskog okvira na filmski jezik ima jasnu društveno-političku orijentaciju. Društvo kontrole, predstavljeno postupkom nadziračkog pogleda

¹⁷⁸ Sebastian **8** fait, *Surveillance on screen: Monitoring contemporary films and television programmes*, op. cit. 12.

¹⁷⁹ Jedan od Hičkokovih najpoznatijih pojmova, mekgafin (eng. *MacGuffin*) označava određeni predmet, događaj ili lika čija je uloga da uspostavi kontekst i omogući narativni tok, iako nema posebnu relevantnost za cjelokupnu priču. Mekgafin je, kako je i Hičkok pisao, je element u priči za koji gledalac misli da je posebno važan, ali na kraju nema nikakvu posebnu funkciju (obratiti pažnju na intervju sa Trifoom). U filmu *Psiho* (*Psycho*, 1960.), na primjer, dramaturški mekgafin je cjelokupna sekvenca o novcu koji Marion krade od šefa. Pratimo niz scena u kojima saznajemo zašto, kada i na koji način Marion krade novac i bježi, ali nakon njenog ubistva u motelu Bejts, ovaj novac nema više nikakvu narativnu ulogu.

kontekstualizuje se u specifičnom diskursu automatizovane slike u kojem se propituje poroznost ljudske subjektivnosti u neoliberalnom okruženju. Pogled u filmu snimka nadzorne kamere je prepušten vanjskom aparatu, ravnodušnom posmatraču pripovjedanih događaja, nezainteresovanom za povlađivanje ljudskim željama, emocijama i zadovoljstvima gledanja. On je hladan i čist u svojoj objektivnosti i zadatku da registruje određene aktivnosti i procese. U takvoj perspektivi, protagonisti su svedeni na tehničku informaciju o radnjama koje obavljaju. Ovaj lažni dokumentarizam filma pronađenog snimka nadzorne kamere izaziva kod gledalaca određeni stepen *nelagodnosti* u gledanju, nasuprot *zadovoljstva* o kojem piše Lora Malvi. Tretman pogleda u navedenim CCTV filmovima ukazuje ne samo na ideološku poziciju autora spram koncepta nadziranja, već i na brojna pitanja i izazove ontološkog statusa subjekta u odnosu na tehnologiju. To pitanje se komplikuje razvojem i sve češćom upotrebom tehnologija za nadziranje. U tom smislu, kako su tehnologije nadziranja postajale sve dostupnije, te kako su se sve više selile i u lične zone doma, tako se sužavao i obzor autorskih preokupacija: od propitivanja dokumentarnih svojstava kamera na javnim mjestima ka onim objektivima koji su postali sve bliži našim personalnim prostorima.

4.4. „It’s looking at me”: Dekonstrukcija žanra invazije doma u filmovima

Skriiveno i Paranormalna aktivnost

Nadzorne kamere nisu samo dio sigurnosnih sistema javnih prostora, poslovnih zgrada, i sličnih lokacija na kojima se okuplja veći i nekontrolisani broj nasumičnih, nepoznatih lica. Skoro je nemoguće zamisliti život u stanu ili kući bez osjećaja sigurnosti koji nam omogućava mehaničko oko kamere. Što su se kamere sve češće useljavale u naše lične i bezbjedne prostore komfora, tako su postajale prisutnije i u filmskim prostorima doma. Tako se, između ostalog, uočava i tendencija upotrebe CCTV snimaka u horor subžanru *invazije doma* (eng. *home invasion*), koji, usljed „prisustva“ nadzornih kamera podliježe svojevrsnoj dekonstrukciji, odnosno reviziji.

Film „invazije doma“ ili „kućne provale“ se tokom istorije pozicionirao kao odrednica žanra koji, najčešće, primjenjuje horor ili triler postulate u okviru teme o ranjivoj sigurnosti životnog prostora. Bilo da je riječ o motivima pljačke, otmice, ubistva, seksualnog nasilja ili paranormalnih pojava, ideja neočekivanog i nasilnog upada (ono)stranog u privatni život, prema Poli Maranc Koen (Paula Marantz Cohen) ogleda

sveprisutni strah od erozije granica između privatnog i javnog: „Ovi filmovi reflektuju osjećaj da je vanjski svijet opasan i nepredvidiv više nego ikada. Konačno, dom se može vidjeti i kao supstitut porodice: statični, fizički prostor onoga šta je, u savremenom društvu, napuknuto i promjenljivo”¹⁸⁰. U tom smislu, narativi filmova ovog žanra se odvijaju mahom u jednom prostoru – kuće ili stana pojedinca ili porodice koji su izloženi nasilju. Pored ovih dobro poznatih tropa, u filmovima invazije doma se uočava i specifična tendencija posebno zanimljiva za kontekst ovog rada, a to je žanrovski prepoznatljiv fabulativni trenutak u kojem je protagonista (češće protagonistkinja) informisan (obično putem telefona ili računara), da ga *neko* posmatra. Od filmova *Kad stranac pozove* (*When A Stranger Calls*, Fred Walton, 1979.) ili franšize *Vrisak* (*Scream*), ideja anonimnog poziva koji nas upućuje u to da je prijetnja u našoj neposrednoj blizini, štaviše „pod istim krovom“, konvencija je koju treba razmotriti na dva nivoa. Informacija da je uljez prisutan, te da smo nadgledani, je prvi nivo na kojem se dešava uvod u zaplet, tako da, prema scenarijskim zakonitostima igranog filma, sve što slijedi su obrti između „skrivanja i traženja“, pred (ne)vidljivom prijetnjom. Saznanje o tome da neko posmatra najintimnije trenutke u našem zaštićenom, bezbjednom prostoru, je *pokretački incident* u dramskoj postavci filmova ovog žanra, više nego konkretizovana akcija, tj. samostalni pripovjedni događaj. Drugi nivo analize koji je posebno zanimljiv je upotreba komunikacijskog medija, tehnologije, kojom protagonista komunicira sa uljezom i posredstvom kojeg saznaje da je posmatran. U tom smislu, scene telefonskih poziva, SMS ili video poruka, elektronske pošte i komunikacije na društvenim mrežama, funkcionišu kao još jedna konvencija kojoj podliježe većina filmova ovog žanra. Odnos protagoniste i antagoniste, u vidu *ukućana* i *uljeza*, na ovaj način podliježe specifičnom obliku mučne igre „lovca i plijena“, gdje se pozicije moći premještaju zamjenama uloga posmatrača i posmatranog u čemu je gledalac saučesnik. Gledalac je, na ovaj način, u potpunosti prepušten ovoj igri promjene pogleda, jer je na izvjestan način manipulisan kao i protagonista – zna da je uljez u dijegetskom prostoru, i da je neprijatno iznenađenje sigurno iza narednog montažnog reza.

Uzimajući u obzir ove žanrovske tendencije pri analizi postupka i uloge kućnog CCTV snimka, možemo zaključiti da sama nadzorna kamera ima inherentno *zazorno* svojstvo u sličnoj mjeri kao i pomenute tehnologije kojima komuniciraju filmski uljezi.

132

¹⁸⁰ Paula Marantz Cohen, „Conceptual Suspense in Hitchcock's Films“, u Thomas Leitch, Leland Poague (ur.), *A Companion to Alfred Hitchcock*, Wiley-Blackwell, Malden, Oxford, 2011, 126-138, 136.

115

Stoga je posebno zanimljivo obratiti pažnju na tretman digitalne kamere i kao narativnog elementa. Mogućnost kamere da skoro nevidljivo i nečujno posmatra i snima jedan je od uzroka osnovnog dramskog zapleta. Štaviše, za razliku od pomenutih konvencija po kojima je tehnologija u ulozi posrednika, CCTV kamera je u filmovima nadzornog snimka u funkciji *uljeza*, što ćemo pokazati odabranim primjerima. Ono što u filmovima nadzornog snimka dodatno komplikuje analizu jeste i pozicija protagonista, ukućana, koji su ovakvim rediteljskim postupkom vizuelno izjednačeni sa svim objektima koji ih okružuju. Automatizovana slika CCTV-a ne dozvoljava primjenu različitih oštrina, promjenu fokusa i filmskog plana, nemogući su i pokreti i vožnje kamere. Za razliku od montažnih postupaka kojima je gledalac prepušten direktnom preusmjeravanju na različite poglede, automatizovana slika nadzorne kamere je kontinuirana, montažno je minimalistička, a prijetnja je prisutna u *real time*-u o kojem gledaocima dodatno informišu *timecode*-ovi kao sastavni dio takve automatizovane slike. Funkcija nadzorne kamere u domaćinstvima je da samostalno i automatski *uoči* i registruje uljeza u zadatom joj prostoru, ali sama činjenica da je uređaj stalno uključen, odnosno da kontinuirano *gleda* i registruje svakodnevicu dovoljno je nelagodna. Na nama, gledaocima, je da interpretiramo ovaj postupak u cilju odgovora na pitanje ko je uljez: kamera, ukućani ili neko treći. Na taj način se dekonstruiše žanrovsko polazište. Tema invazije doma se, tako, u potpunosti prenosi na plan intruzivnog pogleda kamere, jednako posvećenog svim objektima u prostoru koji nadgleda. Nadzorna kamera, sa takvim kvalitetima, je samo svojom prirodom dramski pogon za *stravu i užas*, na narativnom i vizuelnom planu. Na ovaj način se reflektuje ideja postljudskog pogleda automatizovane slike nadzorne kamere, sveprisutnog mašinskog vida koji je doslovno „provalio“ u prostor doma i koji apsolutno decentrira ljudski subjekt u okviru odnosa njegovog nekada „ličnog“ prostora sa okruženjem.

Jedan od fundamentalnih filmova koji se bavi problemom odnosa različitih pogleda kao suštinskom prirodom CCTV snimka je film *Skriveno* (*Caché*, 2005.) Mihaela Hanekea (Michael Haneke). *Skriveno* možemo tumačiti i kao revizionistički film invazije doma, jer u cijeloj njegovoj dramskoj konstrukciji nemamo niti jednu scenu u kojoj je uljez prisutan u domu protagonista. Štaviše, do kraja filma uopšte se ne otkrije njegov identitet. Jedini, narativni i vizuelni, uzurpatorski element je informacija da ih neko *gleda* i snima bez njihovog znanja i pristanka.

Ovaj film počinje jednim od inovativnijih rediteljskih postupaka u istoriji kinematografije. Vidimo statični prizor ulaza u parisku kuću, tu je i niz parkiranih

automobila koji djelimično zaklanja ulazna vrata. Preko tog statičnog i kontinuirano snimljenog kadra se ispisuje uvodna špica. Potom, uočavamo mladu ženu koja izlazi iz kuće, pored nje prolazi biciklista, a upadljiva neprekinutost kadra upućuje na ključna pitanja - čiji je ovo pogled i šta tačno posmatramo. Iznenada, slika se zaustavlja, čujemo glasove van kadra: „I?“, pita muški glas, „Ništa“, odgovara ženski, „Gdje si to pronašla“, „Na ulaznim vratima, u plastičnoj kesi“, odgovara žena. Nakon prvog reza, upoznajemo ženu i muškarca koji gledaju ovaj snimak uličnog prizora, na televizoru u svojoj dnevnoj sobi. To su Žorž (Danijel Otež) i An (Žilijet Binoš) Loran, bračni par, čija je svakodnevica, saznaćemo u nastavku scene, uzurpirana anonimim pošiljkama snimaka ulaza njihove porodične kuće. U jednoj od prvih narednih scena, Žorž izlazi ispred kuće i kreće se ka poziciji iz koje je sniman prizor, ka nama, gledaocim. Tada uočavamo da tamo nema nikoga, da ne postoji ni nadzorna kamera na tom mjestu, kao i to da je nemoguće i odrediti poziciju iz koje je prizor snimljen. U okviru dijegetskog prostora, riječ o doslovno nemogućem uglu – kraju slijepe uličice. Snimak je, gledalac zaključuje, nastao iz pozicije koja je *izvan prostora filma*: „Filmska publika gleda video snimak sa određenom namjerom, zajedno sa njima postajemo istražitelji slike (kao Žorž i An), ali i voajeri (nepoznati autori snimka), dok gledamo, fascinirani video snimkom njihovih života“¹⁸¹.

Kako se film razvija, pošiljki je sve više. Otkrivamo i svakodnevnu rutinu porodice Loran, bračnog para i njihovog sina Pjeroa (Lester Makedonski), imućne zajednice intelektualaca. Kao glavni lik se ističe Žorž, televizijski voditelj emisije posvećene književnoj kritici. Uzurpacija doma porodice Loran se postepeno gradi do trenutka u filmu kada dodatak pošiljci podstakne Žoržova traumatična sjećanja na djetinstvo, što je jedan od ključnih trenutaka u filmu. U upečatljivoj sceni Žoržovog sna (ili sjećanja), saznajemo da je provodio vrijeme na velikom seoskom imanju svojih roditelja, gdje je radila izbjeglička alžirska porodica, kao i to da je bio blizak sa njihovim sinom, svojim vršnjakom, Mažidom (Moris Benišo). Mažidovi roditelji su, međutim, nestali neposredno nakon pariškog masakra 1961. godine, zbog čega je Žoržova porodica započela proces usvajanja, koji nikada nije zaključen. Sve scene sjećanja su rediteljski promišljene i izvedene u statičnim mizankadrovima, što se da primjetiti kao stilski veoma blisko anonimnim snimcima. Žorž, očigledno obuzet osjećanjem krivice, sumnja da se upravo Mažid sveti na ovaj način. On kreće u potragu koja za ishod ima nasilan obračun između njih dvojice, jer Mažid negira da je umiješan. Iznenada, pojavljuje se i snimak obračuna

u Mažidovom stanu koji stiže kao kompromitujuća pošiljka Žoržovom šefu. Uprkos tome što je Žorž, preplavljen bijesom i grižnjom savjesti, ubijeđen da je počinilac ili Mažid ili Mažidov sin (Valid Afkir), kao i nizu situacija izazvanih neopravdanom sumnjom koja na kraju dovodi do tragičnog ishoda (Mažidovog samoubistva), do kraja filma izvor snimaka ostaje - sakriven. Vizuelna strategija u režiji Žoržovih snova i snimaka zasigurno jeste ključ koji nam autor veoma jasno nudi u cilju razumijevanja misterioznog porijekla pošiljki. Naime, na narativnom planu, misterija pošiljki je u funkciji fabulativnog zamajca. U okviru arhitektonike filma, tj. njegove dijegeze, ovaj svevideći pogled skrivene kamere može da pripada samo reditelju, odnosno gledaocima. Ta misterija nam je riješena na početku filma, ali, naše oko, naviknuto na konvenciju pogleda koji već nekome pripada, ne želi da prihvati ontološku zagonetku snimka koju nam autor nameće.

Ako misteriju doslovno shvatimo kao nedokazivu ili prirodno neobjašnjivu istinu, Hanekeov postupak na više nivoa propituje možda čak i religijsko pitanje sveznajuće i svevideće „sile“ nasuprot individualne krivice, a rediteljski je materijalizuje u pogledu nadzorne kamere. U takvoj zamisli intruzivne kamere i njenog svevidećeg objektiva ogleda se motiv, ne samo lične, već i klasne krivice ignorantske buržoazije, što je jedna od glavnih Hanekeovih autorskih preokupacija¹⁸². Kako piše Hju Manon (Hugh S. Manon)¹⁸³, vodeći se Lakanovom psihoanalitičkom tezom, glavna ideja filma je sadržana u nadzornom pogledu, pogledu krivice koji Žorž pokušava da izbjegne. Dodaćemo i to da, ovakvim postupkom, Haneke svoj autorski komentar uključuje i kao glavni zaplet u narativnu okosnicu filma. U tom smislu, i ontološki status snimaka koji stižu na adresu porodice Loran je doveden u pitanje, posebno uzimajući u obzir da pošiljalac do kraja filma nije otkriven. U tom smislu, Haneke dodatno komplikuje ideju posmatranja i nadziranja time što uvodi u diskurs nadzornog pogleda i pitanje objektivnosti snimljene stvarnosti, odnosno onog problema o kojem još i Epsten polemizuje kada piše o sudaru *Ja i snimljenog Ja*: „Bilo da je nagore ili nabolje, kinematograf uvek svojim zapisom i svojom reprodukcijom preobražava subjekt, iznova od njega stvara drugu ličnost, čiji izgled do te mere može da uzbuđi svest da se ona zapita: 'Ko sam ja? Koji je moj pravi identitet?' A to je svojevrсно oslabljivanje očiglednosti postojanja i onog: 'Mislim, dakle jesam', kojem

¹⁸² Uzmimo za primjer još neke filmove: *Sedmi kontinent* (*Der siebente Kontinent*, 1989.), *Benijev video* (*Benny's Video*, 1992), *20 lunny Games* (1997.), ili *Srećan kraj* (*Happy End*, 2017.).

¹⁸³ Hugh S. Manon, „Comment ça, rien?": Screening the Gaze in *Caché*, u: Brian Price, John David Rhodes (ur.), *On Michael Haneke*, Wayne State University Press, Detroit, 2010, 105-125.

treba da se doda: 'Nisam za sebe mislio da sam takav kakav jesam'.¹⁸⁴ Na tom tragu, destabilizacija filmske slike u Hanekeovom filmu nije tu samo zbog manipulacije gledaocima, već stvaranja svijesti o tome da su manipulisani, ili kako sam piše: „Film je vještačka tvorevina. Film se pretvara da rekonstruiše stvarnost. Ali to ne radi – film je manipulativna forma. To je laž koja ima mogućnost da otkrije istinu. Ali ako film nije umjetničko djelo, on postaje samo još jedan saučesnik u manipulaciji“¹⁸⁵. Dodatno je za analizu relevantno i to što je Žorž po zanimanju televizijski voditelj, čiji studio ironično i očigledno podsjeća na enterijer njegove dnevne sobe, čime Haneke dodatno akcentuje ideju svojevrstnog savremenog medijskog panoptikona. Iako je ideja kolektivne krivice, u slučaju filma *Skriveno* teorijski propitivana u brojnim studijama i akademskim člancima¹⁸⁶ za kontekst ovog rada je posebno značajan aspekt izvora nepoznatog pogleda, koji nadilazi dijegetički prostor filma. On odgovara Žižekovom tumačenju Lakanovog pogleda: „Kada ugledamo sebe ‘izvana’, iz te nemoguće tačke, traumatičnu crtu ne predstavlja to što sam objektivizovan, sveden na neki spoljašnji objekt za posmatranje, već pre to što se sam moj pogled objektizuje, što me posmatra izvana, a što upravo znači da moj pogled više nije moj, da mi je ukraden.“¹⁸⁷ Ova mehanička hladnoća pogleda snimka nastalog bez dijegetički prisutnog uređaja kojim se snima, a time i bez ikakvog ljudskog uticaja, izvor je tenzija u razumijevanju odnosa naše egzistencije i pogleda objektiva koji sami ne vidimo. Na taj način Haneke daje ovom pogledu nadzorne kamere karakteristike eksternalizovanog neljudskog, svevidećeg i sveprisutnog entiteta. Iako Haneke, moguće, propituje transcendentna svojstva svevidećeg pogleda, ono u čemu se uočava njegovo posthumano, imanentno svojstvo, jeste tretman desubjektivizovanog pogleda kao jedinog pravog uljeza. Ova *onostranost* se, tako, ne mora nužno pripisivati prelasku granica empirijskog iskustva naše egzistencije, jer ona njeno imanentno svojstvo. Naime, poimanje *života* iz perspektive ljudske egzistencije nije ni nužno vezano za

¹⁸⁴ Žan Epsten, „Inteligencija jednog mehanizma“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 136-141, 136.

¹⁸⁵ Peter Brunette, *Michael Haneke*, op. cit. 115.

¹⁸⁶ Ben 36 Cann, David Sorfa (ur.), *The Cinema of Michael Haneke: Europe Utopia*. Columbia University Press, 2012; Giuseppina Mecchia, „The Children Are Still Watching Us, *Caché/Hidden* in the folds of time“, *Studies in 20th Century Cinema*, vol. 7, no. 2, 2007, 131–141; Susannah Radstone „*Caché*: Or what the past hides“, u: Mick Broderick, Antonio Traverso (ur.), *Interrogating Trauma: Collective 20th Century in Global Arts and Media*, Routledge, London, New York, 2013; Christopher Rowe, „The Intermedial Dynamics of Shame: *Caché*“, u *Michael Haneke: The Intermedial Void*, Northwestern University Press, 2011.

¹⁸⁷ Slavoj Žižek, *Organi bez tela: O Delezu i posledicama*, op. cit. 220.

polaritete spoznaje svijeta u ljudskom ili vanljudskom registru, već za različite oblike njihove koegzistencije.

Iako su elementi snimljeni misterioznim nadzornim kamerama okosnica fabule u *Skriveno*, njihovom upotrebom nije strukturisan film u cjelini, poput primjera koji su prethodno analizirani. Jedan od prvih popularnijih dugometražnih filmova u potpunosti snimljen CCTV kamerom, te koji se direktno tiče teme onostranog, jeste bisokopski hit *Paranormalna aktivnost* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007.), zahvaljujući čijem uspjehu je kasnije nastala i cijela franšiza.

Paranormalna aktivnost za osnovnu temu ima zaposjednutost demonskom silom. Ovaj demon se „prenosi“ prema matrici krvne povezanosti članova porodice, „sa pokoljenja na pokoljenje“, pa su time i povezani dijelovi franšize u kojima pratimo protagoniste različitih generacija. Logika po kojoj funkcioniše malevolentna sila u *Paranormalnoj aktivnosti* predstavlja svojevrsnu kombinaciju horor konvencija podžanra demonske zaposjednutosti i uklete kuće, jer se svako natprirodno djelovanje dešava samo pod krovom porodičnog doma. U analizi ovih filmova, u kojima je priča o zaposjednutoj kući ispriповijedana putem postupka lažnog dokumentarizma pronađenog snimka, Džulija Leyda (Julia Leyda) ističe da „u formi i dijegezi filma, *digitalno* zapravo funkcioniše kao veza između noćne more kapitalizma (kupiti ukletu nekretninu na kredit) i horora kamere kao neljudskog faktora koji zaposijeda američka domaćinstva”¹⁸⁸. Iako se svih pet dijelova franšize tiču upotrebe novih tehnologija u svrhu bilježenja paranormalnih pojava koje opsjedaju domaćinstvo, prvi i drugi dio su posebno zanimljivi iz aspekta upotrebe automatizovane slike. *Paranormalna aktivnost* je tako ujedno i svojevrsni omaž istorijskoj upotrebi fotografije i filma u svrhu snimanja onostranih pojava¹⁸⁹. U tom smislu, demonske sile u ovoj franšizi imanentno su vezane za tehnologije snimanja.

¹⁸⁸ Julia Leyda, „Demon Debt: *Paranormal Activity* as Recessionary Post-Cinematic Allegory“, u: Shane Denson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film*, Reframe Books, Sussex, 2016, 398 – 432, 416.

¹⁸⁹ U knjizi *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to Digital Era*, u eseju „Phantom Images and Modern Manifestations: Spirit Photography, Magic Theater, Trick Films, and Photography’s Uncanny“, Tom Gunning (Tom Gunning) povezuje pojam „zazornog“, istraživanja savremene tehnologije u prevazilaženju smrti ili za komunikaciju sa onostranim spektralnim silama. U tekstu se Gunning posebno osvrće na istorijsku tendenciju upotrebe fotografije i filma da registruju i zabilježe onostrano, ono što golom oku nije vidljivo. Vidjeti: Tom Gunning, „Phantom Images and Modern Manifestations“, u: Murray Leeder (ur.), *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to Digital Era*, Bloomsbury Academic, London, 2015, 17-38.

U prvom dijelu, mladi par, Kejt (Katie Featherston) i Mika (Micah Sloat), nabavljaju kameru kako bi ispratili sumnjive događaje u kući u koju su tek uselili, vjerujući da je zaposjednuta demonima. Mika je oduševljen mogućnostima snimanja i za njega je to potpuno novo, i nadasve zabavno, iskustvo, dok Kejt pokazuje očigledno negodovanje koje se jasno prepoznaje posebno kada izgovara jednu od ključnih replika za cijelu ideju filma: „Trebalo bi da budeš zaljubljen u mene, a ne u mašinu“¹⁹⁰. Kako film odmiče, demonska aktivnost je sve prisutnija i Kejt jasno Miki skreće pažnju na to da demonu izrazito smeta snimanje i da je posebno isprovociran time što ne gase kameru.

Još na samom početku filma Mika ostavlja upaljenu kameru u spavaćoj sobi, kako bi snimio eventualnu demonsku aktivnost dok spavaju (tako postavljen kadar koji podsjeća na nadzornu kameru postao je amblematski za cijelu franšizu). Kejt iz kreveta pogleda prema kameri, odnosno prema nama, i govori: „Gleda me“ („It's looking at me“). Ovo se, svakako, odnosi na kameru, ali ovom rečenicom je jasno uspostavljen odnos između paranormalne, demonske energije koja je prisutna u njihovom domu i kućne kamere koja direktno, kako naslućujemo, provocira demona i dovodi, konačno, do tragičnog ishoda. Takođe, kako je film lažno dokumentaristički snimljen njihovom personalnom, kućnom kamerom, ova Kejtina rečenica se odnosi i na nas, gledaoce koji, u iščekivanju ukazivanja natprirodnog uljeza, voajerski pratimo njihovu svakodnevicu i intimu. Ideja *zle* tehnologije čijim posredstvom se prizivaju onostrane, malevolentne sile je veoma otvoreno prisutna u *Paranormalnoj aktivnosti*, a to „zlo“ je jednako zastupljeno u dijegetskom prostoru, kao i u samom intruzivnom pogledu na svaki kutak njihovog životnog prostora. U drugom dijelu, *Paranormalna aktivnost 2* (*Paranormal activity 2*, Tod Williams, 2010.), glavni likovi su članovi porodice Kejtine sestre, Kristi (Sprague Grayden). Osnovni rediteljski pristup je, takođe, lažni dokumentarizam pronađenih snimaka nadzornih kamera, postavljenih u kući iz sigurnosnih razloga. U tom smislu, drugi dio predstavlja svojevrsni žanrovski iskorak u odnosu na prvi, jer osnovni razlog zbog kojeg su kamere postavljene nije aktivnost demonskih sila, već – provala, o kojoj se govori na početku. Tokom samog filma otkrivamo demonsku aktivnost zajedno sa protagonistima, tako da snimak nadzorne kamere figurira kao pokretački incident u narativnoj strategiji. Protagonisti su izloženi okolnostima stravičnih napada natprirodnih sila, a koje pratimo isključivo iz ugla objektiva nadzorne kamere. Na taj način, *Paranormalna aktivnost* je svojevrsni osvrt na horor invazije doma ne samo natprirodnim

¹⁹⁰ Izvorno: „You're suppose to be in love with me, not the machine.“ (prev. Jelena Mišeljić)

silama, već onostranim, mašinskim pogledom CCTV kamere koja dokumentuje naše želje i strahove. Sa poprilično tehnofobičnim prizvukom, ova franšiza se osvrće kako na zazorno svojstvo mehaničkog pogleda, tako i na veoma jasnu temu različitih socioloških aspekata novih tehnologija. Leyda o tome piše na sljedeći način:

„Ovi filmovi prenamjenjuju konvenciju defamilijarizacije kuće kao utočišta, da bi od njega napravili mjesto užasa i zazornog. Tehnologije proizvodnje digitalnih slika – kućni video, nadzorne i sigurnosne kamere, posebno – su sveprisutni, svakodnevni artefakti savremenog života. I, zaista, sigurnosne kamere su tu kako bi nas učinile bezbjednijima, dok, sa druge strane, gledanje kontinuiranih i ponavljajućih snimaka stvara više anksioznosti kako za nas, tako i za protagoniste, otkrivajući činjenicu da nikad ništa ne možemo vidjeti iz prve ruke, a posebno ne ono što se događa dok spava“¹⁹¹.

Ovdje se valja prisjetiti filma *Prozor u dvorište* i ranije obrazloženog stanovišta da se osnovna tematska okosnica, kao i dramaturški pogon, odnosno saspens, rediteljski zasniva upravo na manipulaciji pogledom. Mi vidimo ono što vidi Džef, a dok on spava, u filmu radnja izostaje, nastupa rez. Drugim riječima, radnju pratimo isključivo uz protagonistu, znamo koliko i on, saznajemo o događajima istom dinamikom. U *Paranormalnoj aktivnosti* imamo potpuno obrnuti pristup. Napetost se, slično kratkometražnom filmu *Influenza*, postiže time što nam je omogućeno da vidimo „sve“ i u svakom trenutku, zahvaljujući automatizovanom snimanju, ali u spoznaji da je naš pogled potpuno beskoristan. Iako automatizovana slika CCTV kamere treba da služi bezbjednosnoj svrsi, njena funkcija, u našim očima, nema taj značaj. Distancirani smo, izmješteni, gledamo dešavanja dokumentovana sistemom koji je trebalo da osigura životni prostor, dok kamera, nasuprot tome, samo ravnodušno registruje užas. Dok Džefov pogled sa prozora, ako se osvrnemo na Lakanovu tezu, komunicira sa našom iskonskom skopofiličnom prirodom, pogled nadzorne kamere u demonom zaposjednutoj kući postaje osnovno sredstvo odražavanja principa po kojima horor funkcioniše – onog koji oslikava zazorno mjesto preklapanja naših želja i strahova.

Za razliku od horora sličnog profila, u *Paranormalnoj aktivnosti* nema eksplicitnog nasilja, prizora krvi, tjelesne mutilacije i sličnih scenarijskih rješenja. Ono

čime se postiže strava i užas, dakle, sadržano je u samoj prirodi gledanja filma, fizičkoj fiksiranosti i potrebi da se uoče svi detalji, da se beskonačno mnogo puta pogleda „snimak“ i *time code*-ovi kako bi se podrobno istražilo kada se i kako određeni događaj desio. Postljudski pogled, u slučaju nadzorne kamere, idealan je primjer savremene transpozicije ideje objektivnosti pogleda kamere, a koja je, na šta smo ukazali, bila preokupacija filmova i filmskih teorija od početaka. Međutim, sistemi snimanja su danas, zahvaljujući automatizovanom kontekstu našeg digitalnog okruženja i pod krinkom sigurnosti, sve prisutniji uzrok tenzija u kohabitaciji živih bića i tehnologije. U *Paranormalnoj aktivnosti* ta vrsta napetosti se gradi u trenucima tzv. praznog hoda, ili mrtvog vremena, u kojem dramska radnja izostaje, u tom prostoru između narativnih događaja. Na taj način, ovaj pristup ciljano razara svaku ideju holivudske ekonamične naracije kao slaganju „scena života bez dosadnih dijelova“ (da još jednom prizovemo Hičkoka¹⁹²), i pozicionira te „dosadne“ momente kao osnovni zamajac involviranja u priču.

Iako je riječ o potpuno drugačijim autorskim pristupima, ključna stvar koja povezuje filmove *Skriveno* ili *Paranormalna aktivnost* je upotreba snimka nadzornih kamera, sa jasnom rediteljskom namjerom. Naime, ova vrsta mehaničkog oka u privatnim životima iako za cilj ima našu bezbjednost, utiče ne samo na spoznaju tehnološke intruzivnosti, već i poimanje sveprisutnosti neljudskog pogleda kao jednog od konstituenata percepcije svijeta. Mašinski, automatizovani pogled u navedenim primjerima utjelovljuje materijalizovani i eksternalizovani strah od svevidećeg onostranog koji uzurpira naše domove i našu svakodnevnicu. Kao što je bilo riječi i u uvodnim poglavljima, „mehanički drugi“, kako piše Brajdoti, istovremeno su predmeti želje i straha, objekti „kolektivno finansiranih i društveno osnaženih naučnih praksi“¹⁹³. U tom smislu, automatizovane slike nadzornih kamera djeluju kao jedan od tih objekata, materijalizacija pogleda kamere u filmu, i to u vidu CCTV snimaka, ogleđa i našu zazornost od mehaničkih drugih. Na tom tragu, u okviru analize ovog filmskog postupka, valjalo bi i posebnu pažnju usmjeriti na koncept nehumanog, neljudskog, kao još jednog referentnog elementa posthumanističkog diskursa, konkretno u pravcu Liotarove

¹⁹² „Praviti film prvo znači ispričati priču. Ta priča može biti nevjerovatna, ali nikada ne smije da bude banalna. Mora da bude dramatična i ljudska. A šta je drama, naposljetku, nego život iz kojeg su uklonjeni dosadni djelovi.“ („Making a film means, first of all, to tell a story. That story can be an improbable one, but it should never be banal. It must be dramatic and human. What is drama, after all, but life with the dull bits cut out.“), u François Truffaut, *Hitchcock*, op. cit. 103.

¹⁹³ Rozi Brajdoti, *Posthumano*, op. cit. 142.

definicije u studiji *Neljudsko*, na koju se fokusira Brajdoti. Po toj perspektivi, pogled nadzorne kamere opisujemo kao neljudski, jer ujedno ima i otuđujući (*defamilijarizujući*) i komodifikujući efekat, kao i ostali artefakti naprednog kapitalizma, kako ih opisuje Liotar. Međutim, kako smo i ranije istakli, odnos između tehnologije i čovjeka se mijenja, ili kako Brajdoti ističe: „danas se tehnološki konstrukt meša sa mesom u nezabeleženim razmerama“¹⁹⁴.

Da zaključimo, posthumano stanje se ogleda ne samo u svevidećem pogledu nadzorne kamere, već u praksama izmicanja centra sa ljudske tačke gledišta na bezbroj kamera koje nas svakodnevno okružuju. Te kamere su u javnim prostorima, privatnim domovima, postavljene u dogovoru da čuvaju i brane neštićene prostore privatnosti. Sa druge strane, informacije o našim aktivnostima prikupljene uz njihovu pomoć prolaze putevima koji često ostaju u mutnim vodama pravne zaštite ličnih podataka. U posljednjoj studiji slučaja uticaja CCTV kamera na jezik savremenog filma analiziraćemo transpoziciju tehnokulturalnih paradigmi u špijunskom filmu, kao žanru čijoj prirodi je nadziranje inherentno.

4.5. Ideološka transpozicija špijunskog tehnotrileru u filmu *Lone Wolf*

Na Međunarodnom filmskom festivalu u Roterdamu 2021. godine premijerno je prikazan film *Lone Wolf* australijskog reditelja Džonatana Ogilvija (Jonathan Ogilvie). Riječ je o adaptaciji romana *Tajni agent* Džozefa Konrada iz 1907. godine, po kojem je i Hičkok režirao film *Sabotaža* (*Sabotage*, 1936). Originalno, Konradov roman se bavi temama anarhizma, terorizma i špijunaže, zbog čega je Ogilvijeva adaptacija posebno zanimljiva - glavnu vizuelnu strategiju filma čini pronađeni materijal prikupljen iz različitih izvora (uglavnom snimci nadzornih kamera i video-poziva na računarima i pametnim telefonima).

Kako bismo bolje razumjeli različite modifikacije u priči i rediteljskom pristupu u odnosu na izvorno djelo, najprije ćemo obratiti pažnju na kratak pregled predistorije ovog filma. Radnja romana *Tajni agent* inspirisana je stvarnim događajima u periodu čestih anarhističkih akcija u Londonu 1880-ih godina, o čemu Konrad govori u bilješci autora na početku izdanja. Alfred Verlok je tajni operativac strane vlade koji se infiltrira kao član u anarhističku organizaciju kako bi neometano izvještavao o njihovim aktivnostima.

¹⁹⁴ Ibid, 143.

Alfred je, u tom identitetu, vlasnik prodavnice pornografskog materijala i korištenih stvari zajedno sa suprugom Vini i njenim bratom Stivijem, koji ima određene smetnje u razvoju. Ni Vini ni Stivi ne znaju za njegovo zanimanje koje vješto skriva u cilju da što uspješnije obavi svoje profesionalne zadatke. Konrad Alfredovom liku pristupa kao karijeristi i konformisti, spremnom na sve u borbi za bolje pozicije, pa tako i glavni zaplet priče čini trenutak kada dobija zadatak da izvrši sabotažu anarhističkog bombaškog napada eksplozivom na Griničku opservatoriju. Kako bi sačuvao, za sebe prestižnu, poziciju tajnog agenta, ali i usljed straha za sopstveni život, odlučuje da uključi Stivija u akciju. Ova operacija završava tragično - Stivi pogine noseći bombu do dogovorenog mjesta. Uprkos tome što Alfred pokušava da prikrije situaciju, Vini otkriva šta se desilo, iz osvete ga krvnički ubije, nakon čega izvrši samoubistvo. U *Tajnom agentu*, Konrad jasno problematizuje koruptivno djelovanje društvenih institucija i institucionalnih uloga, dajući ovoj temi groteskni ton. U ovoj priči sadržana je ideja o „zločinačkoj uzaludnosti čitave te stvari, doktrini, delovanju, mentalitetu; i o podloj strani te poluludačke poze kao o drskoj prevari koja iskorištava dirljivu bedu i strastvenu lakovernost čovečanstva uvek tako tragično sklonog samouništenju”¹⁹⁵, kako Konrad sam navodi u Bilješci autora.

Hičkoka je u ovom romanu posebno zainteresovao Konradov glavni tematski motiv, koji Pola Maranc Koen (Paula Marantz Cohen) u eseju posvećenom filmu *Sabotaža*, definiše kao „moralnu i strukturalnu srodnost policajca i kriminalca”¹⁹⁶. Međutim, za razliku od Konradovih preokupacija složenim odnosom čovjeka i nepredvidivosti njegovog okruženja, sa snažnim kritičkim uporištem u oslikavanju suodnosa pojedinca i društvenog konteksta, Hičkok propituje ljudsku prirodu kao klupko protivurječnosti gdje su nekontrolisani porivi glavni izvor zapleta. Na taj način, „srodnost policajca i kriminalca” kod Hičkoka ima uporište u suprotnostima i konfliktima unutar individualnih identiteta, dok Konrad ovaj motiv pripisuje „čovječanstvu tako tragično sklonom samouništenju”. Zbog toga Koen ovu adaptaciju naziva „ideološkom transformacijom” originalnog teksta, a mi ćemo je uočiti i u filmu *Lone Wolf*, ali kao renovaciju Hičkokovog filma, prilagođenu novim obzorima digitalnog medijskog okruženja.

¹⁹⁵ 31 Jozef Konrad, *Tajni agent*, Evrobook, Beograd, 2010, 9.

¹⁹⁶ Paula Marantz Cohen, „The Ideological Transformation of Conrad's 'The Secret Agent' into Hitchcock's 'Sabotage'”, *Literature/Film Quarterly*, vol. 22, no. 3, 1994, 199-209, 200.1 Dostupno na: <http://www.jstor.org/stable/43799293>, pristupljeno 1. 4. 2021 u 23:05h.

Jedna od glavnih izmjena u odnosu na izvorno djelo tiče se prirode porodičnog poslovanja porodice Verlok, a može nam poslužiti kao ilustracija Hičkokove ideološke transformacije Konradovog romana. U romanu Alfred vodi trgovinu pornografskih materijala i sadržaja, a scenaristička odluka u filmu *Sabotaža* je da se Verlokovi bave prikazivalaštvom - vlasnici su malog nezavisnog bioskopa. U skladu sa vremenom u kojem je roman nastao, Konrad tretira pornografiju kao metaforu konzumerističke kulture, „individualne želje svedene na najprljavije i najneukusnije nivoe 'id'-a“¹⁹⁷. Hičkok preosmišljava pornografsku djelatnost u filmsku, ili kako Koen zapaža: „Dok je pornografija potpuno unižavanje vrijednosti individualnog, bioskop je, sa druge strane, trijumf javnog“¹⁹⁸. Izmještajući tako akcenat sa privatnog na javno, Hičkok koristi bioskop kao svojevrsnu parabolu o svojstvu određene intruzivnosti koje sobom nosi gledanje filma u totalnom mraku, a koje je imanentno prirodi Alfredove tajne profesije. Koen tumači masu koja je često prisutna u filmu (bioskopska publika, gužva u javnom prevozu, gužva na ulicama) kao utjelotvoreni spoljašnjii svijet, onaj pred kojim je Verlokov identitet permanentno prikriven.

Čini se da je tome Ogilvi posvetio posebnu pažnju u promišljanju svojeg rediteljskog postupka. Narativni plan se odvija na dva nivoa, *priče u priči*. Fabulu pratimo na nivou okvirne pripovijesti, sa jedne, kao i na nivou snimljenog materijala, sa druge strane. U okvirnom narativu, koji se odvija u nama bliskoj budućnosti, bivša policijska inspektorka Kajli (Diana Glenn) donosi montirani video materijal novoizabranom ministru pravde (Hugo Weaving) u kojem se, različitim nadzornim video-zapisima, otkrivaju dešavanja koja su prethodila i uslijedila neposredno nakon neuspjelog terorističkog napada Antifa organizacije na samitu G20. U dokumentovanom materijalu se otkriva zaplet čija je osnova veoma slična Konradovoj. Putem montiranih snimaka različitih kamera, upoznajemo se sa porodicom Verlok: Konradom (Josh McConville), policijskim doušnikom koji se prikriva iza identiteta vlasnika radnje pornografskih materijala i člana ANTIFA organizacije koja planira teroristički napad na samitu G20; Vini (Tilda Cobham-Hervey), njegovom suprugom koja je suvlasnica radnje, proaktivna i ideološki vrlo bliska idejama svog supruga čijeg policijskog angažmana nije svjesna, i Stivijem (Chris Bunton), njenim bratom koji ima smetnje u razvoju, kojeg zanimaju slične progresivne ideje i kojem bavljenje snimanjem video-dnevnika i bloga predstavlja glavnu

¹⁹⁷ Ibid, 204.

¹⁹⁸ Idem.

aktivnost i pomoć u svakodnevnom funkcionisanju. Konrad dobije zadatak da sabotira planirani napad, u čemu iskoristi Stivija koji nesrećnim slučajem pogine. Vini otkrije šta se desilo, ali ne samo Konradov identitet, već i cijelu mrežu političke korupcije, sprovođenja *dataveillance*-a (nadzora i prikupljanja ličnih podataka), umiješanost podmitljivih policajaca i terorističkih organizacija, i to uz pomoć komunikacije sa Kajli. I u ovoj verziji Vini iz osвете ubije Konrada, međutim ona nastavlja svoj angažovani put u raskrinkavanju korupcije, dok ministar pravde, usljed okolnosti koje su uzrokovale paniku u javnosti, najavljuje svojim pristalicama uvođenje totalnog nadzora korisničkih podataka na internetu – naravno, iz bezbjednosnih razloga.

Ogilviјеvo tumačenje kao reaktuelizaciju Konradovog romana možemo analizirati na više načina. Naime, *Lone Wolf* možemo okarakterisati kao svojevrsni tehno-triler o nadzoru i špijunaži, direktno komunicirajući sa novim pristupom u prikupljanju podataka i njihovoj eksploataciji. Za razliku od žanrovskog obrasca glamurizacije špijunskih zanimanja upotrebom otmene odjeće i još otmenijih naprava za nevidljivi nadzor, Konradov roman, kao i Ogilviјev film, odišu drugačijom, mračnijom atmosferom. U ovom filmu tajni agenti nemaju nikakve napredne „bondovske“ uređaje, već se koriste osnovnim, svakodnevnim tehnologijama i softverima za nadzor kojima vrlo lako pristupaju, pomoću osnovnih informatičkih vještina. U tome se i ogleda njegov ironičan pristup – tehnologije nadzora su toliko napredovale u pravcu totalne dostupnosti i pristupačnosti, da veoma lako mogu biti zloupotrebljene od bilo koje interesne strane. Podaci koje prepuštamo internet platformama i nadzornim kamerama na upotrebu, veoma lako mogu doći do onih koji ih instrumentalizuju u ekonomske i/ili političke svrhe, prisjetimo se, između ostalog, velikog *data* skandala *Facebook – Cambridge Analytica*. Sljedstveno, na planu stilsko-formalnih odlika, Ogilvi upotrebljava video zapise kamera i računarskih ekrana koje kao osnovni materijal filma u funkciji svojevrsne parabole o *dataveillance*-u, kao savremenoj praksi društvenog nadziranja putem interneta. Na taj način, on nudi svoju reviziju špijunskog tehno-trilera kao žanra koji usljed sve angažovaniјih automatizovanih sistema nevidljivog prikupljanja i skladištenja podataka gubi na aktuelnosti.

Ideološka transpozicija, ako se vodimo premisom koju izlaže Koen, nije više samo sadržana u prilagođavanju narativnih elemenata u odnosu na društveno-političke prilike. U *Lone Wolf* paradigma „špijuniranja“ potpuno mijenja smjer i obim, ona se ne odnosi na pojedinačne aktivnosti profesionalaca sa određenim zadatkom, već na sve veći stepen umješnosti u korišćenju javno dostupnih instrumenata u profesionalne svrhe. Igre skrivenih

identiteta i koruptivnih sistema pripisuju se tehnocentričnom okruženju čiji je glavni cilj nadziranje i prikupljanje podataka. U društvu visoko razvijenog kapitalizma, unutar kojeg Ogilvi akteulizuje svoju adaptaciju Konradovog romana, nije više u tolikoj mjeri prisutno pitanje biopolitičke brige za bezbjednost, koliko kontrole korisnika, glasačkog i potrošačkog tijela, ili kako Delez piše: „Kontrola je kratkoročna i brze stope prometa, ali isto tako kontinuirana i bez granica“¹⁹⁹. Zamisao savremenog tajnog agenta i pitanje korumpiranih identiteta u filmu *Lone Wolf* se transponuje u kontekst nedvosmislene kritike digitalnog i umreženog okruženja koje sintetiše kontrolu i disciplinu i to putem sistema nadzora i eksploatacije ličnih podataka. Iz upravljanja vizuelnom ekonomijom prelazimo u diskurs drugačijih praksi koje su esencijalno posthumane, a u kojem je, kako piše Brajdotti, „nužno da savremeni otelovljeni subjekti budu prepoznati prema njihovom višku vrednosti, kao posuda sa biogenetskim sadržajem, sa jedne strane, ali i kao vizuelna roba koja cirkuliše na polju globalnog medijskog kruženja, s druge“²⁰⁰.

4.6. Zaključak

Postljudski pogled se, prema svojim najočiglednijim svojstvima, prevashodno manifestuje u vidu tehnologija za nadzor. U filmovima koji koriste CCTV snimak kao izražajno sredstvo, narativnu i vizuelnu strategiju, uočava se potreba da se odgovori na novi postfilmski jezik, uviđajući razmjere posthumanističkog diskursa u kojem je neophodno rekontituisanje pojma „ljudskog“. Nadzorni snimci, u tom smislu, jasno ogledaju obilježja automatizovane slike, ona koja se na prvom mjestu odnose na decentriranje ljudskog subjekta i njegovo izmještanje na ravan objekta. Čovjek tako, postaje još jedna informacija, tehnička činjenica u fizičkom prostoru. Ukazali smo na to kako se genealogija ove vrste filma kreće od distopijskih vizija, do izazova za rekonstituisanje krhke ljudske subjektivnosti kao posthumanističke preokupacije koja se ogleda u psihološkim trilerima i hororima CCTV snimka. Filmovi nadzornih snimaka reflektuju sveprisutnu bojazan za ličnu bezbjednost kao opravdanje i pogon za logiku mašine nadziračkog kapitalizma. Uzimajući u obzir tokove kojima se nadzorna kamera selila iz obzora javnog ka privatnom prostoru, komodifikovani pogled njenog objektiva danas propituje naš odnos sa paradigama i izazovima savremenog društva.

¹⁹⁹ Gilles Deleuze, „Postscript on the Societies of Control“, op. cit. 5.

²⁰⁰ Rozi Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 153.

Kamere koje registruju podatke o nama, ili, možda je slikovitije reći, nas kao podatke, danas su sastavni dio prostora u kojima boravimo, ali i uređaja koje svakodnevno upotrebljavamo. Naši personalni računari, pametni telefoni, pa čak i optička pomagala, raspolazu čulom vida kojim opažaju nas kao korisnike. Sasvim prirodno je i da takve kamere predstavljaju sve veću preokupaciju postfilmskih ostvarenja, ogledajući tokove savremene tehnogeneze. Jezik filma se kontinuirano modifikuje prateći novomedijske tokove ili konvergirajući sa njima. Od filmova pronađenog snimka preko CCTV filma, ulazimo u nove pravce savremenog postfilmskog izraza koji se multiplikuju poput ekrana kojima smo svakodnevno okruženi.

5. TEHNOGENEZA I POGLED RAČUNARSKOG EKRANA

Računar bi bio veoma sposoban šef.

Endi Vorhol

5.1. Uvod

Svako od nas je sigurno makar jedanput doživio trenutak naročite nelagode kada smo mali crni krug na vrhu ekrana laptopa spoznali kao nepozvanog gosta. Za razliku od pametnih telefona čije minijature kamere u nas gledaju samo kada imamo šta da im pokažemo, računarske, veb-kamere fiksirano zure dok obavljamo različite djelatnosti upravljajući ostatkom njihovih tijela. Kamere opažaju naša lica, ponekad i bez našeg znanja, a pored toga i većina pomenutih računarskih radnji ostaje pothranjena u nekoj istoriji pretraživanja ili arhivi skorijih aktivnosti. Ova, voljna ili ne, saradnja kompjuterske inteligencije i čovjeka, kao i posebno važan vizuelni aspekt njene operativnosti, jedna je od osnovnih preokupacija filma računarskog ekrana. Automatizovane tehnologije koje omogućavaju raspoznavanje lica prema skladištenim informacijama o našim facijalnim detaljima, kao i sama logika funkcionisanja desktopa, indikativno su prožete posthumanističkim preokupacijama. U ovom poglavlju ćemo seosvrnuti na novu filmsku vrstu kao sve zastupljeniju tendenciju u savremenoj kinematografiji koja se prilagođava okolnostima digitalne svakodnevice. Film računarskog ekrana će se tretirati i kao umjetnički koncept u kojem se ogledaju procesi tehnogeneze, jedne od osnovnih ideja referentnog okvira posthumanističkih studija. Zarad perspektive koju ovaj rad zauzima, filmovi koji su odabrani mogu biti analizirani kao svojevrsni artefakti njenih savremenih tokova.

I mnogo prije nego što su naši računari dobili kamere, njihovi ekrani su bili fascinacija eksperimentalističkih praksi video-umjetnosti, i to kao artefakti aktuelnog trenutka koji dokumentuju, sa jedne strane, i kao sredstvo umjetničkog izraza, sa druge. Ranije pomenuti Beningov film *Paskalova lema*, komunicira sa radovima Endija Vorhola (Andy Warhol) iz faze digitalne multimedije, time što je, poput njegovih umjetničkih djela na *Commodore Amiga* modelu, računar stavljen u prvi plan, ali u ovom slučaju tretiran dvojako - kao sredstvo i protagonista. Sa druge strane, razvojem interneta i novih telekomunikacijskih tehnologija, ekrani su postali svojevrsni portali u svijet apstraktnih mreža i binarnih kodova, te je predstavljanje računarskog ekrana bilo važan

dio autorskih domaštavanja, uglavnom u filmovima koji su se u priličnoj mjeri bavili glamurizacijom mogućnosti računara ili hakerskog podzemlja. Tako, na primjer, u filmu *Hakeri* (*Hackers*, Iain Softley, 1995.), računarskom ekranu se pristupa kao jednom od glavnih setova: radnja filma se dešava na lokacijama koje mahom variraju između neonskih urbanih, sajberpank pejzaža i računarskih ekrana posebno dizajniranim za potrebe filma.

Danas, računari „percipiraju“, tj. kao da vide i čuju, poput stilizovanih kiklopskih sklopova. Pored naše fascinacije naprednim dizajnom i funkcionisanjem interfejsa, ova mašinska čula provociraju još neke preokupacije koje se odnose na raspoređivanje percepcije svijeta na njegove žive i nežive elemente. Računarske oči su jednako prisutne kao i žive, a ono što registruju postaje integralni dio svakodnevnih, mnogobrojnih skopičkih režima kojima treba posvetiti posebnu pažnju u budućnosti. Ako su različite forme filma nadzornog snimka ukazale na isto, tako različite autorske odnose prema propitivanju savremenog postantropocentrizma, o čemu je bilo riječi u prethodnom poglavlju, filmovi računarskog ekrana funkcionišu kao svojevrsni iskaz potpunog prilagođavanja ovoj novoj, „simbiotskoj“, percepciji okruženja. Prisustvo i djelovanje automatizovanih očiju, u vidu male veb-kamere osmišljene tako da prevashodno služi za telekomunikacijske potrebe, na taj način je uticalo na usložnjavanje ideje o ekranu, koji tako postaje naše ogledalo i u doslovnom smislu. Prvo kao dodatak, zatim integrisane u ekrane, računarske kamere predstavljaju hiljadu malih kamera o kojima piše Štajerl, kamere koje su se rasporedile na naše privatne prostore. U kontekstu ideje o nadzoru, a nadovezujući se na teorije koje smo pominjali u prethodnom poglavlju, računarska kamera je percipirana kao oko koje prati aktivnosti korisnika, nekada ih registrujući, nekada ne, uz njihov pristanak ili bez njega. Automatizovani mehanizam po kojem one funkcionišu nije samo vezan za samostalno, nevidljivo uključivanje i registrovanje korisničkih aktivnosti, već i za sofisticiranije operacije, poput automatizovanog okretanja tako da im snimani objekt nikada ne bude van fokusa.

Zahvaljujući veb-kamerama, računari su postali posebno interesantni filmskim stvaraocima. Istraživanja računarskog ekrana u filmu tako prelaze iz vizuelnih reprezentacija digitalnih apstraktnih svjetova u obzore propitivanja toga kako nas naši lični kompjuteri vide. Uzimajući sve to u obzir, filmovi računarskog ekrana, svakako, predstavljaju zabilježenu korisničku aktivnost ispričovanu putem desktopa, a koja je u svakom smislu integrisana u naše svakodnevno djelovanje, ravopravno sa „vanekranskim“ životom. Pored toga, *desktop film* se može razmatrati i kao jedan dio

one percepcije svijeta koja ne pripada nama, već neživom okruženju u kojem tehnologija ima važan udio. Takav film, na kraju, ogleda suživot, interakciju između živog i neživog, virtuelnog i stvarnog, odnosno komunikaciju između nas i računara u kojoj se uzajamnim uticajem oblikuje nova i permanentno promjenljiva percepcija svijeta, a koja je ključna za razumijevanje tehnogenetskih procesa.

5.2. Pogled „dobro uklopljene kocke“

Ako je kinematografiju na prelasku u novi milenijum obilježila, između ostalog, pojava novih perspektiva u vidu filmova pronađenog snimka i filma nadziranja, možemo reći da je kasniji period (u kojem nastaje ovaj rad) označila još jedna nova pripovjedačka praksa - nova u smislu istraživanja granica i prirode medija kojim se ti filmovi na prvom mjestu i bave. Riječ je o filmovima čija se radnja odvija na računarskim ekranima, tzv. *desktop* ili *screenlife* filmovima. Istorijat filma računarskog ekrana nije isuviše bogat, niti poznat, niti mu je posvećena posebna pažnja u antologijama i literaturi, a razlog se, pretpostavljamo, ogleda u tome što je riječ o relativno novom pojmu koji obuhvata uratke, uglavnom nezavisne i niskobudžetne produkcije, te koji su još uvijek prilično marginalizovani kuriozitet pojedinih žanrovskih supkultura. Rodonačelnik kovanice *screenlife* je producent Timur Bekmambetov²⁰¹, iako je i prije njegove ideje o osnivanju kompanije posvećene ovoj vrsti filmova nastalo nekoliko naslova koje možemo svrstati u istu kategoriju. Glavna odlika ove filmske forme je, dakle, pripovijedanje isključivo putem ekrana računara. Cjelokupna radnja filma se odvija na računarskom ekranu protagonista, kao jedinom dijegetičkom prostoru.

U jednom od intervjua, Bekmambetov, indikativno opisan tom prilikom kao „filmski vizionar“, izjavio je: „Ne možete u potpunosti da razumijete današnji svijet i u potpunosti upoznati ljude ukoliko ne pogledate njihove ekrane“²⁰². Ovom rečenicom kao

²⁰¹ U intervjuu za online magazin *IndieWire*, Bekmambetov govori o razlozima zbog kojih je napustio holivudski studio sistem, između ostalog, naglašavajući da *screenlife* filmovi predstavljaju određenu vrstu neosvojene umjetničke forme: „Ulazite u svijet bez pravila. Tu nema Sergeja Ejzenštajna, Džona Forda, nema nikoga, tako da možete da radite šta god želite“. (Izvor: "Timur Bekmambetov Is Done With Hollywood and Only Wants to Make Movies on Computer Screens", *IndieWire*, <https://www.indiewire.com/2018/08/timur-bekmambetov-screenlife-interview-searching-unfriended-1201989768>, pristupljeno: 2. mart 2021 u 22:12h)

²⁰² Vidjeti: „With ‘Searching,’ ‘Unfriended’ and beyond, Timur Bekmambetov seeks a new cinematic language that mirrors our digital lives“, *Los Angeles Times*, <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-ca-mn-timur-bekmambetov-searching-unfriended-dark-web-screenlife-20180817-story.html>, pristupljeno: 2. mart 2021. u 22:32h

da je parafrazirao riječi Leva Manoviča iz eseja „Arheologija kompjuterskog ekrana“: „Možemo raspravljati o tome da li naše društvo jeste društvo spektakla ili simulacije ali, bez sumnje, ono je društvo ekrana”²⁰³. Ovom prilikom ćemo je iskoristiti i kao uvod u pojašnjenje osnovnog termina kojim se u ovom poglavlju bavimo - računarski ili kompjuterski ekran. Manovič, u svojoj genealogiji ekrana razlikuje klasičan i dinamičan ekran, gdje je dinamični onaj koji može da pokaže promjenljivu i pokretnu sliku, pritom misleći na filmski, televizijski, video ekran. Kada je riječ o računarskom ili kompjuterskom ekranu, on, prema Manoviču, pripada *interaktivnom tipu dinamičnog ekrana*. Važno je napomenuti da njegovo porijeklo, zapravo, datira od sredine dvadesetog vijeka, kada je razvijen za vojne svrhe, te da je tek kasnije postao poznat i dostupan široj javnosti. Kako naglašava Manovič, njegova istorija, za razliku od gorepomenutih ekrana, „nema ničeg zajedničkog sa zabavom, već sa vojnim nadziranjem”²⁰⁴, čime ga neposredno dovodi u vezu sa istorijskim kontekstom automatizovanih slika koji smo izložili u uvodnom dijelu rada. Zanimljivo je i to da Manovič u eseju predviđa da će i televizijski aparati u budućnosti usvojiti prozorsku metaforu kompjutera²⁰⁵, o čemu danas svjedoče različite *video-on-demand* platforme i servisi za *streaming*. Međutim, svjedoci smo tome da „prozorska metafora“ ide i šire od toga, seli se u prostor filmskog medija.

Šta je, naime, toliko fascinantno u izgledu, „estetici“ računarskog ekrana? Vivijen Sobčak (Vivian Sobchack) u eseju posvećenom *QuickTime* filmovima piše: „Umiruje me ustrojstvo, jasnoća i red dosljednih i logičnih menija, naredbi i sistema uz pomoć kojih mogu pristupiti golemoj količini informacija (...) Virtuelna čvrstina mog desktopa i datoteka suprotstavljena je nejasnoćama poezije - i svaka nelagoda koju osjećam suočavajući se sa svojim greškama, gubicima i frustracijama ne proizilazi iz moje 'dobro uklopljene kocke' već iz veoma ljudske i nepravilne logike”²⁰⁶. Ideja besprekorne preciznosti „memorijske kutije“ (nadimak koji Sobčak daje računarskom ekranu), pred kojom smo svjesni svoje „nepravilne logike“, dovodi nas do pitanja tako artikulisanih međusobnih relacija. Drugim riječima, da li možemo da zamislimo kakva su *sjećanja* na nas sadržana u toj „kutiji“, odnosno, kako nas vidi naš računar. Ideja računara koji nas

²⁰³ Lev Manovič, „Arheologija kompjuterskog ekrana“, u *Metamediji*, op. cit, 11-36, 12.

²⁰⁴ Ibid, 15.

²⁰⁵ Ibid, 14.

²⁰⁶ Vivian Sobchack, „Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime“, u: Lauren Rabinovitz, Abraham Geil (ur.), *Memory Bytes: History, Technology and Digital Culture*, Duke University Press, London, 2004, 305-330, 310.

gleda propituje granice posmatranja i gledanja kao sposobnosti limitirane na živi svijet. U tome postoji duboka postljudska logika koja operiše izvan naše percepcije.

Cjelokupnu radnju jednog filma računarskog ekrana pratimo u *okviru* desktopa protagonista, smještajući se tako u njihove tačke gledišta dok gledamo koje datoteke otvaraju, sa kim komuniciraju mejlovima i na društvenim mrežama, pratimo njihove video pozive. Filmski prostor je prostor računarskog ekrana, a dijegezu filma konstituše sadržaj kojim se upravlja. Potpunim izuzimanjem predstavljanja fizičkog prostora u kojem se nalazi protagonista (soba ili kancelarija u kojoj sjedi dok vrši radnju), postiže se afektivna involiranost, ali bez utiska upada, nametanja u nečiji privatni prostor. Manović u već citiranom eseju piše sljedeće: „Iako je ekran u stvarnosti ³ samo prozor ograničenih dimenzija, postavljen unutar fizičkog prostora gledaoca, ovaj (gledalac) bi trebalo da se u potpunosti koncentriše na ono što se vidi kroz prozor, fokusirajući pažnju na reprezentaciju i ne obazirući se na fizički prostor izvan ekrana“²⁰⁷. U slučaju filma računarskog ekrana suočeni smo sa vizuelnim koncept *ekrana u ekranu*, gdje su gledaoci u potpunosti prepušteni odlukama drugog gledaoca - protagoniste (korisnika, tj. *user-a*) i jeziku računarskog (i internet) interfejsa prije nego klasičnom filmskom pripovijedanju u „objektivnom“, dijegetičkom prostoru i vremenu filmskog junaka i njegovog *fizičkog* okruženja.

Ono što gledamo u filmu je neposredno povezano sa pogledom glavnog junaka koji je fiksiran za računarski ekran, ali i obrnuto - pogledom računara na protagonistu. U filmu računarskog ekrana suočavamo se sa jednom paradoksalnom situacijom: gledaoci prate radnju iz pozicije protagoniste koji upravlja sadržajem, ali su pasivizirani. Uskraćen za učešće u događajima i potčinjen tuđoj interakciji, odstranjen od fizičkog prostora u kojem protagonista boravi, gledalac pristupa filmu kao pronađenom snimku koji svjedoči o određenom događaju, što je inherentno postupku lažnog dokumentarizma u filmovima pronađenog snimka. Na primjeru filma računarskog ekrana možemo zaključiti da se ideja automatizovane slike, generisane od strane mašine kojoj smo pripisali osobine indiferentnog i neljudskog izvora, samo naizgled komplikuje, protkivajući različite modele, oblike i režime slike (interfejsa, mreže, video-zapisa), dok je, suštinski, riječ o filmskoj formi koja samo nastavlja tendenciju filmova pronađenog snimka koristeći mogućnosti drugačijeg i interaktivnijeg izvora snimljenog sadržaja -

²⁰⁷ Ibid, 13.

personalnog računara opremljenog kamerom, zvučnicima i mikrofonom, spremnog da registruje i administrira i najmanju aktivnost svog korisnika.

Ovakav radikalni postfilmski postupak „ukidanja poretka okvira i uvođenja poretka superimponiranja ili prepokrivanja“²⁰⁸, kako navodi Norman Brajson (Norman Bryson), možemo razmatrati kao progresivnu, eksperimentalističku, alternativnu proceduru koja se suprotstavlja hegemoniji klasične filmske naracije i koja kritički propituje ideju submisivnosti režimu interfejsa, što ćemo vidjeti i u studijama slučaja. Sa namjerom da prođemo određeni hronološki pregled ove mlade filmske prakse, osvrnućemo se na nekoliko odabranih filmova u kojima se ogledaju računarske, digitalne, automatizovane slike koje zaokupljaju ne samo naš režim gledanja, već i praktičnu svakodnevicu. Uplitanje poretka kompjuterskog ekrana u ljudski perceptivni aparat dovešćemo u vezu sa jednim od ključnih pojmova kritičkog posthumanizma **o kojem je bilo riječi u prethodnim poglavljima** - konceptom tehnogeneze. U slučaju filmova računarskog ekrana, radi se o jednom od prvih kinematografskih pokušaja predstavljanja jezika interfejsa unutar filmskog medija. Sve što je imanentno vezano za prostor i vrijeme dešavanja u filmu određeno je računarskim operacijama i ispisima na ekranima i to je osnovna odlika ove filmske vrste. Na taj način omogućena nam je i jedna vrsta *proširenog* gledalačkog iskustva. Gledalac ili gledateljka, smješteni u poziciju protagoniste koji upravlja softverom, „prihvata korisničko iskustvo (*user experience*) kao svoje iskustvo, kao još jedno iskustvo pripovijedanja iz prvog lica“²⁰⁹.

Ketrin Hejls u knjizi *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis* tumači tehnogenezu kao koevolucijski proces u kojem tehnologije i ljudska bića fundamentalno mijenjaju načine na koje ljudi razmišljaju, percipiraju i djeluju u svijetu. Modifikujući ove elemente, Hejls otvara mogućnost za teoretizaciju ljudskog koje postaje postljudsko. Ona piše da su „ljudi oduvijek bili integrisani u svoje okruženje i sa okruženjem su koevoulirali“²¹⁰, tako da pitanje koje se prvo nameće glasi: šta dolazi prvo - tehnologija ili čovjek. Međutim, odgovor je nemoguć, jer su ove dvije kategorije apsolutno međuzavisne, čovječanstvo danas ne možemo zamisliti bez uticaja razvojnih procesa tehnologije. Sljedstveno, razumijevanje ove međuzavisnosti čovjeka i tehnologije je ključno mjesto za razumijevanje posthumanog stanja. Prema Hejls,

²⁰⁸ 19, 34.

²⁰⁹ Jelena Mišeljčić, „Postfilmska naracija u filmu *Potraga: Screenlife* estetika i neoliberalni mozak“, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 105/2021, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2021, 34-44, 42.

²¹⁰ Holger Potzch, N. Katherine Hayles, „FCJ-172 Posthumanism, Technogenesis, and Digital Technologies: A Conversation with N. Katherine Hayles“, op. cit. 98.

tehnogeneza je, dakle, jedna vrsta ontogenetskog evolucijskog procesa. Ona koristi metaforu ontogeneze, kao razvojnog procesa kombinovanih epigenetskih promjena, kako bi pojasnila implikacije u vidu strukturalnih promjena u skoro svim (kognitivnim, fizičkim, emocionalnim i društvenim) aspektima ljudskog bića, a koje se manifestuju i u modifikacijama perceptualnog aparata. Na primjer, korišćenje pametnih telefona utiče na morfološke i kognitivne promjene u ljudskom mozgu, što opet izaziva potrebe za društvenim i kulturalnim adaptacijama²¹¹: „Ideja je da se epigenetske promjene ljudske biologije mogu ubrzati promjenama u okruženju čineći je, opet, sve adaptibilnijom (...) Kao prilog toj hipotezi su skorija istraživanja u neuropsihologiji, neurologiji i kognitivnim naukama, koje su dokazale da mozak, centralni i periferni nervni sistem imaju svojstvo viokog stepena neuralnog plasticiteta”²¹². Tako možemo reći da na određen način filmovi računarskih ekrana ogledaju tehnogenetske procese, a posebno se baveći pitanjem složenosti internet komunikacije.

Imerzijom gledalaca u digitalni prostor mreže predstavljene interfejsom računara, te preplitanjem materijalnih i imaginarnih svjetova koji se miješaju sa ekranskim slikama, propituju se granice tijela i njegovih protetičkih produžetaka, da iskoristimo makluanovski žargon. Ova vrsta filma alegorija je tehnogeneze i istraživanja granica između ljudskog i postljudskog subjekta. Kada govorimo o alegorijama, prirodno nam se nameće priča *Intensive Care Unit*, koja je jedno od najslikovitijih djela Džejmsa Grejema Balarda (J. G. Ballard) iz 1977. godine. U ovoj kratkoj pripovjetki sve je medijatizovano²¹³, pa i sam koncept porodice. U tom društvu su svi izolovani jedni od drugih, žive sami i komuniciraju putem ekrana i živog televizijskog prenosa. Okosnicu priče čini sudbina članova jedne porodice koji požele da se vidi uživo po prvi put, a pokušaj završi krvoprolićem. Zanimljivo je kako Balardov narator, hirurk, suprug i otac ove tragične nuklearne porodice, opisuje trenutak providjenja kada poželi da upozna svoju suprugu i djecu: „Tokom prijatnog zajedničkog porodičnog doručka pala mi je na pamet izuzetna ideja koja će tako dramatično izmijeniti naše živote. Gledao sam Margaret na ekranu, uživajući u ljepoti kozmetičke maske koju je stavila - čvršća i

²¹¹ 61 m.

²¹² N. Katherine Hayles, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, The University of Chicago Press, Chicago, 2012, 36.

²¹³ Pod idejom *medijatizacije* podrazumijevamo definiciju Koldrija i Hepa (Nick Couldry, Andreas Hepp), a koja se odnosi na uticaj medija u društvenom kontekstu: „Naše društveno okruženje je fundamentalno isprepletano sa medijima (...) Obzirom na to da su mediji izmijenili referente tačke ljudskog djelovanja, sada je očigledno ne samo da je društveno okruženje izgrađeno od strane ljudi, već da se procesi te izgr¹⁰⁴ mogu razumjeti samo ako ih istorijski lociramo u odnosu na razvoj novih tehnologija i medija“. (Nick Couldry, Andreas Hepp, *The Mediated Construction of Reality*, Polity Press, Cambridge, 2017, 43.)

složenija kako su godine prolazile, činila je sve mlađom. Uživao sam u elegantno stilizovanom načinu na koji smo se predstavljali jedni drugima - srećom, odmakli smo od Bergmanove ozbiljnosti i malo lakšeg manirizma Felinija i Hičkoka i prešli na klasičnu vedrinu i duhovitost Renea Klera i Maksa Ofilsa, iako su djeca, usljed velike ljubavi prema kameri iz ruke, još uvijek podsjećala na mlađanog Godarda²¹⁴. Pored toga što Balard donekle proročki govori o digitalnom, medijatizovanom, ekranskom okruženju, pa čak i mogućnostima tzv. *deep fake* softvera („kozmetičke maske“ u priči koje koriste protagonisti), ²⁹ ono što je posebno zanimljivo u kontekstu teme ovog rada jeste kako glavni junak, u navedenom citatu, percipira ekransku komunikaciju sa svojom porodicom, poredeći je sa različitim stilovima poznatih filmskih autora. Naime, u ekranskom okruženju jedini referentni okvir je - ekran, pa tako i ovaj unesrećeni protagonista svoja sjećanja koncipira po filmskim ostvarenjima. Balard prema tome ima jedan, prevashodno, književni pristup, ali njegov svijet kao da donekle komunicira sa idejom Fridriha Kitlera (Friedrich Kittler) o tome kako se ljudski um *reprezentuje*, tako da se „duša zamišlja prema modelima i metaforama tehničkih medija“²¹⁵.

Kitler piše o tome kako je na samom početku dvadesetog vijeka, dakle, neposredno nakon prvih javnih filmskih projekcija, zabilježen značajan porast broja alpinista koji su trenutke suočavanja sa smrću usljed fatalnih padova opisivali frazom da im je „pred očima preletio čitav život, jedino nije bilo jasno da li se taj film odmotava unapred ili unazad“²¹⁶. Kitler zaključuje da je oko 1900. godine „duša tehnički napredovala i pretvorila se u film“²¹⁷, pod neposrednim uticajem fascinantnog audiovizuelnog medija koji je preokupirao svjetonazor društvenog života. Slučajevi koje Kitler uzima opisuju jednu novu vrstu odnosa ne samo između čovjeka i tehnologije, već i čovjeka i medija. Ovaj odnos se, u stvari, više ne može tumačiti makluanovskim metaforama, oni nisu ekstenzije, već jedinice koje prate sopstvenu, autonomnu logiku, sudjelujući sa ljudskim subjektom. Da li, tako, i digitalno okruženje oblikuje naše vizije, halucinacije, snove,

²¹⁴ Izvorni tekst: „It was during a pleasant family breakfast together that there occurred to me the extraordinary idea that was so dramatically to change our lives. I was looking at the image of Margaret on the screen, enjoying the beauty of the cosmetic mask she now wore – ever thicker and more elaborate as the years passed, it made her grow younger all the time. I relished the elegantly stylized way in which we now presented ourselves to each other – fortunately we had moved from the earnestness of Bergman and the more facile mannerisms of Fellini and Hitchcock to the classical serenity and wit of René Clair and Max Ophuls, though the children, ¹⁵⁸ their love of the hand-held camera, still resembled so many budding Godards.“ (prev. Jelena Mišeljić), J.G. Ballard, *The Intensive Care Unit*, 1977. Izvorni tekst je dostupan na: <https://ninapower.net/2020/05/05/348/>; pristupljeno 8.3.2021. u 23:15h.

²¹⁵ Fridrih Kitler, *Optički mediji: Berlinska predavanja*, op. cit. 30.

²¹⁶ Ibid, 31.

²¹⁷ Idem.

životne priče? Možemo reći da ideja o tehnogenezi, dakle, više funkcioniše u duhu Balardove vizije ekranskih svjetova i reprezentacija koji žive jednako kao mi, jednako materijalizovani kao i u fizičkom obliku. Tehnogeneza nije jednosmjerni uticaj tehnologije na čovjeka, već uzajamno, korelativno i habitualno prožimanje tehnike, tehnologije i ljudskog bića koje čini digitalno prošireno društveno okruženje, ili kako ističe Hejls: „U kontekstu savremene tehnogeneze mi ne govorimo o progresu. Drugim riječima, ne postoji jemstvo da ove uzajamne dinamične transformacije ljudi i tehnike idu u pozitivom pravcu. Ovdje je više riječ o prilagođavanju, uklapanju organizama i njihovog okruženja, uz prepoznavanje koordinisane transformacije obje strane (ljudi i tehnologije)“²¹⁸. U odnosu na sve implikacije koje ima tehnogeneza kao prevashodno teorijska perspektiva, film računarskog ekrana se može analizirati kao jezik i artefakt naše trenutne, savremene, plastične inteligencije i imaginacije, koje se miješaju sa konkretnim, tehničkim reprezentacijama i operacijama. U tradiciji filma pronađenog snimka, slično CCTV filmu, tendencije filma računarskog ekrana kreću se između horor i triler žanra, u okviru kojih se uočavaju posebni autorski osvrti i inovacije u odnosu na narativne konvencije.

5.3. Izvjesna tendencija *desktop* filma

U kontekstu žanrovske postavke horor filma, a na tragu postupka pronađenog snimka, ono što se zapaža u ovim filmovima da je uporište strave i užasa direktno vezano za medij kojim je film, lažno posredno, snimljen. Film *Vještica iz Blera* je koincidirao sa ekspanzijom upotrebe digitalne kućne kamere, a prvi igrani filmovi računarskih ekrana sa upotrebom novih mogućnosti internet video poziva. Ova vrsta filma je na određeni način anticipirala ne samo softvere koji to omogućavaju, već i sve one probleme internet komunikacije, a koji su se dodatno zakomplikovali sve većom upotrebom socijalnih mreža. Uočljivi su i međusobni uticaji između CCTV i desktop horora, posebno u kontekstu ideje o zaposjednutosti fizičkog prostora u kojem protagonisti borave. Parabola između zastrašujuće nove tehnologije i malevolentne paranormalne sile je jasna: u oba slučaja riječ je o prijetećem prisustvu, apstraktnom u svojoj nevidljivosti i zastrašujućem u svojoj sposobnosti da nas vidi i kad mi o tome nemamo nikakvo saznanje. Kad je riječ o vizuelnom planu, on je u potpunosti prilagođen

dizajnu računara i interfejsa vremena u kojem je nastao. To je jedna sasvim logična tendencija koja prati ovu vrstu filma. Ovdje, međutim, nije samo riječ o dizajnu, već i o načinu na koji se tretira uloga novih tehnika i medija u samoj dramaturgiji filma. Danas, primjera radi, nezamisliv je filmski scenario bez pametnih telefona kojima se može riješiti većina problema, a da nema ili određeno konceptualno autorsko uporište ili veoma spretno zamišljeno narativno opravdanje kojim bi se postigla suspenzija gledalačke nevjerice. Filmovi računarskih ekrana, na tragu filma *The Collingswood Story* (Mike Constanza, 2002.), i danas tretiraju sam ekran kao komunikacijski prozor u okviru kojeg se smješta naracija. Međutim, ono što je uočljivo jeste da taj „prozor“ više nije ogledalo onoga šta se dešava u fizičkom prostoru, već postaje portal za zle sile. Horor invazije se seli iz fizičkog personalnog prostora u prostor personalnog računara.

Među prvim naslovima filma računarskih ekrana ističe se pomenuti nezavisni horor *The Collingswood Story*. Na samom početku treba naglasiti da je ovaj film prvi put prikazan na velikom platnu čak četiri godine nakon završetka produkcije. Naime, do bioskopskog prikazivanja je doživio veliku popularnost unutar internet zajednica ljubitelja horor žanra koji su ga gledali i dijelili na internet platformama²¹⁹. Priča filma je koncentrisana na mladi par, Rebeku (Stefani Diz) i Džoniju (Džoni Barton) koji pokušavaju da održe vezu „na daljinu“, nakon što Rebeka ode na koledž. Kako bi ostali u što neposrednijem kontaktu, za komunikaciju koriste veb-kamere i video pozive. Međutim, fascinacija veb-kamerom i mogućnostima softvera (dizajniranog za potrebe filma) dovodi ih do jedne prilično riskantne vrste zabave: nasumičnog biranja sagovornika koji *stream*-uju svoj život 24 sata dnevno i traže društvo u *Yellow Pages* oglasima²²⁰. Kako smo mogli i da pretpostavimo, to će ih dovesti do glavnog pokretačkog događaja - Rebeka i Džoni upoznaju Veru (Vera Madeline), onlajn medijuma koja će im otkriti da je Rebekina podstanarska kuća u Kolingsvudu zaposjednuta duhom vođe satanističkog kulta, a koji je ubio svoju porodicu i prethodne stanare.

Na narativnom planu, *The Collingswood Story* možemo analizirati kao alegoriju partnerske komunikacije, odnosno svojevrstu satiru o različitim pokušajima da se održi

⁴⁵ Više o tome vidjeti u arhiviranom izvod sa internet foruma *Dread Central*: <https://web.archive.org/web/20130725143737/http://www.dreadcentral.com/news/43401/indie-horror-month-exclusive-collingswood-story-premiere-dread-central>; pristupljeno: 2. mart 2021 u 23:03h

²²⁰ Iz današnje perspektive, ova zabava najviše liči na platforme kojima je omogućeno potpuno nasumično biranje sagovornika za video-pozive (*Chatroulette*, *Omegle*, *Camsurf*, itd.), koje su nastale i popularizovane nekoliko godina nakon što je ovaj film premijerno prikazan.

bliskost²²¹ sve dok se ti pokušaji ne pretvore u pomalo groteskno posesivno ponašanje. U tom smislu, riječ je o prilično ironičnom odnosu i prema samom mediju koji protagonisti koriste za komunikaciju. Njihovi desktopi i *skrinsejveri* dizajnirani su tako da do određene mjere, u skladu sa žanrom, karikaturalno ilustruju filmske likove (Rebečin desktop je uredan, sa aplikacijama namijenjenim pisanju disertacije i studiranju, Džonijev desktop sadrži ikonice raznih igara, Verini folderi podsjećaju na satanističke simbole, itd.). Tu dolazimo i do zanimljivog tretmana prostora ekrana u funkciji karakterizacije likova, što je jedan od zadataka dizajna produkcije (scenografskih, kostimografskih, vizuelnih rješenja). Shodno tome, možemo reći da se računarski ekran u cjelokupnosti tretira kao filmski prostor. Za razliku od stilskog trenda hakerskih filmova devedesetih godina, ovdje je riječ o ekranima posredstvom kojih je izgrađena cjelokupna narativna okosnica filma: protagonisti su prikazani isključivo unutar prozora softvera za video-pozive koji koriste.

Na vizuelnom planu su zastupljene dvije vrste kadrova: kadrovi samog ekrana sa sadržajem desktopa (prozorom za video-pozive), kao i kadrovi koji sadrže samo krupne ili srednje-krupne planove protagonista dok komuniciraju, direktno gledajući u kameru. Dizajn zvuka je takođe važan, uzimajući u obzir to da postoje i dvije vrste auditivne slike: zvuk ambijenta sobe u kojoj su protagonisti i zvuk filtriran kroz softver za video-poziv. Na taj način se gledalac, namjerno ili ne, dovodi u određenu zabunu. Naime, pitanje koje se postavlja je iz čije perspektive mi *pratimo* događaje. Čija je to tačka gledišta? Ako gledamo kadar lica protagoniste u prozoru softvera, pretpostavljamo da je riječ o tački gledišta sagovornika, iako ne postoji niti bilo kakav isječak prostora koji je unutar Rebekine ili Džonijeve zone dohvata, njegovog ili njenog fizičkog okruženja. Drugu grupu kadrova čine krupni planovi protagonista koji govore tako da se direktno obraćaju kameri, odnosno gledaocima. Ova tačka gledišta pripada sagovorniku, ali je još zanimljivije i to što se odnosi i na računarsku kameru. Mi, kao gledaoci, sudjelujemo u video-komunikaciji posredstvom predstava mašinskog vida veb-kamere koja *gleda* protagoniste.

U *The Collingswood Story* možemo reći da pogled veb-kamere upada u lični prostor filmskih junaka i posmatra ih dok dijele lične trenutke slabosti. Sa druge strane, većim razvojem interneta, i ovi nezaštićeni prostori vještačke računarske inteligencije

²²¹ U jednoj od scena, Rebeka i Džoni odlučuju da provedu noć tako što će ostati na otvorenom video-pozivu dok spavaju, na taj način simulirajući da spavaju jedno pored drugog. Tada Džoni izgovara repliku: „To će biti najbezbjedniji seks koji ćemo ikada imati.“, (eng. „That would be the safest sex we'll ever have.“)

postali su neotporni na „upade“. Tako, kada se govori o invaziji računara, prvo na šta nas to asocira jesu računarski virusi, koji, kako i Delez piše, predstavljaju jedinu realnu prijetnju arhitektonici društva kontrole: „Društva kontrole operišu mašinama (...) informacionih tehnologija i računarima, gdje je pasivna opasnost buka, a aktivna piraterija i kontaminacija virusima“²²². Invazija računara, štaviše, termin je koji se prevashodno koristi u pojmovnicima koji se tiču visokotehnološkog i kompjuterskog kriminala, a zanimljivo je na koje sve načine možemo razmišljati o konotacijama ove definicije. Uzmimo za primjer viruse koji su realna prijetnja, ne samo pojedinačnim uređajima i podacima, već imaju implikacije i u širem okviru različitih sistema i infrastruktura. Iako društvene mreže dokazano funkcionišu kao korporacijske platforme koje zadržavaju prava na bilježenje, skladištenje i dalju eksploataciju naših ličnih podataka, ovaj odnos percipiramo kao dogovoren, na njega pristajemo i biramo opciju „I Agree“ zbog svih onih benefita koje socijalne mreže imaju: od održavanja kontakta sa velikim brojem ljudi i promocije biznisa, do instant uzbuđenja koje doživimo svakom notifikacijom. Virus je, nasuprot tome, antagonista, nepozvana, nevidljiva i intruzivna sila koja se u odnosu na takvu prirodu može izjednačiti i sa natprirodnim, spektralnim pojavama.

Na toj relaciji možemo govoriti i o hororu *Unfriended* (Levan Gabriadze, 2014.) koji u kontekstu teme o društvenim mrežama problematizuje vršnjačko nasilje (eng. *cyberbullying*). Priča filma, u postupku realnog vremena, bavi se grupom srednjoškolaca tokom *Skype* poziva povodom godišnjice samoubistva njihove prijateljice, Lore. Lora je javno osramoćena time što je na društvenim mrežama objavljen (eng. *share*) kompromitujući video, koji je bio i glavni razlog njenog suicida. Tokom *Skype* sesije, u razgovoru saznajemo šta se tačno desilo i postepeno otkrivamo da je ova grupa ljudi, protagonista u filmu odgovorna za „curenje“ problematičnog snimka. Što više saznajemo o njihovoj krivici, toliko Lorin duh postepeno zaposijeda video poziv, izvršavajući brutalna ubistva svih u sesiji, koristeći samu platformu za video poziv kao portal kojim prelazi iz virtuelne, tj. digitalne, u fizičku zonu dijegeze filma. Čini se da je u ovom filmu računarskog ekrana ideja „zlog duha“ koji zaposijeda digitalni prostor veoma jasno postavljena kao svojevrsna metafora o *digitalnom otisku*²²³, odnosno o svim onim

²²² Gilles Deleuze, „Postscript on the Societies of Control“, op. cit. 5.

²²³ Termin digitalni otisak (eng. *digital footprint*) ili digitalna sjenka (eng. *digital shadow*) se definiše kao jedinstven set podataka koje korisnici interneta ostavljaju kao trag izvršavajući određene operacije, aktivnosti, komunikaciju na internetu ili putem digitalnih platformi.

verzijama naših identiteta i postupaka na internetu koje nikada ne mogu da budu u potpunosti izbrisane. Drugi dio franšize *Unfriended 2* (Stephen Susco, 2018.) se na tematskom planu još direktnije bavi sajberkriminalom. Slično prvom dijelu, grupa prijatelja se okuplja na Skajp pozivu, jer je jedan od njih slučajno pronašao laptop koji ima pristup *darkwebu*. Tokom filma, takođe poziva u realnom vremenu, saznajemo da ih prati grupa hakera koja odlučuje da ih uključi u bizarnu igru.

Franšiza *Unfriended* se nedvosmisleno bavi problemima interneta, društvenih mreža i komunikacije putem platformi. Možemo reći da ova transpozicija horor postulata „invazije doma“ u „invaziju računara“ poprima odlike samostalnog žanra, o čemu svjedoči i tendencija koja je i u pandemijskoj kinematografiji ostavila određeni doprinos. Film *Host* (Rob Savage, 2020.) je film računarskog ekrana koji je nastao tokom sprovođenja mjera zaključavanja u cilju suzbijanja pandemije virusa Covid-19. Zbog zatvaranja bioskopa, film je distribuiran na *video-on-demand* platformama, bez namjere da bude prikazan na velikom platnu. U filmu, na tragu franšize *Unfriended*, pratimo Zoom video poziv u kojem učestvuje grupa prijateljica koje, želeći da razbiju monotoniju u samoizolaciji, organizuju onlajn seansu prizivanja duhova, uz podršku medijuma. Naravno, sve krene u pogrešnom smjeru usljed pristupa nekih od učesnica koje seansu shvataju kao zabavu, tako da se cijeli događaj pretvara u krvoproliće izazvano zlim duhom čije kretanje prelazi granice između virtuelnog i stvarnog. U ovom filmu, kao i u *Unfriended*, zastupljen je motiv demona koji putem interneta zaposijeda fizički prostor učesnika video poziva. U *Host*, na početku seanse medijum, čak, ističe jednu specifičnost u pogledu nekontrolisanog ponašanja zloduha. Naime, ovaj entitet može tako da se ponaša, jer je oslabljena snaga tzv. „kruga povjerenja“ koji se formira kada su svi učesnici seanse u jednom fizičkom prostoru. Film *Host*, kao i *Unfriended*, time podsjeća na neke od čuvenih primjera horora invazije doma o kojima je bilo riječi u prethodnom poglavlju, sa razlikom u tome što se ova ideja duha-u-mašini sada transponuje iz digitalne slike na plan internet prostora, koji je reprezentovan posredstvom računarskog ekrana kao dijegetičke odrednice.

Da zaključimo, ono što se uočava u pomenutim filmovima je i tendencija da se, na tematsko-narativnom planu, digitalni prostor tretira poput platforme za djelovanje malevolentnih, *onostranih* sila. Tehnološka i digitalna „onostranost“ je, tako, predstavljena kao prijetnja od koje se ne možemo odbraniti „zemaljskim“ metodama. Na taj način nas ovi filmovi, u pomalo puritanskoj i tehnofobičnoj zamisli, podsjećaju na slešer horor (eng. *slasher*), koji je najveću popularnost dostigao u doba Ronalda Regana.

Konzervativizam (iako ironičan), kojim odišu ovi filmovi sadržan je u potrebi za brutalnim kažnjavanjem tinejdžera zbog „bahatog” ponašanja: niti jedan razvratni adolescent ne može izbjeći „ruku pravde“ ubice. Međutim, za razliku od slešera, u filmovima *Host* i *Unfriended* nema arhetipa „posljednje djevojke”, obično djevice, koja preživi i koja je jedina, na ideološkoj ravni, svojom neiskvarenosti, predeterminisana da se suprotstavi ubici. U filmovima računarskog horora nema preživjelih, a takvu autorsku odluku, na tragu pomenutih socioloških teorija, zasigurno možemo pripisati i dovoljno isplativoj dozi savremenog cinizma kojom se privlači publika milenijalske generacije. U kontekstu posthumanističkih preokupacija, odnosno implikacija postupka upotrebe automatizovane kamere, nećemo pogriješiti ukoliko ove filmove smjestimo i u kategoriju distopijske fikcije u kojima se nemirni duhovi nakon smrti njihovih fizičkih, bioloških tijela, potranjuju i otjelovljuju kao avetinjski, besmrtni podaci o registrovanim aktivnostima na mrežama.

Pored horora, triler potrage ili nestale osobe je izuzetno popularni podžanr desktop filmova u čijem je fokusu *pretraživanje*. Ono što, na opštem planu, karakteriše ove filmove, pored scenarističko-rediteljskih elemenata saspensa, misterije i emocionalne involviranosti u otkrivanju rješenja zajedno sa protagonistom, jeste istraživanje različitih mjesta, fizičkih lokacija, u cilju pronalaženja nestale osobe. Zbog toga je posebno zanimljiva transpozicija ovog žanra u film računarskog ekrana na kojem se dešava cjelokupan proces istrage. Recentni veoma popularni naslov ovog žanra je film *Potruga* (*Searching*, Aneesh Chaganty, 2018.). Riječ je o trileru o potrazi, kako i sam naslov sugerise. Priča prati potragu oca za nestalom ćerkom tinejdžerkom²²⁴.

Nakon nestanka svoje šesnaestogodišnje kćeri Margo (Mišel La), udovac Dejvid Kim (Džon Čo) odlučuje da se uključi u potragu i pomogne policiji tako što će ući u sadržaj njenog laptopa. Dejvid ulazi i u Margoinu elektronsku poštu i naloge na

²²⁴ Nekoliko godina prije, pojavio se i film *Megan is Missing* (Michael Goi, 2011.), takođe psihološki triler koji se bavi nestankom dvije tinejdžerke. U oba filma se, upotrebom postupka lažnog dokumentarizma pronađenih snimaka, istražuje nestanak djevojaka koje većinu slobodnog vremena provode na socijalnim mrežama, pa tamo i upoznaju strance koji ih dovode u opasnost. U filmu *Megan is Missing* se radi o kombinaciji pristupa snimljenog računarskog ekrana i pronađenog snimka, te, na narativnom nivou, o priči koja linearno prati razvoj situacije bez izgrađenog *saspensa* i detalja koji bi više involvirali gledaoce. Štaviše, u ovom filmu je na jedan prilično eksploatacijski način predstavljen problem seksualnog uznemiravanja. U filmu *Potruga*, naprotiv, ne postoji grafičko nasilje. Cjelokupan film je ispričovijedan koristeći isključivo računarski ekran oca nestale tinejdžerke koji pomoću interneta (socijalnih mreža i ostalih vrsta komunikacije) sprovodi istragu, a u kojem su iskorištene sve žanrovske pretpostavke trilera. Na taj način, *Potruga* je jedan od filmova u kojima su autori u potpunosti istražili mogućnosti novih medija za uspostavljanje narativnih strategija koje komuniciraju sa savremenim gledaocima, te nam je iz te perspektive i posebno važan naslov za analizu.

društvenim mrežama, otkrivajući njen privatni život koji je za njega postao potpuna nepoznanica od smrti supruge i Margoine majke. Slučaj vodi Rozmeri Vik (Debra Mesing), detektivka čiji je angažman u okružnoj policiji priznat i prepoznat u javnosti u više navrata i koja Dejvidu sugerše da je Margo, zapravo, pobjegla. U naletima nevjerice i očaja, David sve dublje ulazi u istragu i otkriva da je detektivka postavljala pogrešne tragove sa ciljem da zataška rješenje: njen sin, Margo *stalker*, je glavni krivac koji je, lažno se predstavljajući na socijalnim mrežama (eng. *catfishing*) u želji da je upozna, organizovao susret koji se nesrećno završio. Slučaj je riješen, Dejvid pronalazi Margo, nastavljaju život sada malo više upućeni jedno na drugo (iako i taj epilog pratimo preko ekrana Dejvidovog računara što možemo pripisati jednom ciničnom i pomalo mračnom zaključku autora filma, koji odgovara blago konzervativnoj tendenciji koju smo i ranije pomenuli). Kako i sam naslov filma sugerše, ovo je film o *potrazi*. Pored osnovne tematske linije filma (potraga za nestalom osobom), engleski termin *searching* je, ipak, prilagodljiviji ideji. Riječ je o *searching*-u kao lajtmotivu; *search* je, u tom smislu, jedan od onih opšteprihvaćenih pojmova jezika interfejsa: *search* u internet pretraživaču (Dejvid neumorno pretražuje internet u potrazi za bilo kakvom informacijom koja mu je potrebna), pretraga dokumenata u (nečijem) personalnom računaru (Dejvid takođe pretražuje privatni računar svoje ćerke, njene naloge na društvenim mrežama, elektronsku poštu), opsesivna potraga za osobom sa društvenih mreža (potraga Margoineg *stalker-a*), potraga za razlogom disfunkcionalnosti u porodici (Dejvid u jednom trenutku pomišlja da je Margo pobjegla, jer on nije bio dovoljno dobar roditelj), itd²²⁵. Za razliku od paranormalnih pojava koje okupiraju prostor personalnog računara, ovdje je nepozvani i intruzivni element - roditelj, iako u filmu postupak prebiranja tuđih ličnih računa nije tretiran kao problematičan niti u jednom trenutku. Neophodnost ovakvog čina je narativno postavljena kao potpuno opravdana, međutim, autorski izbor da se ne komentariše do kraja filma može se pripisati ranije pomenutom blagom konzervativizmu kojim odišu *Bezelevs* produkcije. U tom smislu, pod opravdanjem nestanka, svaki čin upada u lični prostor (ličnih naloga na računaru, elektronskoj pošti, društvenim mrežama) je prihvatljiv, kao, uostalom, i žanrovska konvencija čitanja dnevnika nestale osobe, ne samo od strane policije, već i bliskih ljudi.

Ukazivanje na problem lažnog predstavljanja, ali i udvajanja identiteta, na društvenim mrežama je očigledna autorska namjera. Na tom tragu, film *Profile* (Timur Bekmambetov, 2018.) još jedna produkcija kompanije *Bezelevs* nagrađena 2019. godine na Filmskom festivalu u Berlinu, bavi se temom borbe protiv terorizma. Ova adaptacija romana nastalog po istinitoj priči, za fokus ima priču o britanskoj novinarki (Ejmi Vitaker) koja se, na tajnom zadatku otkrivanja identiteta ISIS-ovog regrutera (Šazad Latif), lažno predstavlja kao potencijalna kandidatkinja, trudeći se da zaista ne bude namamljena u njihove redove. Radnja filma odvija se putem *Facebook* i *Skype* komunikacije između nje i teroriste, u igri smjenjivanja lažnih identiteta. Tema lažnog predstavljanja, *catfishing*-a, se u ovom filmu tretira ne samo kao fenomen ponašanja na društvenim mrežama, već i kao pitanje svojstveno našem biću. Ta identitetska mnoštvenost ovdje služi kao metafora za različite nivoe naših identiteta u „stvarnom“ životu. Autorska zamisao da film bude ispričovijedan putem računarskog ekrana, tako, i ovdje ima jasnu utemeljenost u samoj ideji filma.

Ovako jasna tematsko-narativna odrednica se jasno ogleda i u rediteljskoj vizuelnoj strategiji upotrebe računarskog ekrana. Ekonomičnost u takvoj postavci suštinski je vezana za cjelokupnu ideju strave i užasa koji se odvijaju pred našim očima. Filmovima računarskog ekrana je, kako smo istakli, poput filma nadzornog snimka, inherentna ideja nelagodnosti u spoznaji da se savremena percepcija svijeta odražava u procesima sinteze, uzajamne interakcije živih i neživih elemenata. Polje neživog svijeta se, međutim, ovdje odnosi ne samo na računar i njegove softvere, već prvenstveno i na brisanje granica između fizičkog i virtuelnog, a koji filmski prostor desktopa emanira. Ako neživi svijet tvore stvari, predmeti, objekti, u ovom slučaju internet možemo tretirati kao *hiperobjekt*, prema Timotiju Mortonu. U knjizi *Hyperobjects: Philosophy And Ecology After The End Of The World*, Morton piše o *interobjektivnosti*, definišući je kao jedan veliki konfiguracijski prostor koji čini sve ono što nas okružuje. Po njemu, interobjektivnost je širi pojam od intersubjektivnosti, koju vidi kao „lokalnu, antropocentričnu instancu interobjektivnosti“, onu „sa kojom su ljudi upoznati“²²⁶. Interobjektivnost je tako postantropocentrični pojam, onaj koji je svojstven *hiperobjektima*, neživim tvorevinama koje prožimaju naše okruženje. Od klimatskih promjena do interneta, hiperobjekti ispunjavaju naše okruženje u svakom trenutku, koji u moru informacija pothranjuje podatke o svim svojim korisnicima. Ovaj hiperobjekt, u

²²⁶ Timothy Morton, *Hyperobjects: Philosophy And Ecology After The End Of The World*, op. cit. 81.

kojem se pothranjuje beskrajna baza podataka, zauzima određeni fizički prostor u vidu nepreglednih polja procesora koji neprekidno rade. Mašine su nadišle naša i svoja čula u prikupljanju i obradi, ali način putem kojeg mi sa njima komuniciramo i dalje je ostao prilagođen nama i našim čulima, makar u ovom trenutku. Isto tako, filmskim jezikom desktop filma pripovjedni događaji se artikuliraju kao aktivnosti protagonista u vidu multiplikovanja ekrana, prozora, u pogledu naše „dobro uklopljene kocke”. Postljudski pogled u filmu računarskog ekrana, na taj način se ne odnosi samo na vizuelnu reprezentaciju pogleda naše kamere na telefonu i računaru, već na vizuelnu ekonomiju pogleda hiperobjekta, dubokog sajber prostora u koji je veb-kamera samo jedan prozor. Zle sile koje tematizuju pomenuti filmovi dopiru iz tog neuhvatljivog i lavkraftovski rečeno, neobjašnjivog, prostora nula i jedinica, poput digitalne kiše u *Matriksu* (*The Matrix*, Vačovski, 1999.), u koju se transformiše svako naše djelovanje. Zazorno svojstvo postljudskog pogleda odražava i procese savremene tehnogeneze u kojoj i naš mentalni prostor sada prelazi iz obzora tradicionalne filmske slike, slike-pokreta ili slike-vremena, u konvergiranu sliku (prijetećeg) ekranskog prostora personalnog računara. Naša stvarnost više nije linearno montirana, njome više ne dominiraju fizički pejzaži. Virtualni prostori računarske animacije i digitalizovanih svjetova internet sadržaja imaju značaj ekvivalentan fizičkoj stvarnosti.

5.4. Desktop film u kontekstu proširenih medija

Uočava se da se u analizi filma računarskog ekrana povezuju neke od glavnih preokupacija savremene digitalne kulture. Preko različitih autorskih osvrta na teme nadzora ličnih računara, internet komunikacije, predstavljanja na društvenim mrežama i nepozvanih upada u personalni prostor, kao poveznica među njima se ističe popuštanje granica između virtuelnih i fizičkih stvarnosti, tačnije, tendencija njihovog brisanja. Ova vrsta filma donekle ukazuje na različite percepcije tijela u digitalnom svijetu, tijela koja se pretaču u dvodimenzionalne slike, u ekranima platformi koje služe za komunikaciju. Odnos između ljudskog i neljudskog, pitanje tjelesnosti koje je sada pravi zaokret ka dvodimenzionalno predstavljenim tijelima unutar drugog ekrana, pa i same strategije reprezentacije različitih ekrana unutar filmskog ekrana, teme su koje jasno pronalaze svoje uporište u aspektima posthumanističkog mišljenja. Stoga, promišljanje desktop filma se kreće u isprepletenim diskursima u prostoru između teorije i praksi filma i novih medija. Koristeći kao osnovnu narativnu strategiju perspektivu korisnika računara na

čijem se ekranu odvija radnja, kao i cjelokupna postavka filma u dijegezi koja odgovara realnom vremenu (za čiji se početak, obično, uzima „logovanje“ na korisnički nalog) kao da simulira iskustvo samog korisnika i našeg pomalo frenetičnog i disperznog online ponašanja.

Teoretičar medija i umjetnik Kevin B. Li (Kevin B. Lee) u eksperimentalnom desktop dokumentarnom eseu *Transformers, The Premake* (2014.) pravi svojevrsno istraživanje teme holivudske industrije, i to postupkom umnožavanja i kolažiranja viralnih video-zapisa nastalih na snimanju popularne franšize. U Lijevo filmu vidimo računarski ekran koji ispunjavaju različiti *okviri* (video plejera ili socijalnih mreža) i prate naraciju filma. Autor nas vodi kroz filmski esej intervencijama u vidu otvaranja novih prozora i pretraživanja na internetu, „izvodeći“ montažu filma. Jednom prilikom je i sam ponudio možda i najsveobuhvatnije određenje ove filmske vrste: „Film računarskog ekrana je vrsta filma koja predstavlja svijet onako kako se doživljava računarskim ekranom i umreženim interfejsima. U filmskim terminima, računarski ekran se upotrebljava i kao objektiv kamere i kao projekciono platno, što proširuje potencijal umjetničkog (filmskog) medija“²²⁷. U ovom svjetlu treba pristupiti analizi postljudskog pogleda u filmu računarskog ekrana. Lijeva zamisao i postupak dokumentarnog desktop filma na ovaj način komunicira sa pojmom Džonstonovog mašinskog vida: „Za razliku od kinematografskog aparata, savremeni telekomunikacioni sklopovi čine raspodijeljeni sistem osjećaja, sjećanja i komunikacije, oslanjajući se na kalkulaciju (i transformaciju) informacija. U društvenom prostoru ovih sklopova, gledanje ili apsorpcija slika tvori jedan opšti oblik mašinskog vida (...) Mnoge od tih slika su, naravno, percipirane, međutim artikulisanje tih slika se sprovodi drugačijom logikom. Slika poprima oblik informacije“²²⁸. Slike kojima operiše autor u *Transformers, The Premake* nemaju posebnu estetičku funkciju vizuelnog sadržaja, on im pristupa poput osnovnih podataka kojima priča priču. Lijeva montaža ekrana unutar ekrana, prozora unutar prozora, okvira unutar okvira, kao da ilustruje tenziju između *strukture* i *poezije* o kojoj piše i Sobčak: „Širi okvir desktopa omogućava manjim okvirima intenziviranu kondenzaciju i koncentraciju njihovih vizuelnih sadržaja u *estetsku ukupnost*: poetski smislen i sadržajan mikrokosmos ugniježđen unutar disperznog i različitog reda i značenja

²²⁷ Zvanični vebsajt Kevina B. Lija: <https://www.alsolikelife.com/home/desktop-films>, pristupljeno 18. 3. 2021. u 21:59h.

²²⁸ John Johnston, „Machinic Vision“, op. cit. 49.

makrokosmosa koji ga okružuje“²²⁹. Ova tenzija je u srži procesa kohabitacije (ili koevolucije) ljudskog bića i tehnologije, potrage za smislom i automatizma, nejasnoće poezije i ustrojstva mašinske logike. Ovakve zamisli mašinskog vida upućuju na određenu vrstu saradnje između mašine i ljudi, saradnju kojom se fizičko miješa sa virtuelnim, ljudsko sa informatičkim. Da li filmovi računarskih ekrana ogledaju jednu novu vrstu percepcije posredovane različitim medijima, miješanje našeg perceptivnog aparata sa digitalizovanim i tehnologizovanim okruženjem? Važna tema koja se logično nameće je i to na koji način desktop film, posebno imajući u vidu i njegovo performativno svojstvo, kao u slučaju Lijevih eksperimenata, komunicira sa kontekstom rematerijalizacije našeg okruženja. Filmski medij u ovom slučaju, naime, ne tretira više fizički prostor i vrijeme kao vječiti horizont ka kojem stremlji u cilju približavanja ljudskoj percepciji do nivoa totalne imerzije. Glavna preokupacija su dvodimenzionalna, digitalna tijela i prostori, rematerijalizovana kao takva posredstvom novih medija.

Sljedstveno, ovakav režim filmske slike ima određene reperkusije i u iskustvu gledanja filma. Film računarskog ekrana, kao i *found-footage* i CCTV filmovi, u stvari, ne komuniciraju sa velikim platnom. Sirova, nemontirana, dekomponovana, pokretna digitalna slika nastala automatizovanim mehanizmima i softverskim interfejsima, skoro da se ne može ni zamisliti u bioskopu. Pored vizuelnog aspekta slike, izuzetno je važno razmotriti i auditivni, imajući u vidu da je bioskopski doživljaj neodvojiv od složenih sistema ozvučenja u sali, a u desktop filmovima se uočavaju specifična rješenja u dizajnu zvuka. Naime, jedini zvuk koji, naizgled, dolazi iz fizičkog prostora jeste zvuk tipkovnice. Međutim, taj fizički prostor u kojem se nalazi računar čiji ekran gledamo nam niti u jednom trenutku nije vizuelno predstavljen. Na taj način, zvuk tastature se može tumačiti i kao *akuzmatski zvuk*, onaj čiji izvor nije vidljiv, nije poznat, *rastjelovljen* je. Definicija akuzmatskog zvuka se prevashodno vezuje za naratora, onog ko je izvan dijegeze filma. Tako, ovaj *glas* računara kojeg ne vidimo, dobija sva ona svojstva nelagodnog, zazornog, defamilijarizovanog u postljudskoj percepciji, i potvrđuje da ono što se dešava pred nama jeste dehumanizovana verzija događaja. Jedina slika koju vidimo je predstava softvera. Jedini zvuk koji čujemo je predstava hardvera. To što nam se nudi je sirovo iskustvo korisnika, jednostavno u svojoj nepročišćenosti, iskustvo *user*-a uronjenog u apstraktni prostor mašine. „Mašina je, stoga, protagonista i

²²⁹ Vivian Sobchack, „Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of *QuickTime*“, op. cit. 313.

tu pitanje naratora dobija novi smisao²³⁰. Imajući sve ovo u vidu, možemo reći da su ovi filmovi namijenjeni gledanju na računarskim ekranima, što u određenoj mjeri čini svojevrsan presedan. Filmovi računarskih ekrana su kao stvoreni za gledanje - na računar. Projekcija i imerzija, tako, ovdje dobijaju jedan novi nivo razumijevanja.

U knjizi *Expanded Cinema*²³¹, nastaloj još 1975. godine, Džin Jangblad (Gene Youngblood) definiše kontekst u kojem su istorijski relevantne eksperimentalističke filmske prakse komunicirale sa idejom novih ekranskih medija, te problema ograničenosti filmskog djela na platno ili jedan ekran. Ističući imerzivnost kao izuzetno važno i za ovaj umjetnički medij specifično svojstvo, Jangblad ukazuje na mogućnosti promišljanja filmske umjetnosti van jednog ekrana, u kojem niz praksi obuhvata pojmom *proširenog filma*. Po njemu, prošireni film, na tragu Bazenovog *Mita totalnog filma*, objedinjuje život i umjetnost. Prema Bazenu, film je idealistički fenomen, on je još uvijek (u trenutku kada nastaje esej, ali i trenutno je dominantno tako) na nivou ideje čija se materijalizacija još nije obistinila. Ta ideja je da je film „opšta i sveukupna predstava stvarnosti koja pretpostavlja stvaranje savršene iluzije spoljnog sveta, sa zvukom, bojom i reljefom“²³², a, kako opominjuće uzvikuje, „Film još nije pronađen!“²³³. Na tom tragu, ako je film umjetnost projekcije naših mentalnih slika, proporcionalnih procesima opažanja i razumijevanja spoljnog svijeta, Jangblad klasifikuje određene prakse konceptualne i multimedijalne umjetnosti kao prošireni film, odnosno tendenciju u istraživanju filma u njegovoj sveukupnosti koja propituje granice između filma (kao kina) i fizičke stvarnosti. Primjeri prakse proširenog filma se sporadično javljaju u filmskim historiografijama, djelimično zbog toga i što radikalno propituju svojstva samog medija, te se ove prakse ne mogu sa lakoćom ni klasifikovati kao filmske. Kada govorimo o proširenom filmu, mislimo na one radove u čijem je fokusu prikazivanje filma u nestandardnim prostorima i uslovima projekcije, odnosno, na idejnom nivou, povezivanje prostora u kojem se film „dešava“ i samog filma, ili onim radovima koji problematizuju, kako bi Frederik Džejmson (Frederic Jameson) definisao, postmodernističku ideju *spacijalizacije* medija²³⁴. U tom smislu, ove autorske zamisli

²³⁰ Jelena Mišeljčić, „Postfilmska naracija u filmu *Potruga: Screenlife* estetika i neoliberalni mozak“, op. cit. 40. 46

²³¹ Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co, New York, 1970.

²³² Andre Bazen, „Mit totalnog filma“, op. cit. 49.

²³³ 101 50.

²³⁴ Frederic Jameson, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1997.

imaju korijene i među nekim od prvih avangardnih filmskih eksperimenata²³⁵, ali radikalni oblici „izvođenja“ filma javljaju se početkom druge polovine dvadesetog vijeka, tokom sedamdesetih godina, kada novi mediji postaju umjetnička i teorijska preokupacija.

Analizirajući Mačijunasov (George Maciunas) *Dijagram proširenih umjetnosti* (*Expanded Arts Diagram*) iz 1966. godine²³⁶, Glorija Saton (Gloria Sutton) zaključuje da, kada je filmska umjetnost u pitanju, kao ključne riječi u dijagramu se ističu *simultanost*, *neodredivost* i *pseudotehnologija*²³⁷. Identifikujući pseudotehnologiju kao ključno stanje proširenog filma, Mačijunas ukazuje na složene odnose koje su umjetnici imali sa tehnologijom produkcije filma koja je vremenom modifikovala formate i tehniku, zahtijevajući adaptaciju vještina i znanja potrebnih za pravljenje filma. Naime, poput Bazenovog zapažanja, i ove prakse ukazuju na potrebu za daljim usavršavanjem tehnologije koja je dizajnirana da omogući totalno reprodukovanu stvarnost, zbog čega se ovoj odrednici daje prefiks *pseudo*. Kako zaključuje Saton, ono što je značajno kod Mačijunasovog određenja pseudotehnologije kao ključnog mjesta u mapiranju odnosa koji konstituišu kuriozitet proširenog filma, bilo da se odnosi na kritiku tehnologije ili autoreferencijalnost koju djela proširenog filma sobom nose, jeste to da „umjesto naglašavanja specifičnosti aparata ili načina projekcije pokretnih slika, on nas podsjeća da je prošireni film utemeljen u materijalnim, istorijskim i političkim odnosima, a ne u specifičnoj medijskoj tehnologiji“²³⁸. Na taj način, i film računarskog ekrana možemo razmatrati kao jednu postfilmsku praksu koja se teorijski može razmatrati i u okviru onog referentnog okvira u kojem se razmatrala i zamisao proširenog filma.

Pitanje tehnologije ili pseudotehnologije, tako, postavlja se u prvi plan, na sličan način kao i u pomenutim praksama. Tehnologija je, u filmu računarskog ekrana, kao i u

²³⁵ U knjizi *Kino drugim sredstvima*, Pavle Levi se bavi istorijatom ovih avangardnih praksi, koje se mahom odnose na „konceptualizaciju samog kina kao vrste prakse koja, otkako je izumljen filmski aparat, uspostavlja i jednu (paralelnu) istoriju izvođenja kroz druge, često 'starije' medije“ (str. 48). U vezi sa kontekstualizacijom forme proširenog filma, ističemo sljedeće Levijevo stanovište koje je važno uporište za dalja istraživanja na ovu temu: „Sam proces razdvajanja filmske tehnike od obuhvatnije (i manje precizne) ideje o kinu mora biti prepoznat u svojoj istorijskoj dimenziji, kao performativni čin koji se ponavlja. (...) Upravo u tom svetlu treba pristupiti mnoštvu kinematografom inspirisanih vizuelnih naprava i 'novo-medijskih' aparata koje su izmišljali i oblikovali dadaisti, konstruktivisti i nadrealisti i [50], s jednog utilitarnog stanovišta, često nije bilo moguće praktično izvesti“ (str. 53), u: Pavle Levi, *Kino drugim sredstvima*, Muzej savremene umetnosti, Filmski centar Srbije, 2013,

²³⁶ Džordž Mačijunas, jedan od osnivača avangardnog pokreta *Fluksus* (Fluxus), napravio je dijagram umjetnosti 1950-ih i 1960-ih godina kako bi ukazao na tendenciju njihovog razvoja u pravcu „proširenih“ um [62] osti. Dijagram je bio Mačijunasov životni projekt, koji je ostao nedovršen nakon njegove smrti.

²³⁷ Gloria Sutton, *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, The MIT Press, Cambridge, 2015, 6.

²³⁸ Gloria Sutton, *The Experience Machine*, op. cit. 8.

primjerima digitalnog filma, u centru pažnje, a istraživanja novog filmskog jezika dosežu čak i u polje performativnosti: gledanje filma koje je najprilagodljivije kućnom gledanju na računaru može se izjednačiti ne samo sa autorskim izvođenjem filma (dokumentarni desktop esej Kevina B. Lija), već od strane gledalaca. Jangblad je pisao o tome kao o rasipanju ekrana ka imerzivnom, interaktivnom i međupovezanom poimanju svijeta. Iako je performativnost filma računarskog ekrana isključivo vezana za – ekran, ideja o filmu koji se odvija van bioskopa, simulirajući iskustvo protagoniste, na tragu je ideje o interaktivnom filmskom pripovijedanju, koje postavlja novi izazov za istraživanja. Pseudotehnologija bi, tako, bila ključna riječ i za razumijevanje ove vrste filma, zbog toga što spaja blagi tehnološki konzervativizam sa idejom upotrebe novih medija u filmskoj naraciji, koja ostaje linearna, dramaturški oblikovana prema konvencijama dugometražnog igranog filma. Međutim, ono čega smo od početka filma računarskog ekrana svjesni jeste činjenica da ono što gledamo na ekranu nije reprezentacija objektivnog svijeta, junaka, živih ljudi. Te predstave prolaze kroz svojevrsni filter ekranskih prozora njihovih ličnih kompjutera, internet pretraživača i društvenih mreža. Film emanira savremeni trenutak spoja živih ljudi sa virtuelnim kontekstom, nematerijalnog produkcijskog dizajna, dijegetičkog zvuka.

Tehnogeneza se, tako, u okviru teoretizacije desktop filma, odnosi na prakse novih medija, odnosno mogućnosti virtuelizacije tjelesnih svojstava fizičkog okruženja. U desktop filmu, međutim, nije riječ o primijenjenoj virtuelnoj realnosti (VR umjetnosti), već o teorijskom konceptu digitalnih tijela, u ovom slučaju, dvodimenzionalnih ekranskih prostora. U takvom pristupu tehnogenezi uporište možemo naći u teoriji Marka B. N. Hansena²³⁹, koji počiva na početku rada pomenutoj premisi da se „savremena tehnogeneza (naša koevolucija sa tehnikom), vođena digitalnim tehnologijama, utvrđuje fazom *tijela-u-kodu*“²⁴⁰. Teorijski koncept *tijela-u-kodu* podrazumijeva „tijelo koje je potčinjeno i obrazovano neizbježnom i osnažujućom tehničkom deteritorijalizacijom - tijelo čija je tjelesnost ostvarena, i jedino može biti ostvarena, u konjukciji sa tehnikom“²⁴¹. Ono na šta se Hansen u svom radu posebno usmjerava jeste teza da su mediji danas neodvojivi od naše percepcije svijeta. Drugim riječima, mi nismo konzumenti medija, niti su oni naše ekstenzije, već djeluju kao neodvojivi dio svakog našeg iskustva. Oslanjajući se na teoretičare mahom

²³⁹ Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media*, op. cit.

²⁴⁰ Mark B.N. Hansen, *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, London, 2012, 20.

²⁴¹ Idem.

fenomenološke provijencije poput Morisa Merlo-Pontija (Maurice Merleau-Ponty) kako bi na prvom mjestu ispitao svojstva tjelesnosti, Hansen, djelimično oponirajući Kitlerovom diskursu reprezentacije, obrazlaže načine na koji se čulni i perceptualni aparat ljudskog tijela modifikuje zajedno sa novim tehnologijama. Po njemu, ideja saradnje između tehnologije i čovjeka počiva na proširenju čulnog aparata. Ova vrsta haptičke percepcije okruženja, percepcije tijelom, ima posljedice i na interpretaciju novih medija. Na primjer, virtuelna realnost prema Hansenu, nije jednostavno produkt tehnološkog napretka u računarskoj grafici, već istraživanje bioloških mogućnosti ljudskog tijela. Hansenova digitalna estetika razmatra tehnologiju kao ekstenziju ljudskog potencijala koja uvećava razumijevanje materijalnog svijeta. Iako se u radu nećemo detaljnije baviti ovim pravcem teoretizacije tjelesne sheme, neizbježno je da istaknemo da koncept *tijela-u-kodu* komunicira sa estetikom filma računarskog ekrana.

Prema Hansenu, stvarnost je, na prvom mjestu, miješana stvarnost u kojoj tijelo nema pristup samo fizičkom, već i virtuelnom. Ideju virtuelne stvarnosti postavlja kao fluidni obzor trodimenzionalnog prostora u kojem tijelo može da postoji, a da sudionik nema osjećaj bestjelesnosti, po čemu se i razlikuje od perceptualne stvarnosti. Drugim riječima, tijelo se u digitalnom okruženju rekonstituiše unutar trodimenzionalnog prostora: „U razumijevanju virtuelne realnosti je ključno da je zamislimo kao miješanu realnost sa određenim specifičnostima virtuelnog - virtuelno označava prostor informacija koje mogu biti pokrenute, otkrivene, preuređene i prekombinovane, na način kojim korisnik upravlja svojim fizičkim okruženjem“²⁴². Filmovi računarskih ekrana, svakako, nisu prakse VR-a. Štaviše, ovaj postupak replicira „korisničko iskustvo“ protagoniste pred pasivnim gledaocem. Jezik koji koriste, međutim, evocira Hansenovu ideju o tome kako interaktivni mediji, angažovanjem višечulnih tjelesnih mehanizama, proširuju prostor njegovog djelovanja. Hansenov višечulni ili multisenzorni mehanizam može da bude bilo koja digitalna ili VR platforma koja omogućava tijelu da se poveže sa novim prostorom. U teoretizaciji filma računarskog ekrana može se pozicionirati ovaj koncept u onoj mjeri propitivanja i proširivanja (umjetničkog) potencijala filmskog medija - film računarskog ekrana je, zapravo, jedan stupanj ka interaktivnom, potom i VR filmu.

Sa druge strane, ono što posredno, nenamjerno, filmska desktop estetika emanira, pitanje je materijalizacije naših tijela u slike, fizičkih prostora u pozadine ekrana

²⁴² Ibid, 2.

konferencijskih poziva. Kontekst i strategije kojima se ovi filmovi koriste posebno je važan i iz aspekta razumijevanja postljudskog pogleda koji odolijeva konvencijama narativnog filma – upotrebe filmske kamere kao nevidljivog posmatrača. Gledalac je u poziciji jednog od učesnika u tehnološki posredovanom pripovijedanju, koje se odnosi na cjelokupan prostor i dizajn filma. Kako piše Hejls: „Posthumana perspektiva konfigurira ljudsko biće tako da može da bude neprimjetno artikulirano sa inteligentnim mašinama. U postljudskom, nema suštinskih razlika između tjelesnog postojanja i kompjuterske simulacije, kibernetičkog mehanizma i biološkog organizma, robotske teleologije i ljudskih ciljeva”²⁴³.

5.5. Zaključak

U pandemijskoj godini, kada nastaje ovaj rad, naši životi su se mahom preselili u računarske ekrane. Naša tijela i prostori koji nas okružuju normalizovani su u svakodnevici kao dvodimenzionalne reprezentacije uokvirene animiranim ramovima višestrukih prozora. U takvom vremenu sveprisutne virtualne stvarnosti i odsustva fizičkog iskustva, teorije na kojima je fokus ovog rada dobijaju nove, nikad značajnije i aktuelnije reperkusije.

Čini se da su desktop filmovi ili filmovi računarskog ekrana anticipirali jedan novi kontekst u kojem možemo razumjeti svakodnevno okruženje. Svjedoci smo da od 2020. godine, naše djelovanje više nije vezano za nekada privilegovanu fizičku, taktilnu stvarnost koja se opaža svim, tijelu omogućenim, čulima. U razdoblju rizika po javno zdravlje koje sobom nosi taktilnost fizičkog prostora, udobnost komunikacije iz naših domova je tijela kojima komuniciramo pretvorila u pikselizovane dijelove, uokvirena poprsja na virtuelnim *Zoom* pozadinama. U takvom globalnom trenutku, ova vrsta filma će vjerovatno imati i istorijski značaj za filmske studije. Produkcijski gledano, pored ekonomskog aspekta u vidu značajno nižih budžeta, kao i mogućnosti održavanja fizičke distance i bezbjednosti tokom snimanja, odnosno, najkraće rečeno, virtualne produkcije koja ovdje dobija na punom značenju, desktop filmovi imaju perspektivu i u drugoj vrsti plasmana čija popularnost sve više raste – sve što se često uočava kao limitiranost *streaming* servisa (kvalitet slike, doživljaj projekcije, i slično), snaga je, ali i mogućnost

²⁴³ N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, op. cit. 3.

ekspanzije, za filmove računarskog ekrana. Ove mogućnosti mnogi vide i kao uvod u smrt filmskog medija. Lars Henrik Gas (Lars Henrik Gass) tako ističe: „Privatizacija gledanja filma je antiteza bioskopu: jasno je da film odumire ako se gleda na personalnom uređaju. U užem smislu, povlačenje bioskopa nije samo ekonomska posljedica novih modela distribucije filma, niti je rezultat nove estetike. Naprotiv, posljedica je društvene krize u koju je slika upala“²⁴⁴. Sa druge strane, dodaćemo, film je oduvijek uspijevao da odoli različitim oblicima krize, tako i ovog puta drugačija vanfilmska slika omogućava opstanak filmskog medija. Na kraju, umjesto da proglašavamo smrt filma, možda treba da se vodimo Bazenovom opomenom da film još nije pronađen.

Na planu „slike“, međutim, desktop filmovi emaniraju postljudski pogled koji se usložnjava u odnosu na prakse filma tehnologija za nadzor. Pored toga što su protagonisti izloženi pogledu veb-kamera, oni su i smješteni unutar ekrana različitih platformi, iz različitih potreba. Postljudski pogled automatizovane slike se tako odnosi na sveobuhvatniju teoretizaciju percepcije graničnosti između fizičkog i virtuelnog okruženja i tijela. Na taj način, u odnosu na produkcijski okvir i umjetnički sadržaj, desktop filmovi, kao post-filmska forma, nisu samo predstave savremene tehnogeneze i koevolucije sa digitalnim tehnologijama, već i njeni artefakti. Filmovi računarskih ekrana nas vraćaju na pitanja tjelesnosti, percepcije okruženja i fizičkog prostora, i, uopšte, značaja i aspekata materijalnosti tijela i njegovog okruženja. Šta nam nedostaje u komunikaciji na daljinu, posredovane ekranima? Kakve kvalitete imaju naša tijela, predmeti, prostori, u fizičkom prisustvu, za razliku od virtuelnog? Da li logiku značaja reprezentacija sada preuzima logika samog materijala od kojeg je svijet sastavljen, te da li, konačno, u vremenu izmiješanih slika i tijela, ovaj polaritet može da opstane?

6. PEJZAŽNI FILM: POSTLJUDSKI POGLED I EKOLOŠKA MISAO

Te slike sam oduvijek doživljavao kao skup sjećanja koja ne pripadaju nikome.

Džon Rafman o *Google Street View*

6.1. Uvod

Iz potpunog mraka, kamera se polako kreće preko obrisa nepoznatog grada u zoru. Preko ekrana se ispisuje „*La Terra Trema – Episodio del Mare*“, naslov fundamentalnog filma italijanskog neorealizma, *Zemlja drhti* Lukina Viskontija (Luchino Visconti) iz 1948. godine. Uvodna sekvenca se nastavlja i dok čujemo zvona koja obilježavaju početak dana, svjetlost postepeno ispunjava kadar otkrivajući ulični prizor okupljanja ribara na malom trgu. Ukazuje nam se ostatak uvodnih natpisa koji nam saopštavanju neposredno obraćanje autora:

„Činjenice predstavljene u ovom filmu događaju se u Italiji, tačnije na Siciliji, u gradu Acitrezza, koji se nalazi na Jonskom moru nedaleko od Katanije.

Priča koju film pripovijeda ista je ona koja se već godinama ponavlja u svijetu, u svim onim zemljama u kojima ljudi iskorištavaju druge ljude.

Kuće, ulice, čamci, more, su Acitrezza.

Svi glumci u filmu odabrani su među stanovnicima grada: ribari, djevojke, radnici, zidari, trgovci ribom.

Oni ne poznaju drugi jezik do sicilijanskog, kojim bi izrazili pobunu, bol, nade.

Italijanski jezik nije jezik siromašnih na Siciliji.“²⁴⁵

²⁴⁵ orig. „I fatti rappresentati in questo film accadono in Italia, e precisamente in Sicilia, nel paese di Acitrezza, che si trova sul mare Jonio a poca distanza da Catania. La storia che il film racconta è la stessa che nel mondo si rinnova da anni in tutti quei paesi dove uomini sfruttano altri uomini. Le case, le strade, le barche, il mare, sono quelli di Acitrezza. Tutti gli attori del film sono stati scelti tra gli abitanti del paese: pescatori, ragazze, braccianti, muratori, grossisti di pesce. Essi non conoscono lingua diversa dal siciliana per esprimere ribelloni, dolori, speranze. La lingua italiana non è in Sicilia la lingua dei poveri,“ prev. Jelena Mišeljčić

Ribari odlaze do luke, ulaze u barke, horizont je sada već osvijetljen ranim jutarnjim zracima. Oni isplivljavaju, a gledalac vidi prizor koji je prirodno osvijetljen.

Ova sekvenca je ikonična za cijeli pravac neorealizma, a u svijetlu ovog rada, može poslužiti kao ilustracija jedne tendencije na koju ćemo obratiti pažnju u ovom, posljednjem, poglavlju. Prvo, u samom uvodu autor nas upoznaje sa time da se film koji gledamo događa na realnoj lokaciji, kao i da su protagonisti stanovnici ovog grada. Nema književnog, niti dogovorenog jezika kojim glumci uvježbano izgovaraju napisane replike. Neorealisti su kao svoj zadatak vidjeli brisanje „razlika“ između doživljaja fizičke i filmske stvarnosti, birajući mjesta i ljude umjesto izgradnje scenografija i rada sa profesionalnim glumcima. Sljedstveno, ove prevashodno rediteljsko-produkcijske odluke imaju oslonac u jednom širem kontekstu, a o kojem i Viskonti govori na početku, priči koja se ponavlja u svijetu, priči o eksploataciji ljudi. Iako italijanski neorealizam ima historijsko uporište u društveno-političkim prilikama poslijeratne Italije (i Evrope), konsekvence formalno-stilskih odlika ovog filmskog pravca su dalekosežne i vidjećemo da, između ostalog, dobijaju novi oblik u vidu tzv. *pejzažnog filma* kojim ćemo se baviti kroz odabrane studije slučaja. Ono što nas provocira u Viskontijevoj sekvenci, međutim, nije samo tekst, već postupak, zamisao postepenog otkrivanja mjesta i to onim tempom koji nije filmski ekonomičan, montažno tretiran, već blizak našem fizičkom doživljaju vremena. „Vjerujemo“, pišu Đuzepe de Santis (Giuseppe De Santis) i Mario Alikata (Mario Alicata) 1941. godine, „da ćemo jednog dana napraviti naš najljepši film, prateći spori i umorni korak radnika koji se vraća kući“²⁴⁶. Svjetlost svitanja koje postepeno i sporo ispunjava horizont za ribare, ali i kadar za gledaoca, omogućavajući mu da vidi scenu, odnosno da upozna filmsku sliku u njenom osnovnom materijalnom svojstvu, svjetlu, kao da je odgovor na taj spori korak o kojem govore de Santis i Alikata. Svjetlost jednako čekaju ribari, kao i mi koji gledamo prizor snimljen na filmskoj traci, jednako od nje zavisi i početak njihovog radnog dana i početak našeg gledanja filma.

Danas, pojam eksploatacije nije vezan samo za ljudsku radnu snagu. Jednako se, a nekad čak mnogo drastičnije i sa više nemara danas iskorištavaju i prirodni izvori, do one mjere u kojoj je naša populacija izazvala dramatične klimatske i geološke promjene, pa, kao posljedica, cijelo geološko razdoblje Antropocena je imenovano prema neslavnim

²⁴⁶ Mario Alicata, Giuseppe De Santis, „Truth and Poetry: Verga and the Italian Cinema“, u: David Overbey (ur.), *Springtime in Italy: A Reader in Italian Neorealism*, Shoe String, Hamden, 1978, 131–138, tekst je prvi put objavljen pod naslovom ‘Verità e poesia: Verga e il cinema italiano’, u *Cinema*, br. 127, oktobar 1941. godine.

ljudskim djelovanjima na planeti. Tako, umjetničke reakcije na ovakve prilike neminovno se preusmjeravaju sa čovjeka na pejzaž, prirodan ili izmijenjen ljudskim naporima. Isto kao što u italijanskom neorealizmu naturščici, „pravi ljudi“, djeluju kao reakcija otpora glumačkom izvođenju, tako i pejzaži funkcionišu kao antiteza postupcima reprezentacije filmskih lokacija artificijelnim, scenografskim rješenjima. Takvi pejzaži bez ljudi emaniraju postljudsko stanje, potpune decentriranosti ljudskog subjekta. U njima, nema filmskih junaka prema kojima se, kako je pisao Breningen, oblikuje filmski prostor. Pejzažni film bavi se – čistim krajolikom, a naša pažnja se orijentiše na materijalne procese i izraze, poput svjetla u Viskontijevom pristaništu, umjesto na objekte i njihove predstave.

U ovom poglavlju ću prezentovati studije slučaja onih filmskih praksi koje se direktno tiču umjetničkih istraživanja u polju koje možemo definisati kao postantropocentrični film, sa posebnim akcentom na pejzažni film. Pejzažni film, tako, sabira sve one odlike postljudskog pogleda o kojima se govorilo u prethodnim poglavljima. Da rezimiramo, automatizacija snimanja, kao jedna istorijska tendencija filmske umjetnosti, uvođenjem digitalnih tehnologija u druge obzore praksi mašinskog vida, djeluje kao teorijska platforma za istraživanja novih mogućnosti proizvodnje slika bez ljudskog posredovanja, u kojem su ljudi tretirani kao tehnički objekt, klupka informacija. Koncept automatizovane slike, tako, u svojevrsnoj hronologiji kojom se vodi ovaj rad, sada prelazi iz domena digitalnih operativnih medija u domen estetičkih filmskih istraživanja. Na taj način, automatizam, kao odlika filmske slike, jednako se odnosi na plan kinematografskog i ljudskog prikupljanja i obrade vizuelnih podataka u procesima opažanja, umjetnosti koja se ne zasniva nužno na ljudskoj prisutnosti. O tome je pisao i Bazen u *Ontologiji filmske slike*, na koju ćemo, na samom kraju, posebno obratiti pažnju:

„Originalnost fotografije u odnosu na slikarstvo počiva na suštinskoj objektivnosti fotografije. Zato se skup sočiva koji predstavlja fotografsko oko i koji zamenjuje ljudsko oko i zove 'objektiv'. Prvi put između prvobitnog predmeta i njegove predstave ne posreduje ništa osim drugog predmeta. Prvi put se slika spoljnog sveta stvara automatski, bez stvaralačkog učešća čoveka i po strogom

determinizmu (...) Sve se umetnosti zasnivaju na čovekovom prisustvu, jedino u fotografiji uživamo u njegovoj odsutnosti”²⁴⁷.

6.2. Prilozi teoretizaciji pejzažnog filma

Automatizovane slike, razmatrane prevashodno kao jedna od pojava savremene digitalne kulture i njenih društveno-političkih implikacija, predstavljaju osnovni predmet rada, međutim, neophodno je uzeti u obzir i određene estetske reperkusije koje je sobom donijela upotreba digitalnih tehnologija, kao i različiti oblici automatizacije snimanja. Posebna pažnja je do sada bila usmjerena i ka novoj pojavnosti filma koji na određeni način konvergira digitalne medije reflektujući nove tendencije u opštem razumijevanju audiovizuelne percepcije našeg okruženja. U tom pravcu, kako smo istakli, zamisao posthumane percepcije je, u okviru savremene tehnogeneze, nužno shvatiti kao stvarnost percipiranu miješano, ljudskim i mašinskim čulima, stvarnost koja jednako pripada fizičkom i virtuelnom obzoru. Posthumana preokupacija se, na taj način, u savremenom filmu reflektuje ne samo neposrednom upotrebom automatizovanih tehnologija snimanja u filmskim narativnim i vizuelnim strategijama o kojima smo govorili, već i u istraživanju granica *automatizma filmskog medija* koji može da zabilježi one dijelove stvarnosti (ili stvarnost u njenoj sveobuhvatnosti), a koja izmiče ljudskom registru. Na taj način, automatizovane tehnologije audiovizuelnog snimanja su uticale na drugačije razumijevanje ne samo gledanja i generisanja slika, već i na cijeli diskurs ideja o decentriranom ljudskom subjektu, odnosno postljudskom stanju *sa one strane sopstva*, kako ga definiše Rozi Brajdoti, posebno u odnosu na njegovo okruženje, prirodu koju populiše. Pejzažna umjetnost, po sebi, emanira ljudsko odsustvo. Glavna preokupacija pejzažnog slikarstva (npr. škole obale rijeke Hadson) ili topografske poezije iz perioda romantizma jeste iskazivanje osjećanja *zapanjenosti* čistom i netaknutom prirodom ili „životom stvari“, kako piše Vilijam Vordsvort (William Wordsworth) u *Stihovima napisanim nekoliko milja iznad opatije Tintern*. Filmski tretman prirodnih krajolika, vidjećemo, nastavlja ovu tradiciju, ali dajući joj nove okvire unutar slika industrijalizovanih, osiromašenih, izmijenjenih pejzaža. Kako bismo na pravi način analizirali tendencije pejzažnog filma kao praksu posthumanog pogleda nastalu pod

²⁴⁷ Andre Bazen, „Ontologija fotografske slike“, u: Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 339-344, 342.

uticajem automatizacije vida, obrat ćemo pažnju na pregled istorijski relevantnih aspekata koje sabira ideja o decentriranju ljudskog subjekta u odnosu na pejzaž. Sve ove perspektive filmske teorije i prakse pronalaze zajedničku tačku interakcije u okviru novomaterijalističke filozofije, odnosno analize materijalnih svojstava digitalne filmske slike pejzaža u cilju njihove rekonfiguracije u obzorima ekološkog filma.

6.3. Poslijeratni modernizam i objektivni realizam

Uvođenjem digitalnih tehnologija u kinematografiju, uočava se specifična preokupacija prevashodno umjetničkog, autorskog filma koja se tiče istraživanja ne samo forme i strukture nove filmske slike, već i uticaja novih mogućnosti njenih osnovnih svojstava da oblikuje sopstveni prostor i vrijeme. Digitalne tehnologije aspekte filmskog prostora i vremena postepeno približavaju kategorijama razmišljanja o „realnom“, „svakodnevnom“, „neprekinutom“ vremenu, često i „praznom“, odnosno bez narativne napetosti koju nameće *mainstream* film. Takvi postupci izmještanja narativa od ljudskog subjekta, kao i oponiranje montažnoj kondenzaciji filmskog vremena, idu u prilog istraživanjima prirode filmskog medija čije je ključno svojstvo – automatizam, u širem smislu te riječi.

Filmska istraživanja realističkog filmskog prostora i vremena u narativnom filmu datiraju još od modernističkih tendencija nakon Drugog svjetskog rata, u neholivudskim kinematografijama, među kojima su najpoznatiji primjeri filmovi italijanskog neorealizma. Ovu tendenciju Dejvid Bordvel (David Bordwell) i Kristin Thompson (Kristin Thompson) definišu kao *objektivni realizam*²⁴⁸. U poslijeratnoj, reakcionarnoj Evropi, filmska umjetnost se udaljava od pripovjedačke forme klasičnog holivudskog stila. Osvrćući se na ovaj period Bordvel i Thompson izdvajaju tri osnovne stilske perspektive u evropskom modernizmu tog perioda: objektivni realizam, subjektivni realizam i autorski komentar. Objektivni realizam, tako, opisuju kao „epizodične narative, poput isječka života, koji izbjegavaju tijesne holivudske zaplete“²⁴⁹. Ono što posebno odlikuje ovo stilsko usmjerenje jeste to da ima za cilj osmišljavanje načina koji bi filmsku realnost približili životu. Tako, važan iskorak, produkcijski i rediteljski, a koji se posebno vezuje za italijanske neorealiste, čine odluke u vidu snimanja na realnim lokacijama,

onima koje nisu izgrađene u studiju za posebne potrebe filma. U tom smislu, odabrani objekti i pejzaži trpe minimalne adaptacije, jer autorima koriste onakvi kakvi jesu. Na taj način, realistička tendencija se uočava ne samo u temama kojima se ovi filmovi bave, već i u filmičnim rješenjima, posvećenosti vidljivom i fizičkom svijetu.

Poput ranije navedenog primjera uvodne sekvence u filmu *Zemlja drhti*, autori imaju zamisao da sva ona svojstva fizičkog svijeta prenesu na platno, i to ne samo u reprezentacijskim, već i materijalnim odlikama. Na taj način, prizori gradova i sela su svojevrsne dopune filmskim narativima, ali funkcioniraju i kao autonomni elementi. Na primjer, kako Bordvel i Tompson dalje objašnjavaju, kod objektivnog realizma kamera ostaje fokusirana na određeni prizor čak i ako se u tom kadru „ništa ne dešava“. U takvom kadru često pejzaž ima poseban značaj. Istovremeno, objektivni realizam tretira lokacije i trajanje koji postaju podjednako važne autorske preokupacije. Ako kao „dugo“ podrazumijevamo trajanje u kojem gledalac spoznaje odsustvo dramskih dešavanja, odnosno kao jednu vrstu pauze, ovo modernističko uvođenje dugog kadra bilo je utemeljeno na ideji da se događaj prikaže što bliže njegovom objektivnom trajanju, bez potrebe za zgusnuto sadržanom radnjom, sadržajem kadra ili montažom, kategorijama koje su se vezivale za tada aktuelni američki film.

Na tragu istraživanja objektivnog realizma, u filmskom tretmanu pejzaža slično se međusobno dopunjuju propitivanja vremenske i prostorne odrednice filmske slike. Zadržavanjem pogleda na prizoru pejzaža, koji su u modernizmu funkcionisali poput svojevrsnih međučinova u pripovijedanju, dodaje se radikalno kontemplativni aspekt filmskoj naraciji. Takav pogled bez zadržke oponira ekonomičnom i tijesnom pripovijedanju koje za osnovni cilj ima narativnu progresiju. Pejzaži u filmovima Mikelandela Antonionija (Michelangelo Antonioni), na primjer, u njegovoj renovaciji neorealističke tradicije, neke su od najboljih ilustracija tretmana arhitekture i krajolika kao kartografije psiholoških terena filmskih junaka, isto koliko i njihovog fizičkog okruženja u kojem se manifestuje odnos prirode i čovjeka. Antonionijevi pejzaži, međutim, nisu samo deskriptivne pauze, niti samo dedramatizacijska tehnika, već jedinstveni način akcentovanja aktivnosti gledanja, u čemu se ogleda njihov kontemplacijski kvalitet. Kako piše Žil Delez u *Film 2: Slika-vrijeme*: „Antonionijeva mrtva vremena ne prikazuju samo banalnosti svakodnevnoga života, ona sabiru posljedice ili učinak iznimnog događaja koji je samo utvrđen samim sobom bez da je objašnjen (prekid ljubavne veze, nagli nestanak žene...). Metoda konstatiranja u Antonionija uvijek ima tu funkciju ponovnog ujedinjavanja mrtvih vremena i praznih

prostora: izvući sve posljedice nekog odlučujućeg prethodnog iskustva, jednom kad se sve zbilo i kad je sve rečeno“²⁵⁰.

„Slika-vrijeme“ je, stoga, teorijski koncept od posebne važnosti za razumijevanje temporalnog aspekta postljudskog pogleda koji se posebno konstituiše u pejzažnom filmu. Prema Delezu, u kinematografiji nakon Drugog svjetskog rata dominiraju slike-vremena, posebno u neholivudskom filmu. Klasični holivudski film, po njemu, ostaje zaokupljen radnjom, slikom-akcijom, ili „slikom-pokretom“, kojoj je podređena montaža, dok film slika-vremena je onaj koji zaista istražuje nove potencijalnosti ljudske, ali i filmske svijesti. Po njemu, najveći doprinos italijanskog neorealizma nije samo u njegovoj društvenoj angažovanosti, već i u drugačije oblikovanim estetskim kriterijumima: „Radilo se o novom obliku stvarnosti, navodno disperzivnom, eliptičnom, lutajućem ili valovitom, koji djeluje kroz blokove, s namjerno slabim vezama i plutajućim događajima. Stvarno više nije predstavljeno ili reproducirano, nego 'naciljano'. Umjesto da predstavlja već dešifrirano stvarno, neorealizam je ciljao na vječno dvoznačno stvarno koje tek treba dešifrirati. Zato se kadrom-sekvencom nastojalo zamijeniti montažu reprezentacija. Neorealizam je dakle izumio novi tip slike.“²⁵¹. Neophodno je u tom cilju ukazati na pregled određenih filmskih praksi koje su, upotrebom digitalnih tehnologija koje su omogućile kontinuirano snimanje, proširile ideju objektivnog realizma kao još jedne perspektive razumijevanja postljudskog pogleda, a na tragu slike-vremena.

6.4. Temporalnost pejzaža: dugi kadar i slika-vrijeme

Pokretnoj slici pejzažnog filma, generisanoj digitalnim mogućnostima automatizovanog snimanja, imanentan je projekat objektivnog realizma na filmu. Priče su glavna i esencijalna odlika ljudske civilizacije, pa je film oduvijek smatran prevashodno narativnom umjetnošću. Međutim, naracija ideju o reprodukciji stvarnosti stavlja u svoju funkciju. Filmska slika, u stvari, ne mora nužno da funkcioniše u svrhu naracije. Narativ, pripovijest, priča, jesu dodaci našoj svakodnevnici kako bismo joj dali određeni smisao, pripisali značenja i motive emotivnim i afektivnim događajima. Shodno tome, postupci koji za cilj imaju objektivni realizam se otvoreno suprotstavljaju paradigmi filmske naracije kao esencijalno antropocentričnom konstrukt. Suprotno

²⁵⁰ Gilles Deleuze, *Film 2: Slika-vrijeme*, op. cit. 13.

²⁵¹ Ibid, 5.

pravilima klasičnog narativnog filma, za ideju objektivnog realizma i, šire gledano, realističkih stilskih tendencija savremenog filma, neraskidivo je vezan postupak dugog statičnog kadra kao jedna formalno-stilska odlika. Dugi kadar možemo odrediti i kao jednu umjetničku reakciju osmišljenu u prilog zamisli o drugačijim pristupima filmskoj stvarnosti, odnosno tome da snimani prizori od kojih je sastavljeno tijelo filma ne moraju nužno biti tretirani kao dijelovi kondenzovanih narativnih zbivanja. U tom smislu, tretman neprekinutog vremena može se posmatrati kao jedna istorijska preokupacija istraživanja filmske objektivnosti u okvirima nama neuhvatljivog opsega, ili kako piše Bazen: „Prvenstvo slike je istorijska i tehnička slučajnost (...), a pravi primitivni film, onaj koji je postojao samo u mašti nekoliko desetina ljudi devetnaestog veka, potpuno je podražavao prirodu“²⁵².

Produkcijski problemi snimanja dužih kadrova analognom kamerom prevashodno su proizlazili iz njene tehnološke limitiranosti. Pored pomenutog Hičkokovog filma *Konopac*, u kojem je „sakriveno“ devet montažnih rezova, postoje brojni primjeri upotrebe dugog kadra u holivudskom filmu tog perioda²⁵³, međutim ovu vrstu kadra treba razlikovati od modernističkog, objektivno-realističkog, kadra čiji je cilj snimanje prizora u kojima se naizgled „ništa ne dešava“. Duži, modernistički kadrovi, kao da su u zamisli, bazenovski rečeno, imali sve one perspektive kontinuirano snimljenih anti-dramskih trenutaka. Ovakva pripovjedna nedešavanja, Delez objašnjava kao *optičke situacije*, neraskidivo vezane za tretman dijegetskog vremena u slici-vremenu, odnosno za autorsko istraživanje temporalnosti kao aspekta filmskog pripovjedanja. U tom smislu, važno je napomenuti da je upravo pojava digitalnih tehnologija snimanja ne samo omogućila produkcijski efikasnije i ekonomičnije snimanje dugih kadrova, već je omogućila tretman vremena kao realnog, te, kao autorske, i generalno filmske, preokupacije.

Digitalne tehnologije su omogućile produkcije poput ranije pomenutog filma *Ruski kovčeg*, prvog dugometražnog igranog filma snimljenog iz jednog kadra, o čemu je bilo riječi u prethodnim poglavljima. Takođe, obzirom na to da su ekonomske digitalne kamere postale dostupne i sve pristupačnije, autori su počeli da istražuju sve njihove mogućnosti i u svrhu sopstvenih umjetničkih istraživanja i razvoja specifičnih estetskih

²⁵² Andre Bazen, „Mit totalnog filma“, op. cit. 50.

²⁵³ Jedan od najpoznatijih mizankadrova je svakako uvodna kadar-sekvencu u filmu *Dodir zla (Touch of Evil, Orson Welles, 1958.)*. U ovom triipominutnom kadru, pratimo scenu u kojoj je tempirana bomba postavljena u automobil, da bi naposljetku i eksplodirala. Kamera se kreće prostorom, a temporalni kontinuitet ovog čuvenog kadra usmjerava svu gledačku pažnju na vrijeme koje se odbrojava do eksplozije bombe.

izraza. Na ovom mjestu treba pomenuti i tendenciju *sporog filma* (eng. *slow cinema*), uočenu kod autora poput Pedra Košte (Pedro Costa), Karlosa Rehadasa (Carlos Reygadas) ili Lava Dijaza (Lav Diaz) čije su rediteljske poetike i metode neraskidivo vezane za digitalni film. Pojam *spori film* nastaje kao svojevrsna kritika usmjerena na pojavu koja se uočava u savremenom autorskom filmu dvijehiljaditih godina, a prevashodno se odnosi na tretman filmskog vremena. Nik Džejms (Nick James), kritičar časopisa *Sight & Sound*, 2010. godine je započeo debatu o novim tendencijama autorskog filma, pežorativno nazivajući sve međunarodno prepoznate autore čije su poetike povezane sa minimalističkim stilom i sporim tempom²⁵⁴ rediteljima „sporog filma“. Takvi filmovi su, po njemu, izražavali svojevrsnu „pasivnu-agresiju“ spram dominantnog holivudskog miljea. Ovim člankom je krenula debata u pravcu odbrane sporog filma kao kontemplativnog²⁵⁵, ili jednostavno, opozicijskog, novog stila umjetničkog filma. Međutim, i prije Džejmsovog članka koji je pozvao na javnu debatu i na određeni način reaktuelizovao razmišljanje o dimenzijama filmskog vremena, godine 2008. Metju Flanagan (Matthew Flanagan) piše o sporosti u savremenom filmu definišući zajedničke stilske karakteristike ovih filmova kao „korišćenje (često ekstremno) dugih kadrova, decentriranost i stavljanje u drugi plan dramaturške strukture u pripovijedanju, te naglašavanje tišine i svakodnevice“²⁵⁶. Tako vidimo da je dugi kadar jedno od osnovnih izražajnih sredstava *usporavanja* filmskog vremena. Nasuprot naslova kao *Ruski kovčeg* koji su, na tragu holivudskih kadar-sekvenci, imali za zamisao kompleksna istraživanja filmske tehnologije ili svrhu izgradnje napete narativne dimenzije manipulisanjem vremena u jednom kadru, dugi kadar, u svojem sporom, kontemplativnom obliku i neposrednosti djeluje statično. U navedenim primjerima funkcioniše kao alatka minimalističkih filmskih intervencija u vremenu, sredstvo spoznaje kvaliteta filmske temporalnosti u njenom materijalnom značenju.

Dugi neprekinuti kadar, tako, postaje svojevrsna prepoznatljiva stilska odlika umjetničkog filma. Od italijanskog neorealizma, preko Jasuđira Ozua (Yasujirō Ozu), do savremenih autora poput Bele Tara (Bela Tarr) ili Jorgosa Lantimosa (Yorgos Lanthimos), trajući i statični kadar je prolazio različite transformacije, u neposrednoj vezi

²⁵⁴ Nick James, „Passive Agressive“, *Sight & Sound*, april 2010, i Nick James, „Being Boring“, *Sight & Sound*, jul 2010.

¹²⁵ Harry Tuttle, „Slower or Contemplative?“, dostupno na: <https://unspokencinema.blogspot.com/2010/03/slower-or-contemplative.html?m=0>, pristupljeno 7. 10. 2021, u 17:55h

²⁵⁶ Matthew Flanagan, „Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema“, *I6:9*, br. 6.29, novembar 2008, url: http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm, pristupljeno 7. 10. 2021, u 17:55h

sa razvojem filmske tehnologije. Na taj način, postupak dugog kadra rezonira realistički aspekt filmske slike, odnosno mogućnosti filmskog medija da registruje stvarnost u opsegu koji je van ljudskog poimanja. Andre Bazen je pisao o dugom kadru kao osnovnom elementu realističke estetike zbog neprekinutog predstavljanja profilmičnog događaja u kojem je gledalac konfrontiran sa stvarnošću u njenoj „pravoj“ temporalnosti²⁵⁷.

Tendencije sporog ili kontemplativnog filma, koje svoje puno značenje dobijaju uvođenjem digitalnog filma koji je omogućio ekonomično kontinuirano snimanje, na taj način, možemo razmatrati i u kontekstu Bergsonovog istraživanja vremena, odnosno slike-vremena koja se na njega oslanja. Vrat ćemo se, najprije osnovama slike-vremena kako bismo bolje ukazali na kontekst razumijevanja filmskog vremena. Naime, prema Bergsonu *trajanje* je subjektivno, *življeno vrijeme*. To je vrijeme koje teče, u kojem se prošlost i budućnost upliće u sadašnjost u različitim oblicima sjećanja ili htijenja²⁵⁸. Vrijeme se „isteže“ kada se čini da se kreće sporije (na primjer, kada nam je dosadno) ili se „sabija“ u nekim kriznim trenucima, kada se čini da ulazimo dublje u sjećanja (na primjer, trenucima snova ili maštanja) ili kada smo u trenucima neke intenzivne aktivnosti ili stresa. U tom smislu, Bergson smatra da je *sadašnjost* zapravo neprekidna reinterpretacija prošlosti i budućnosti. On naziva „aktuelnim“ ili trenutnim onaj aspekt našeg življenog svijeta koji je sada, u ovom trenutku, pred nama. Objekat koji je pred nama, recimo, mnogo je realniji nego sjećanje na taj objekat ili reprezentacija tog objekta. Za Deleza, kao i za Bergsona, svaki od ovih trenutaka i predmeta su *slike* – objekat koji je pred nama je aktuelna ili trenutna slika, a objekat kojeg se sjećamo, zamišljamo je virtuelna slika, jednako kao i njegova predstava. Slika je, tako, pojam kojim Delez, slijedeći Bergsona, imenuje jedan dio svijeta, njegov isječak. Među tim isječcima, ili slikama, neki su više trenutni, neki više virtuelni, a njihovo međusobno prožimanje čini osnovu za razumijevanje vremena. U tom smislu, Delezova preokupacija filmom za polazište ima fascinaciju filmskim medijem, kinom, jer ono na autentičan način sabira procese *rekolekcije* virtuelnih slika po određenom automatskom determinizmu, a koje su, po njemu, osnovni procesi razumijevanja i spoznaje svijeta. U filmu, često vidimo predstave tih procesa. Kao što smo pisali ranije, Delez zastupa poziciju prevalentnosti

²⁵⁷ Andre Bazen, „Ontologija fotografske slike“, op. cit.

²⁵⁸ Henri Bergson „The Idea of Duration“, i „Matter and Memory“, u John Mularkey, Keith Ansell Pearson (ur.), *Henri Bergson, Key Writings*, Bloomsbury, London, New Delhi, New York, Sydney, 2002, 59-94; 95-167.

ovih svojstava kinematografskog aparata nad narativnim strategijama u gledanju filma, zbog čega slika ima afektivni prije nego reprezentacijski kvalitet. Filmski medij omogućava *fleš-bek*, halucinatorne ili snolike vizije, van kontrole pripovjednog poretka, a svaka slika koja djeluje na ovaj način analizira se, prema Delezu, u kontekstu slike-vremena.

Aspekti sporosti u narativnom filmu, odnosno tretmana takozvanog „mrtvog vremena“ ili „nedešavanja“, posebno su važni za razumijevanje pejzažnog filma kao specifične pojave. Pejzažni film, tako, baveći se okruženjem, otvorenim prostorom, u vremenskoj kontinuiranosti funkcionira kao anti-narativ. Imajući u vidu da je sama tema kojom se bavi ujedno i njegova vizuelna fascinacija, pejzažni film tihim i naizgled nepomičnim, pokretnim slikama, umjesto pripovijesti emanira svojevrsno liričku refleksivnost o našem mjestu na planeti.

6.5. Kinematografski automatizam i krajolik

Kada govorimo o izazovima posthumanistike, svakako jedno od ključnih pitanja koja obilježavaju našu geološku epohe jeste odnos prema tehnologiji, ali i implikacije tog odnosa - kako tretiramo i kako posmatramo svoje prirodno okruženje. U određivanju postljudskog pogleda ukazali smo na problem objektivnosti u filmskom pripovijedanju. Naime, imajući u vidu to da se filmsko pripovijedanje ne može potpuno izjednačiti sa književnim, prvenstveno zbog prisustva kamere koja ima svojevrsno prvenstvo u pozicioniranju gledalaca u odnosu na snimani objekat u kadru, pitanje narativne objektivnosti oduvijek je bilo poseban poduhvat, kako teoretičarima, tako i sineastama, a ova preokupacija se više komplikuje ranije pomenutim primjerima, u odsustvu dramske radnje u produženim filmskim trajanjima i, naposljetku, u prizorima pejzaža bez filmskih junaka, odnosno prizorima *autonomnih pejzaža*, kako ih imenuje Martin Lefebvre (Martin Lefebvre)²⁵⁹.

Da rezimiramo, pitanje trajanja i tretmana življenog vremena na filmu usko je vezano za promišljanje našeg odnosa sa neposrednom percepcijom okruženja. Pomenuli smo koncept filmskog „mrtvog vremena“, kako ga naziva Delez kada govori o filmovima Mikelandela Antonionija, govoreći o onom vremenu u kojem narativna značenja ustupaju

mjesto predmetima naše vizuelne pažnje, a u tom svjetlu se ističu svi oni aspekti *materijalnosti* filmske slike. U trenucima mrtvog vremena, likovi ili lokacije nisu postulirani kao elementi narativa, niti kao dijelovi profilmične realnosti (glumci, setovi). Naprotiv, ekspresivnost, višesmislenost i suvišnost filmske slike dolaze u prvi plan ukazujući na njen materijalni kvalitet. Materijalizam u kontekstu filma i filmske slike odnosi se na stilsku i formalnu tendenciju mahom eksperimentalnih filmskih praksi kojima su autori istraživali sve one kvalitete filmske slike kao aktuelizacije iskustva materije. Ova aktuelizacija ili ostvarivanje materije je, u kontekstu filmske umjetnosti, omogućeno specifičnim mogućnostima tehnološkog aparata, bilo da je riječ o svojstvima filmske trake ili digitalnog filma.

Kod pejzažnog filma, kao nenarativne, dokumentarno-eksperimentalne filmske forme, u upotrebi digitalne kamere se ogledaju materijalističke implikacije: kontinuirana temporalnost, prizori pejzaža registrovani bez bilo kakve manipulacije, omogućeni automatizovanim tehnologijama, nude novi pogled, onaj koji demistifikuje, koji je anti-iluzionistički ili, kako piše Piter Gidal (Peter Gidal), materijalistički film se nečim „bavi“, a ne „predstavlja“²⁶⁰. U ovom kontekstu ćemo razmotriti i funkciju pejzaža u filmu, kao slike koja u sebi sadrži onu vrstu „suvišnosti“ percepcije našeg neposrednog, nama nevidljivog okruženja, u geološkom vremenu, nevidljivog do trenutka susreta sa filmskom slikom koja ga predstavlja.

Pejzaž u filmu, kao slika prirodnog okruženja, najprije se treba razmotriti u odnosu na diferencijaciju sa scenografskim rješenjima. U radu *Between Setting and Landscape in Cinema*, Martin Lefebvre ukazuje na to kako scenografija i lokacija utiču na status pejzaža u filmu. Lefebvre piše da u klasičnom filmskom pripovijedanju sve mora da bude podređeno narativnoj progresiji, uključujući i lokacije koje se koriste za snimanje. Oslanjajući se na feminističku teoriju pogleda i praveći distinkciju između muškog i ženskog pogleda na filmu, kao aktivnog, sa jedne, i kontemplativnog, sa druge strane, on razlikuje i dva modela pejzaža u filmu: *narativni* i *prizorni* model²⁶¹. U jednom filmskom djelu, obično, ova dva modela se smjenjuju i tako omogućavaju gledaocu da prati priču i pauzira u intervalima kako bi promišljao, *kontemplirao* uz prizorne pejzaže, u nenarativnom vremenu. U tom pravcu, pejzaži se, po Lefebvreu, odlikuju duplom

²⁶⁰ Peter Gidal, *Theory and Definitions of Structural/Material Film*; dostupno na: [https://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition\(printversion\).html](https://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition(printversion).html), pristupljeno 10.10.2021. u 11:22.

²⁶¹ Martin Lefebvre, *Between Setting and Landscape in Cinema*, op. cit. 29.

temporalnošću: onom koja funkcioniše kao zamajac narativu, a druga je sadržana u svojstvu filmske slike koja funkcioniše bez narativa, sama po sebi, ili kao „vizuelni događaj“. Na taj način, ono što definiše pejzaž u filmu jeste njegov *autonomni karakter* koji je imanentan i slici-vremenu. Naime, Delez tvrdi da kadrovi mrtve prirode ili pejzaža „postizu apsolut, kao čiste kontemplacije, i odmah osiguravaju identitet mentalnog i fizičkog, stvarnog i zamišljenog, subjekta i objekta, svijeta i mene. Oni dijelom odgovaraju onome što Schrader naziva 'zastojima', Noël Burch 'pillow shots', Richie 'mrtvim prirodama'²⁶². Međutim, Delez nastavlja praveći jasnu distinkciju između ovih kadrova i kadrova krajolika: „Između praznih prostora i krajolika i doslovno mrtve prirode sigurno postoji mnogo sličnosti, zajedničkih funkcija i neprimjetnih prijelaza. No to nije ista stvar, mrtva priroda ne može se zamijeniti za pejzaž. Prazan prostor jest takav prije svega zbog odsutnosti mogućeg sadržaja, dok se mrtva priroda definira prisutnošću i kompozicijom predmeta koji se zamataju sami u sebe ili se pretvaraju u vlastitu posudu“²⁶³. Delez je, međutim, u svojoj studiji obraćao pažnju na narativni film koji drugačijim formalno-stilskim postupkom odstupa od tada klasične filmske naracije. U narativnom postupku, pejzaž je involviran kao narativni događaj za sebe. Sa druge strane, u filmovima poput *Crvena pustinja (Il Deserto Rosso)*, Michelangelo Antonioni, 1964.) pejzaž funkcioniše kao samostalna, optička situacija u trajanju koje oponira čak i pauzama između dva narativna događaja. Takva vrsta *zastoja* filmske naracije nije u funkciji pauze, u klasičnom dramaturškom smislu, već u funkciji percepcije materijalnosti filmske slike u njenoj nagloj, nametnutoj, ekspresivnoj i kontemplativnoj odvojenosti od narativa. Kada pišu o funkciji pejzaža u narativnom filmu, Grejem Harper (Graeme Harper) i Džonatan Rejner (Jonathan Rayner) ističu: „Pejzaž uvijek uključuje *izolaciju* u određenom prostornom smislu i u određenoj vremenskom trajanju“²⁶⁴. Izolacija, tako, u vidu kontemplativnih pauza u naraciji ili vizuelnih prizora u odnosu na zgusnute montažne strukture, je ono reprezentacijsko, ali i strukturalno svojstvo slike koje emanira pejzaž na filmu. Na tom tragu, kada se analiziraju i savremeni filmovi u kojima je pejzaž jedan od autonomnih elemenata pripovijedanja, Lusija Nagib (Lucia Nagib) se u studiji *Realist Cinema as World Cinema* osvrće ponovo na Bazenov mit o totalnom filmu, kako bi ukazala na to da filmovi sa „monumentalnim pejzažima“ poput *Levijatan (Leviathan)*,

²⁶² Gilles Deleuze, op. cit. 25.

²⁶³ Idem.

²⁶⁴ Graeme Harper, Jonathan Rayner, „Introduction: Cinema and Landscape“, u Graeme Harper, Jonathan Rayner (ur.), *Cinema and Landscape*, Intellect, Bristol, Chicago, 2010, 13-28, 16.

Mikhail Zvyagintsev, 2014.), *Zimski san* (47 *Kış uykusu*, Nuri Bilge Ceylan, 2014.) ili *Bakurau* (47 *Bacurau*, Kleber Mendonça Filho i Juliano Dornelles, 2019.) ogledaju autorsku tendenciju u prikazivanju prirodnog pejzaža kako totalizujućeg kosmosa i zemaljske scene na kojoj se dešava drama egzistencije, te gdje se realistička tendencija, kao stilsko-formalna odlika, manifestuje u korišćenju realne lokacije²⁶⁵. Pejzaž, tako, ima funkciju koja, još od modernističkih istraživanja, artikuliše reprezentacijska i strukturalna svojstva filma. U tom smislu, i Harper i Rajner pišu sljedeće: „Sve predstave pejzaža su nastale ljudskom interpretacijom koja je, jednostavno usljed ljuske fiziologije ili politike ili kulturalne predispozicije, selektivna. Estetski pristupi pejzažu, u slikarstvu, fotografiji i filmu, uključuju dalju selekciju, interpretaciju i propuštanja, bilo od strane pojedinca ili grupe (...) Poput mape, filmski pejzaž je nametanje reda u elementima pejzaža, urušavanje distinkcije između pronađenog i konstruisanog“²⁶⁶.

Sve pomenute preokupacije, stoga, pronalaze svoje važno mjesto u okviru mapiranja onih tendencija uz pomoć kojih možemo razumjeti ne samo tretman pejzaža u filmu, već pejzažni film kao samostalnu filmsku formu. Naime, apsolutna decentriranost ljudskog subjekta u pejzažu, na tragu primjera iz istorije filma o kojima je bilo riječi, osnovna je preokupacija ovog filmskog pravca koji se kreće u prostoru određenja između dokumentarnog i eksperimentalnog filma. Iako se Delez u jednoj fusnoti u svega nekoliko riječi neposredno osvrće na pitanje odsustva ljudske prisutnosti u filmu, on, čak i tada, u vremenu analognog filma, govori o takvim kadrovima kao izuzetno važnim za razumijevanje funkcija filmske slike, koja za cilj ima „uklanjanje ljudske prisutnosti, prijelaz na neživo, ali također i obrnut prijelaz, os, amblem, prilog plošnosti slike, slikovnoj kompoziciji.“²⁶⁷ Autonomnost pejzaža, sa decentriranim ljudskim subjektom, u tom smislu, dobija svoj puni smisao i, na taj način, 173 dovodi se u vezu i sa prefiguracijom postljudskog, u odnosu na sve ranije postavljene teorije.

Pejzažni film se, tako, može posmatrati kao forma filma slike-vremena. Izmještanje ljudskog se ogleda ne samo u prizorima bez ljudi, već i u svojstvu digitalne slike da zabilježi prirodno okruženje onakvo kakvo jeste, u kontinuiranom vremenu. Ovaj kvalitet filmske slike, koji je esencijalno vezan za digitalne tehnologije, omogućava drugačiju perspektivu tumačenja postantropocentričnog, postljudskog pogleda, sada ga

78
²⁶⁵ Lucia Nagib, *Realist Cinema as World Cinema: Non-Cinema, Intermedial Passages, Total Cinema*, Amsterdam 47 iversity Press, Amsterdam, 2020.

²⁶⁶ Graeme Harper and Jonathan Rayner, „Introduction: Cinema and Landscape“, op. cit. 16.

²⁶⁷ Gilles Deleuze, *Film 2: Slika-vrijeme*, op. cit. 25.

dovodeći u vezu za teorijskim konceptom kinematografskog automatizma. Još jednom ćemo se osvrnuti na Delezovo određenje: „Budući da je sama filmska slika ta koja 'čini' pokret te radi ono što ostale umjetnosti tek zahtijevaju (ili govore), ona sabire suštinu drugih umjetnosti, nasljeđuje ih, ona je poput načina uporabe drugih slika, pretvara u moć ono, što je bilo tek mogućnost. Automatski pokret podiže jedan duhovni automat u nama koji, kada na njega dođe red, reagira na taj pokret“²⁶⁸. Drugim riječima, filmska slika, svojstvom automatskog repliciranja pokreta, omogućava one *reakcije*, ili aktivaciju duhovnog automata, istovjetne kao u procesima opažanja fizičke stvarnosti. U tom smislu, možemo govoriti i o pravcima novomaterijalističkog razumijevanja filmske slike pejzaža, posebno u kontekstu njene artikulacije u obzorima tzv. *ekološkog mišljenja*, koje se konstituiše i van reprezentacijskih kvaliteta. Automatizam, kao svojstvo kinematografskih aparata, ima implikacije u „proizvodnji stvarnosti“, ne samo „slikom“, već i u „reakcijama“ o kojima piše Delez.

Kad je riječ o kinematografskom automatizmu, Žan Epsten u već pomenutoj studiji *Inteligencija jednog mehanizma* piše o svojstvu kinematografa da *proizvodi stvarnost* na sličan način po kojem funkcionise ljudski um. Govoreći o kinematografu koji opisuje do tada nepoznate „strukture univerzuma“²⁶⁹, Epsten zaključuje da je kinematograf uređaj koji gradi i misli određenu *sliku svijeta*, posjedujući sposobnost da „učini stvarnom kombinaciju prostora i vremena, da prostorne promenljive pomnoži sa vremenskom promenljivošću, iz čega proističe da je filmska stvarnost u biti ideja kojoj može da se pripiše samo idejno i veštačko postojanje“²⁷⁰. Za Epstena, filmom se uvodi novi modalitet prostora i vremena u naš svakodnevno prostorno-vremenski režim: dok svakodnevna ljudska percepcija ima tendenciju da posmatra vrijeme i prostor kao dvije odvojene kategorije, film, kao forma u kojoj se međusobno prožimaju vrijeme i prostor, svodi ovu razliku na zanemarljivu. Drugim riječima, tehnologija filma nije samo proširenje ljudskog vida, već potpuno drugačiji oblik viđenja. U tom smislu, ono što ističe Epstenovu teoriju jeste stav da i film, kao medij, i kinematograf, kao mehanizam koji ga proizvodi, funkcionise kao autonomna mašina koja se suprotstavlja našem svakodnevnom opažanju i načinu razmišljanja nudeći radikalno drugačiju logiku. Epstenova ideja se, dakle, ne bazira na subjektivnosti koja se formira u dispozitivu filma. Kako Žak Ransijer (Jacques Ranciere) navodi, film je, za Epstena, umjetnost u kojoj je

²⁶⁸ Ibid, 210.

²⁶⁹ Žan Epsten, „Inteligencija jednog mehanizma“, op. cit. 138.

²⁷⁰ Ibid, 140.

ljudska inteligencija podređena drugoj inteligenciji - inteligenciji mašine koja ne želi ništa, ne konstruiše nikakve narative, već jednostavno bilježi beskonačnost pokreta, što nam „nudi dramu sto puta intenzivniju od svih dramatičnih preokreta sudbine“²⁷¹. To svojstvo možemo definisati kao kinematografski automatizam, onaj automatizam po kojem se rekonstituiše razumijevanje materijalnosti našeg okruženja.

Na ovom mjestu ćemo rezimirati i Bazenovu teoriju kojom tumači fenomen prelaska sa baroknog slikarstva na fotografiju ne kao materijalno usavršavanje, već kao „potpuno zadovoljavanje naše gladi za iluzijom što je utoljava mehaničko reprodukovanje iz kojeg je čovjek isključen“²⁷². Ovo „isključivanje čovjeka“ iz kreativnog procesa Bazen pripisuje mehanizmu, sličnom Epstenovom, po kojem nešto nastaje (filmska dijegeza), a koje se pripisuje automatizmu po kojem se bilježe pokretne slike, odnosno fizička stvarnost. Bazen estetsku dimenziju fotografije određuje u okviru njene moći da ogoli stvarnost, imajući u vidu da bi estetiku mogli definisati kao praksu prožimanja materije duhom, ali ona predstavlja i jednu „drugu težnju, koja je samo psihološka želja da se spoljnji svet zameni sopstvenim dvojnikom“²⁷³. Prema Bazenu film je, u svojim različitim pojavnostima, jedan istorijski artefakt, svjedočanstvo ljudske težnje za rematerijalizacijom stvarnosti. Ta rematerijalizacija se odvija procesima mehaničkog reprodukovanja iz kojeg je čovjek isključen. U tom smislu značajno je pomenuti studiju Stenlija Kavela (Stanley Cavell) *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, u kojoj, između ostalog, vodi dijalog sa Bazenovim konceptom realizma. Po njemu, takođe, fotografija nadilazi subjektivnost automatizmom²⁷⁴ time što udaljava ljudski uticaj od čina reprodukcije. Bazen je, kao što smo vidjeli, već prepoznao ljudsku želju za uklanjanjem subjektivnosti kao činioca koji posreduje u procesu. Kavel povezuje kinematografski automatizam sa istorijskim kontekstom egzistencijalističke krize na Zapadu koja se pojavila - on promišlja pojavu želje za poništavanjem stanja subjektivnosti i denaturalizacije našeg iskustva prirode iz aspekta pada vjerskog idealizma. Ova Kavelova teoretizacija automatizma, oslanja se u potpunosti na Bazenova zapažanja, usredređujući se na uklanjanje učesća subjekta u reprodukciji i reprezentaciji svijeta. Međutim, to nije jedini aspekt unutar kog je problematizovao kinematografski automatizam. Naime, ovdje dolazimo do smjelijeg, i za nas esencijalnog, pristupa u kojem

²⁷¹ Jacques Ranciere, *Film Fables*, Berg Publishers, Oxford, 2006, 2.

²⁷² Andre Bazen, „Ontologija fotografske slike“, op. cit. 342.

²⁷³ 76, 340.

²⁷⁴ Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard University Press, Cambridge, 1979, 23.

Kavel temeljno uspostavlja okvire za razumijevanje ovog koncepta. Fotografskom osnovom filma, konačno, Kavel smatra njenu mogućnost da djeluje kao „sukcesija automatskih projekcija svijeta“ (eng. *succession of automatic world projections*). Automatski, kako ističe Kavel, odnosi se na mehaničku prirodu fotografije, s posebnim naglaskom na „odsutnost ljudske ruke u stvaranju slika svijeta“²⁷⁵.

Ova odsutnost ima reperkusije ne samo u tehnici, već i u sadržaju, materiji koju emanira filmska slika. Pokretne slike su oduvijek bile razmatrane kao medij, koji, kako Krakauer piše, „u registrovanju i istraživanju fizičke stvarnosti (...) vidu izlaže naše materijalno, fizičko okruženje koje je bilo uglavnom nama nevidljivo“²⁷⁶. Posebno u vremenu digitalnih tehnologija i njihovih reperkusija na filmski tretman vremena i prostora, kako je istaknuto ranije, omogućene su nove perspektive na percepciju onoga što je ljudskom oku nevidljivo, ali i onoga što se odvija u odsustvu ljudskog vida, i, generalno, čovjeka. Oslanjajući se na Krakaureovo zapažanje, Adrian J. Ivakhiv u *Ecologies of the Moving Image* naglašava da je danas više nego neophodno baviti se filmom koji može da nadoknadi „materijalnu stvarnost svijeta, svijeta koji dijele ljudi i ne-ljudi, i koji ga oblikuju, u vremenu neizvjesnih odnosa među njima“²⁷⁷. U tom pravcu, u smislu jedne vrste transpozicije materijalnosti spoljnog svijeta u filmu, nudi nam se platforma za promišljanje pejzažnog filma, kao forme koja sabira one estetske tendencije koje se tiču osnovnih kategorija koje čine našu stvarnost: prostor i vrijeme. Naime, forma i sadržaj filma, odnosno iskustvo percepcije prostora i trajanja koje iz njih proizilazi, imanentne su i filmu i našem fizičkom okruženju, u njegovim geološkim odrednicama.

Sve pomenute teorije, koje se odnose i na tematske preokupacije koje se tiču tretmana pejzaža u filmu, ali ujedno i na prirodu filmske slike, možemo kontekstualizovati unutar ideje postljudskog pogleda na filmu. U knjizi *The Cinematic Footprint: Lights, Camera, Natural Resources*, Nadja Bozak (Nadia Bozak) razmatra ovaj dualni odnos: prvo, između pokretnih slika i materijalnog okvira njihovog konstituisanja, kao i obrnuto, uspostavljanja materijalnog svijeta filmskom slikom. Ona piše o tome kako fotografska slika, bilo da je pokretna ili ne „posredno i neposredno formuliše pejzaž istovremeno kao estetsku kategoriju i fizičku stvarnost, istovremeno

²⁷⁵ 80., 72.

²⁷⁶ Siegfried Krakauer, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, New York 1960, 299.

²⁷⁷ Adrian J. Ivakhiv, *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo, 2013, 23.

predstavljajući i uslovljavajući propadanje naše životne sredine“²⁷⁸. Proizvodnja filma, kao osnovni činilac kinematografskog lanca, kao i njegovog socio-kulturnog konteksta, je u svojoj biti anti-ekološka, međutim, filmski sadržaj, posebno pejzaž, sadrži važnu komponentu utemeljenu u kategoriji umjetnosti, ali i fizičkog okruženja. U tom smislu, one posthumanističke preokupacije koje se indirektno ogledaju u filmovima koji implementiraju jezik automatizovanih slika, u stilskim tendencijama pejzažnog filma dobijaju drugačiju implikaciju – digitalna slika koja omogućava prizore u kontinuiranom trajanju otvorila je prostor za reprodukciju koja, komunicirajući sa statičnošću, indiferentnošću i trajanjem nadzornih tehnologija, sada postaje odraz mehaničkog oka koje u potpunosti djeluje kao suksesija automatskih projekcija svijeta. Drugim riječima, nove digitalne tehnologije su otvorile vrata slikama onoga što ljudsko oko ne registruje, „kino-oku“ u pravom smislu te riječi, onom koje može da percipira i prirodni pejzaž u njegovom geološkom stanju, van ljudske percepcije. U tom smislu možemo govoriti o pejzažnom filmu kao posljednjem u nizu filmskih formi odbljesaka posthumanog pogleda i postantropocentričnog stanja.

U pomenutoj studiji, Bozak naglašava da slike koje kamera proizvodi nikako ne mogu da budu neutralne, jer način na koji slika nastaje, usmjeravanje objektiva, izbor kadra i plana, „neraskidivo je vezano za određeni skup kulturalnih predispozicija i ideologija onoga koji snima, ali koje se isto tako uklapaju u jednačinu po kojoj je pejzaž duboko pothranjen u ljudskim idejama i idealima“²⁷⁹. Na taj način Bozak, na tragu stava kojim se vode Harper i Rajner, ističe da je filmska slika prvenstveno i neraskidivo vezana za neki oblik ljudskog prisustva i subjektivnosti, te da joj se ne može oduzeti ovaj kvalitet. Međutim, ono čime se može polemisati sa ovom tezom jeste malo šira i istorijska kontekstualizacija koju ćemo uzeti u obzir. Naime, kada govorimo o pejzažnom filmu, generalno, ne možemo ga posmatrati izolovano od opšte istorijske tendencije u predstavljanja pejzaža u umjetnosti.

Pejzažni filmovi, u autonomnosti pejzaža koju izražavaju cijelom svojom formom, mogu se posmatrati kao jedna vrsta transpozicije pejzažnog slikarstva ili topografske poezije. Tako, opservacijski kadrovi okoline, pejzaža, bez ljudi, statični i neprekinuti montažnim manipulacijama vremena, kadrovi koji transponuju „geološko“ vrijeme u dijegetičko, iskazuju i određeni autorski odnos prema romantičarskoj ideji

sublimnosti ili Kantovoj (Immanuel Kant) kategoriji *uzvišenosti* kao estetičkom iskustvu neljudske sile. O tome piše Brus Klark (Bruce Clark) kada definiše stanje uzvišenosti pred prirodnim prizorom kao „prefiguraciju postljudskog“²⁸⁰. Klark, govoreći o uzvišenosti kao prefiguraciji posthumanog stanja, vodi se, dakle, Kantovom distinkcijom između *Lijepog* i *Uzvišenog* u *Kritici moći suđenja*:

„Lepota prirode odnosi se na onu formu predmeta koja se sastoji u ograničenju; međutim, uzvišeno se može naći takođe na nekom neoformljenom predmetu, ukoliko se na njemu ili povodom njega zamišlja bezgraničnost, a ipak se pri tome dodaje u mislima njen totalitet, tako da se lepo, izgleda, shvata kao prikazivanje nekog neodređenog pojma razuma, a uzvišeno kao prikazivanje nekog neodređenog pojma uma“²⁸¹.

Prema ovako definisanom doživljaju uzvišenog možemo definisati i ideju Mortonove *ekološke misli*, kao one koja je „veća od onoga što možemo da zamislimo“²⁸². Naime, iako su pejzaži, tradicionalno, bili umjetnička predstava idealistički uzvišenog u odnosu prema kvalitetima *Prirode* i *Prirodnog*, Morton tvrdi da odnos prema prirodnom ne mora nužno da bude neodvojiv od ekološkog mišljenja, posebno imajući u vidu da je Priroda velikog „P“, još jedna antropocentrična kategorija. U tom smislu, komponenta „ekološkog“ u pejzažnom filmu, nije sadržana u njegovoj tematskoj okosnici, već u mogućnosti da, kako piše Bozak, formuliše pejzaž kao rematerijalizovanu, *ekocentričnu* kategoriju. Pejzažni film je, u odnosu na to, moguće posmatrati i kao formu koja sublimira ideje koje stoje nasuprot idealističkoj, humanističkoj tradiciji, refleksiju ekocentrizma nasuprot antropocentrizma, onu misao koja ne pravi razlike između fizičkog svijeta i društvenih konstrukcija ljudske misli, kao i značenja i želja, a takve perspektive ukazuju na mogućnost da se istraži kako, u našem okruženju, ove ljudske i vanljudske kategorije koegzistiraju. Da zaključimo, u razmišljanju o pejzažnom filmu postljudski pogled se reflektuje u automatizovanoj slici koja sadrži kontinuirano snimljen okoliš. Automatizovana slika na taj način ne samo da ne pripada ljudskom izvoru, već i ne sadrži ništa *ljudsko* kao sadržaj.

²⁸⁰ Bruce Clark, „The Nonhuman“, u: Bruce Clark, Manuela Rossini (ur.), *Cambridge Companion to Literature and Posthumanism*, Cambridge University Press, 2017, 141-152, 144.

²⁸¹ Immanuel Kant, *Kritika moći suđenja*, Oktoid, Štampar Makarije, Podgorica, Beograd, 2013, 87.

²⁸² Timothy Morton, *The Ecological Thought*, op. cit. 21.

6.6. Ekološka misao u krajolicima filmova Džejsma Beninga

U knjizi *The Ecological Thought*, Morton piše o doživljaju pejzaža na sljedeći način: „Možemo da gledamo na vjetroturbine kao na umjetnost okoliša (orig. *environmental art*). Zvončići zvone na vjetru, neke skulpture u pejzažu njišu se i ljuljaju na povjetarcu. Vjetroturbine imaju pomalo zastrašujuću veličinu i veličanstvenost. Moglo bi se lako zaključiti da njihova veličanstvenost odgovara estetici uzvišenog (a ne lijepog). Ali to je *etički* uzvišeno, ono koje poručuje: 'Mi ljudi odbijamo da koristimo ugljenik!', etički izbor utjelovljen u golemim formama smještenim na visokim liticama južnog Vajominga. Vidljiv izbor. Možda ta vidljivost izbora čini vjetroturbine uznemirujućim. Vidljiv izbor, umjesto tajnih cijevi, koje prolaze ispod naizgled neometanog 'krajolika' (riječ koju koristimo za opisivanje slike prirode, a ne stvarna stabla i vodu)”²⁸³. Pejzažni filmovi Džejsma Beninga, u svojoj neposrednosti, odbijanju narativne intervencije, lirskoj refleksivnosti koju sadrže nasuprot proznim postupcima, primjer su tendencije filmskog postantropocentrizma. Koristeći sve mogućnosti digitalne tehnologije koja je omogućila kontinuirano snimanje, Beningovi filmovi se mogu analizirati kao postljudski krajolik, a ne samo kao slike stabala i vode, kako piše Morton.

Rad Džejsma Beninga, na koji smo se djelimično osvrnuli u prethodnim dijelovima rada, pored računarske umjetnosti i video-instalacija u najvećem dijelu obuhvata filmografiju koja se može odrediti kao eksperimentalna, utemeljena u dokumentarnom pristupu. U filmskim istraživanjima čovjekove okoline, prirodne, urbane i industrijalizovane pejzaže, Beningov rad oponira narativnoj tendenciji dokumentarnog filma. Sistematičnim, minimalističkim opservacijskim procedurama, on istražuje ne samo predmete i objekte u našoj životnoj sredini, već i kategorije filmskog vremena i prostora. Prostor koji je u centru njegove pažnje je američki pejzaž, i to onaj pejzaž koji je dramatično izmijenjen ljudskom djelatnošću. Od sedamdesetih godina, Džejsm Bening je autor posvećen istraživanju uzajamne povezanosti između čovjeka, njegovog okruženja, tehnologije i filmskog medija. U njegovom naizgled heterogenom filmskom opusu izdvajaju se filmovi koji se u potpunosti oslanjaju na realne pejzaže i ambijentalni zvuk, poput *casting a glance* (2007.), *Concord Woods* (2012.) i *Stemple Pass* (2014.).

²⁸³ Ibid, 10.

Filmovi Džejmisa Beninga reflektuju ideju ekološke misli. U tom smislu, njegovi pejzaži, u analizi koja može da se kreće u pravcima između transcendentalnog idealizma i materijalizma, ukazuju na materijalističku prirodu filmske slike krajolika u prirodnom i izmijenjenom stanju. Beningov pristup, kako ističe Felisiti Kolman (Felicity Colman), iskazuje „uvažavanje estetike prirode u kojoj se pojavljuje politika *iskustva*, prije nego okvir za spoznaju normativne ‘ljepote’ ili umjetnosti-radi-umjetnosti. (...) Fokus je na nizu činilaca materijalnosti koji se odnose na intra-akcije materije; između tehnoloških provodnika i aparatura, tijela, pažnje (kao materijalne svjesnosti), trajanja, koje stvaraju sliku”²⁸⁴.

Film *casting a glance* možemo opisati kao dokumentarni film koji se bavi pejzažnom intervencijom *Spiral Jetty*, najpoznatijem radu Roberta Smitsona (Robert Smithson). Riječ je o skulpturalno oblikovanoj formi nasipa od blata, kristala soli i kamena, koju je Smitson izgradio 1970. godine na Velikom slanom jezeru, u saveznoj američkoj državi Juta. Izgradnja nasipa je zabilježena i polučasovnim Smitsonovim dokumentarnim filmom. Međutim Beningova pažnja u *casting a glance* je usmjerena na nešto drugo: za razliku od Smitsonovog filma Bening nije zaokupljen informacijama, narativom o umjetničkom djelu, već za svojevrsno otkrivanje materijalne složenosti ove forme i njena različita temporalna stanja.

Naime, ova spiralna konstrukcija je vidljiva samo u periodima suše ili oseke, kada se jezero povlači, kada je Bening i snimao film, posjećujući lokaciju šesnaest puta između 2005. i 2007. godine. Beningov film koristi opservacijski postupak, koji stilski podsjeća na nadzorne snimke automatizovanih CCTV kamera ili drugih tehnologija koje za cilj imaju registrovanje procesa, ovog puta geoloških pojava, u svrhu određenih naučnih istraživanja. Prepoznatljivo fiksirana kamera posmatra krajolik i predstavlja nam skoro nepomičan prizor koji nas podsjeća na statičan, fotografisani krajolik. Ono što opažamo nije povezano ni sa kakvim narativnim fokusom, već sa čistom slikom pejzaža, međutim pokret u slici je vidljiv, materijalizovan u vidu svjetlosne igre na vodenim površinama, poput Viskontijeve uvodne sekvence. Materijalna kompleksnost ove fizičke, pejzažne forme ogleda se i u Beningovom filmu. Kako zapaža Kolman, nepomični kadrovi, suptilnost pokreta kamere, te minimalne manipulacije na slici doprinose postupku u kojem se „materijalni elementi kristala, kamena, vode, vazduha, sunca, životinja,

²⁸⁴ Felicity Colman, „The Earth as Material Film: Benning's *Light Glance* Making a Material Image“, u: Nikolaj Lübecker, Daniele Rugo (ur.), *James Benning's Environments: Politics, Ecology, Duration*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2018, 114-128, 121.

insekata, kao i njihovi zvukovi, oblici i boje aktuelizuju u infrastrukturne elemente i konfiguracije koje imaju zadatak da neposredno utiču na tehnički posao nastanka slike putem objektiva, filtera i montaže u fotografskom procesu²⁸⁵. U *casting a glance*, našem pogledu je izložena perspektiva elemenata koji čine materijalnu sliku vječito promjenljive prirode. Kako dalje ističe, svojstvo materijalnosti Beningove filmske slike nastaje u međudodnosima tri faktora: uslovima gledanja, tehnološkog aparata i materije koja se slikom istražuje²⁸⁶. Na taj način, ova tri faktora čine svojevrsnu ekologiju slike koju Kolman definiše kao materijalnu sliku: „Beningovi filmovi kreiraju *ekologiju ekrana* koja artikuliše kako je materija nešto što se kreće difrakcijski i kako je organizovana kao vidljiva posredstvom tehnološkog aparata koji joj omogućava tu aktuelizaciju²⁸⁷.

Ideja o materijalnoj slici korespondira i sa novomaterijalističkom teorijom Karen Barad²⁸⁸, po kojoj je filmska slika rezultat snimljenih trenutaka svjetlosnih čestica i talasa koje se kreću kroz specifičan kontekst, te u tom smislu kinematografski aparat ima svrhu da doslovno „osvijetli“ neki prizor. Ovu teoriju, još jednom da naglasimo, ne možemo izjednačiti sa reprezentacijskim tehnikama predstavljanja stvarnosti u filmu, već sa razumijevanjem modaliteta i pokretne energije filmske slike koja nudi sukcesiju projekcija doživljaja svijeta. U tom smislu, materijalnost slike prevashodno omogućena digitalnom slikom koja sada ne zavisi od biološke spremnosti čovjeka da percipira pokret, već je aktuelizacija fizičke materije kroz njenu apsorpciju tehnološkim aparatom, i materijalnost kao takva je imanentna posthumanističkom diskursu. Piter Gidal u studiji posvećenoj materijalističkom filmu, piše o tome koliko su radikalne intervencije eksperimentalnog filma naglašavale njegov, materijalni, anti-iluzionistički karakter. „Materijalistička eksperimentalna filmska praksa bavi se iluzijama reprezentacije i iluzornim (i stvarnim!) konstrukcijama gledanja filma, ili bilo čega, kao da je prirodno. Kroz takve činove percepcije nastaje novi objekt. Taj je 'objekt' proces, proces materijalističkog filma. Ipak, ovo se ne smije shvatiti kao da način gledanja stvara objekt. To znači da filmski materijal i proces gledanja zajedno pretvaraju film u novi objekt i proces²⁸⁹, piše Gidal. Slika drveća, prema njegovom mišljenju, neće biti označitelj „prirode“, jer u materijalističkom filmu slike se ne ispunjavaju značenjima („istine“,

²⁸⁵ Ibid, 115.

²⁸⁶ Ibid, 119.

²⁸⁷ Idem.

²⁸⁸ Karen Barad ⁹⁷. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter,” *Signs*, vol. 28, no. 3, 2008, 801–803. <http://humweb.ucsc.edu/feministstudies/faculty/barad/barad-posthumanist.pdf>, pristupljeno 10.10.2021. u 18:55h

²⁸⁹ Peter Gidal, *Materialist Film*, op. cit. 7.

„prirode“ i „realnog“). Na taj način, materijalistička filmska slika više nije vezana samo za prakse intervencija na analognoj traci, u tradiciji avangardnih strukturalnih i materijalističkih filmova, već kao svoju „materiju“ uzima sva ona „prirodna“ svojstva koja emanira i fizička stvarnost.

U multimedijalnom radu *Dvije kolibe* (*Two Cabins*), Bening je izgradio dva modela šumskih koliba: jednu po uzoru na jezersku kućicu američkog transcendentaliste Henrija Dejvida Toroa (Henry David Thoreau) i drugu po uzoru na skrovište eko-teroriste Teodora Teda Kačinskog (Theodore Kaczynski), poznatijeg kao *Unabomber*. Beningove replike su služile za njegovo umjetničko istraživanje, a na kraju procesa su, ispunjene određenim predmetima (poput Beningovih replika djela naivnih američkih slikara), izložene u galeriji. Godine 2011. Bening je izdao knjigu *Two Cabins by JB*, koja predstavlja svojevrtni katalog, kolaž slika i ilustracija. Uz fotografije enterijera i spoljašnjosti dvije kolibe, knjiga sadrži i reprodukcije Beningovih slikarskih replika, i, posebno važno, dva teksta: Toroov esej „Samoća“ iz njegovog fundamentalnog djela *Valden, život u šumi* iz 1854. godine, kao i i Kačinskijev manifest „Industrijsko društvo i njegova budućnost“ iz 1995. Značajan dio rada su i dva filma: *Stemple Pass* (2012.), koji u četiri kadra u polučasovnom trajanju prikazuje smjenu godišnjih doba u okolini rekonstruisane kolibe Teda Kačinskog u Montani gdje se skrivao i napisao pomenuti manifest, i *Concord Woods* (2014.), koji se sastoji od dva jednoglasovna kadra koja prikazuju Toroovu kolibu tokom zimske i ljetnje ravnodnevice. Kadrovi su statični, nehnološki, aludiraju na pogled koji su ova dva muškarca imala tokom svojih boravaka u kolibama. Bening čita isječke iz njihovih govora, manifesta, dnevnika, a njegovo čitanje prožima ambijentalni zvuk šume. Način na koji Bening u filmskom postupku transponira Toroov ekološki transcendentalizam i tehnofobiju Kačinskog na više nivoa komunicira sa idejom postljudskog stanja. Naime, pored toga što i Toro i Kačinski u fokus svoje pažnje stavljaju složene odnose između kategorija ljudskog, prirodnog i tehnološkog, Bening svojevrstnom filmskom meditacijom povezuje diskurs materijalnosti filmske slike sa prirodom koja je jednako prisutna u svojim promjenama i trajanju. Izostanak naracije, montažne manipulacije, pokreta kamere, odnosno postupci koji se mogu povezati sa nadzornim pogledom automatizovanih kamera, ukazuju na pomenutu prefiguraciju postljudskog. Postljudsko, u Beningovim pejzažnim filmovima, nije toliko vezano za tretman tehnologije koja nam „uskraćuje ličnu autonomiju“, kako nam i sam poručuje u ulozi naratora, već u tezi da je naša ljudska ili prirodna autonomija konstrukt humanističke, antropocentrične, idealističke misli.

U radu *Men in Huts in Woods: Independence, Transcendentalism and Technology in James Benning's Thoreau and Kaczynski Documentaries and Exhibition*, Silka Pans (Silke Panse) se bavi Beningovom interpretacijom filozofija ova dva muškarca. U filmu *Concord Woods*, Pans ističe, Bening ne čita isječke iz *Valdena*, koji se neposredno bavi odnosom ljudi i neljudskog, već obraća pažnju na njegove primarno političke tekstove. Na taj način, Bening ukazuje na *nezavisnost* kao političku kategoriju, na tragu onoga o čemu piše i Morton: „Možemo biti nezavisni samo u odnosu na druge ljude, ali ne i u odnosu na ono šta nas transcendiraju”²⁹⁰ ili „Vidjeti sebe iz druge tačke gledišta je početak etike i politike”²⁹¹. Pans dalje zapaža: „Zajedno, dva kadra u *Concord Woods* traže od nas da se suprotstavimo etičkim činjenjima ljudskih pojedinaca ne-ličnim imaterijalnim diverzitetom i da razmotrimo nivoe na kojima je moguće promišljati etičke kontemplacije”²⁹². Sa druge strane, u filmu *Stemple Pass*, Bening rediteljskim postupkom ostvaruje odnos između Toroa i Unabomber-a, udaljenih u svojim kolibama skoro 150 godina. U manifestu, čije isječke u *off-u* čita Bening, Unabomber objašnjava kako napredak tehnologije treba ubrzati, jer će akceleracija dovesti do kraja ere tehnologije, pa zbog toga zastupa stav da ona treba samo da *služi* cilju našeg raskida sa sistemom iz kojeg samo moćne elite imaju benefite koristeći tehnologiju kao alatku za sve veći uticaj na svakog pojedinačnog građanina²⁹³. Njegov tehnofobični pristup ujedno i zavisi od same tehnologije - on se bori protiv tehnologije upravo tehnologijom: „Postoji samo jedan način da izbjegnemo da nas istiskuju cijelog života, a to je da smrvimo cijeli sistem i da se slažemo sa tim. Bolje je biti siromašan i slobodan nego biti rob i biti istiskivan cijelog života”²⁹⁴. Kačinski vjeruje u totalnu destrukciju, za razliku od Toroa koji je posvećen prirodnom vitalitetu. Kačinskijeva fobija povezana je sa tehnogenetskim procesima, koje vidi kao totalnu dominaciju tehnologije, ne samo nad čovjekom, već i nad prirodom, njegov strah je ukorišten u percepciji tehnologije kao inherentne prirodi i čovjeku. Njegov stav prema koegzistenciji živog i neživog leži u činjenici da nema ljudi koji su

²⁹⁰ Silke Panse, „Men in Huts in Woods: Independence, Transcendentalism and Technology in James Benning's Thoreau and Kaczynski Documentaries and Exhibition“, u: Nikolaj Lübecker, Daniele Rugo (ur.), *James Benning's Environments: Politics, Ecology, Duration*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2018, 94-113, 96.

²⁹¹ Timothy Morton, *The Ecological Thought*, op. cit. 14.

²⁹² Ibid, 97.

²⁹³ Theodore Kaczynski, „Industrial Society and Its Future“, 1995, url: <http://editions-hac66.com/essais/pdf/kaczynski2.pdf>, pristupljeno 10.10.2021. u 19:54h

²⁹⁴ Theodore Kaczynski, *Technological Slavery*, 96 *The Collected Writings of Theodore J. Kaczynski, a.k.a. Unabomber*, Feral House, Port Townsend, <https://ia800300.us.archive.org/21/items/tk-Technological-Slavery/tk-Technological-Slavery.pdf>, pristupljeno 10.10.2021. 8 20:01h

nezavisni od tehnike i tehnologije. Ovom stavu, na određen način ironično, pristupa i Bening, reflektujući glavno mjesto u konceptu ekološke misli. Naime, ukoliko ključni posthumanistički stav leži u tome da ne postoje stvari jasno odvojene jedne od drugih, tehnologija od prirode, Priroda od Čovjeka, tijelo od uma, isto tako ne postoje objekti ili pejzaži, odvojivi od njihove filmske dokumentarističke slike ili kako piše Pens: „Ukoliko već stvari nisu nezavisne od njihovog materijalnog okruženja, one ne mogu da izgube svoju nezavisnost (koju već nemaju) kada postoje u slici”²⁹⁵. Izlažući objekte u vidu replika koliba, i dokumentarne snimke koliba u šumi, u istom prostoru, Beningov rad ukazuje i na materijalnost filmske slike kao Bazenovih sukcesija automatizovanih projekcija svijeta bez ljudskog posredovanja. U toj automatizovanoj projekciji leži ideja koncepta ekološke misli kao refleksije viđenja sebe i svog okruženja iz tačke gledišta drugog. Pejzažni film na taj način funkcioniše kao ekološki, posthumani film, ne samo zbog reprezentacijskih svojstava sadržaja pejzaža kao slike, već zbog materijalističke aktuelizacije pejzaža putem filmske slike.

Beningove panorame američkih krajolika, kako i sam tvrdi, dolaze iz tradicije škole rijeke Hadson. Tamo gdje su ovi slikari koristili prizore prirodnih pejzaža, rijeke, drveća, koristeći različita grafička, formalna rješenja kako bi što više investirali gledalačko oko u prizor, sa istim ciljem Bening prikazuje populizovane, industrijalizacijom izmijenjene krajolike, na sličan način koristeći filmska sredstva, prirodnu svjetlost, trajanje i dizajn zvuka. Produžena trajanja svakog kadra, svakog prizora, podižu stepen neizvjesnosti u procesu gledanja, te, iako prisustvujemo prizorima bez narativnih događajaja, naš doživljaj je jednak doživljaju zurenja u „živi“ pejzaž. Ovakav postupak se može tumačiti u analizi njegovih implikacija u doživljaju materijalnosti filmske slike, u tradiciji materijalističkog eksperimentalnog filma, kao i šire – u okvirima promišljanja filmske slike koja se kreće ka novim perspektivama gdje filmski pejzaž može biti doživljen kao postljudski krajolik, a ne samo njegova slika.

Iako su pejzaži Džejsma Beninga umjetnička djela, a ne opservacijski dokumentarni filmovi proizvedeni za potrebe naučnih istraživanja, njihov esencijalni dio čini automatizovana slika, odnosno kinematografski automatizam koji se sada kontekstualizuje unutar novih, digitalnih produkcijskih i teorijskih okvira. Ono što na tom tragu možemo shvatiti kao perspektivu u istraživanju autonomnih slika krajolika Antropocena jesu tehnologije mašinskog vida ¹⁶⁶ o kojima je bilo riječi na samom početku

²⁹⁵ Silke Panse, „Men in Huts in Woods“, op. cit. 107.

rada, a čiji sve veći stepen suptilnosti omogućava drugačiju sliku svijeta, sa njegovim fizičkim, materijalnim svojstvima. Na taj način, softveri poput *Google Street View*-a provociraju ideju prisustva „nečijeg pogleda“ u krajoliku, na sličan način kao estetika ekološke misli pejzažnog filma. Razmišljanje u ovom pravcu, o sredstvima koja mogu funkcionisati i kao filmska, vraća nas na pitanje suštine filmske umjetnosti, kina kao sveobuhvatne estetske ideje o pokretnim slikama, Bazenove umjetnosti koja je još uvijek u našoj mašti. Na taj način, ako o filmu sada možemo razmišljati ne samo kao o saradnji čovjeka i tehnologije, već kao umjetnosti koja nastaje bez ljudskog posredovanja, bez onog svojstva estetske ideje pročišćene različitih oblika njenog utjelovljenja kinematografskim izumima, a tada se status kina drastično mijenja, ili kako piše Bozak: „Čovjek, a ne tehnologija, postaje suvišan i u biti je odbačen, odnosno apsorbiran u tehnologiju koju je razvio. Ono što je još subverzivnije je to što, kako čovjek postaje jednokratni, tako se odbacuje i stvaranje filma kao zasebnog procesa, uzurpirano je ontologijom autonomne kamere koja funkcioniše poput 'kino-oka'. Tako, kino kao kategorija postaje iscrpljeno i više ne postoji, zamijenjeno samo onim što bi moglo biti shvaćeno kao jednokratna savršenost tehnološki izvedene vizije“²⁹⁶. Na tom tragu se mogu analizirati i različite umjetničke prakse koje, za razliku od Beningovog istraživanja materijalnog svojstva filmske slike, komplikuju odnose gledanja, tehnološkog aparata i krajolika.

9-Eyes of Google Street View je projekat američkog savremenog umjetnika Džona Rafmana (Jon Rafman). Riječ je kolekciji fotografija²⁹⁷ potpuno nasumičnih prizora koji su zabilježeni putem kamere *Google Street View*-a. Rafman je počeo prikupljanje fotografija 2008. godine, kada je *Google Street View* bio relativno nova inicijativa kompanije *Google*, koja je podrazumijevala snimanje što više svjetskih lokacija iz specijalizovanog vozila kako bi se omogućilo virtuelno onlajn obilaženje dalekih mjesta putem aplikacije. Njegov postupak je jasan osvrt na zamisao sveprisutnog nadzora sada materijalizovanog u vidu *Google* kamere koje registruju naše okruženje sa namjerom da ga doslovno transponuju u virtuelni obzor aplikacije. U tako proizvedenim, automatizovanim, slikama možemo da vidimo krajolik udaljenih mjesta, drevnih gradova, neodoljivo pustih ulica uživo uvijek pretrpanih turističkih centara. Međutim, možemo da vidimo i nasumične ljude koji su se zatekli na određenom mjestu u određeno vrijeme pred

²⁹⁶ Nadia Bozak, *The Cinematic Footprint: Lights, Camera, Natural Resources*, op. cit. 120.

²⁹⁷ Rafman redovno objavljuje fotografije na Tumblr nalogu: <http://9-eyes.com>, pristupljeno 16.6.2021. u 11:06h.

kamerama ovog vozila. Među njima su često i oni koji nisu živi već neko vrijeme, a i dalje postoje kao slike prolaznika u virtualnoj stvarnosti snimljene lokacije, prisutni u prizorima poput spektralnih pojava koje obitavaju u slikama. Kako je navedeno na Rafmanovom vebajtu: „Masivna otupjela mašina za pravljenje slika, čija je namjena da jednostavno zabilježi sve, *Street View* fotografiše bez naročite brige za etiku ili estetiku, iz naizgled neutralne tačke gledišta”²⁹⁸. Ove nasumične fotografije mašinskog porijekla, u tom smislu kao da su vrhunac promišljanja totalne automatizacije nadziranja i gledanja koja je zaposjela svaki dio naše svakodnevice, od ličnih prostora, personalnih računara i pametnih telefona, sve do pejzaža i prirodnih nenaseljenih prostranstava. Pogled je uvijek prisutan, ali nije nužno riječ o pogledu ljudskog oka. Rafmanovo umjetničko istraživanje na taj način jasno komunicira sa tendencijama mašinskog vida i automatizovane produkcije slika, dokumentujući isječke stvarnosti bez istorijskog, vremenskog konteksta i narativnog, fabulativnog utemeljenja. Takva slika reflektuje sveprisutnu tenziju između visokotehnološkog, digitalizovanog, umreženog okruženja i gole egzistencije. U očima ove mašine, ljudi su izjednačeni sa sopstvenim reprezentacijama, poput zamrznutih otisaka u virtualnom okruženju aplikacije.

Mašine, pejzaži, životinje, sve neljudske i neantropomorfne stvari koje čine naše okruženje su neraskidivi dio naše, ljudske, egzistencije. Zajedno, one su isprepletane u relacijama koje stvaraju put ka novoj subjektivnosti. „Relacioni kapacitet posthumanog subjekta nije zarobljen unutar naše vrste, već uključuje sve neantropomorfne elemente”²⁹⁹, ističe Brajdotti. Neljudsko, Život, *Zoe*, ili ekološka misao, samo su neki od koncepata kojima se, usljed totalne automatizacije, neoliberalnog ubrzanja, devastacije planete, moramo okrenuti „daleko od isključivog vlasništva ili neotuđivog prava jedne vrste, humane, nad svima drugima, i daleko od sakralizovane unapred postavljene datosti”³⁰⁰.

6.7. Zaključak

Pejzaži Džejsma Beninga ili, korak dalje, kadrovi automatizovane kamere Džona Rafmana, ogledaju onaj osnovni kvalitet pokretne slike svijeta koji ukršta dvije tendencije u percepciji svijeta: postljudski pogled usmjeren na interobjektivnost, Život koji se odvija

²⁹⁸ Vidjeti na: <https://anthology.rhizome.org/9-eyes>, pristupljeno 16.6.2021. u 11:03h.

²⁹⁹ Rozi Brajdotti, *Posthumano*, op. cit. 92.

³⁰⁰ Idem.

van antropocentrične percepcije. Tehnofilija ili tehnofobija tako postaju samo još jedan dispozitiv unutar kojeg možemo da pozicioniramo *naš* komodifikovani odnos prema *drugim stvarima*. Nasuprot toga je ideja o malo „Širem razmišljanju“ (*Thinking Big*, kako formuliše Morton) o međupovezanosti svih stvari koja čini okosnicu ekološke misli. Niti jedno biće, konstrukt ili objekt ne može da postoji van ove ekološke isprepletenosti, isto kao što Priroda, romantičarska priroda velikog „P“, ne postoji odvojeno od vještačkih, sintetičkih oblika života.

103

U jednom od poznatih video-radova, *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986.), Bil Vajola (Bill Viola) propituje transcendentalnu potragu za samospoznajom, baveći se svojevrsnim metafizičkim putovanjem, istražujući svijet prirode, ali i rituale plemena koje je dokumentovao. Vajola ovim postupkom istražuje odnose subjekta i objekta, posmatranja i posmatranog. Njegova potraga za samospoznajom je sadržana u vizuelnoj metafori, liku umjetnika koja se reflektuje u zjenici sovinog oka. Na tom tragu, reditelj Verner Hercog (Werner Herzog) u dokumentarnom filmu *Grizzly Man* (2005.) o ekologu Timotiju Tredvelu (Timothy Treadwell), čovjeku koji je cijeli život proveo sa grizli medvjedima da bi ga oni na kraju i ubili, zapaža: „Ono što me i dalje proganja jeste to što u svim tim licima medvjeda koje je Tredvel snimao ne mogu da pronađem nikakvu familijarnost, nikakvo razumijevanje, nikakvu milost. Sve što vidim je poražavajuća indiferentnost prirode“. U toj indiferentnosti, nefamilijarnosti, nemilosti i nerazumijevanju, možemo reći da se lako sublimira ideja ekološke misli, raskida sa idealističkim viđenjem objekata kao naših instrumenata u međusobnim odnosima. Koliko god to, možda, zvučalo kao jedna melanholična ili pesimistična perspektiva, jedini način da razumijemo suštinu ideje postljudskog pogleda ogleda se u tome, razumijevanju da, na kraju, nismo mjera svih stvari. Konačno, Drugome smo i mi Drugo.

7. ZAKLJUČAK DISERTACIJE

Doktorska disertacija *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih slika na savremeni film* predstavlja jedan pokušaj ¹⁶⁴ da se ponudi odgovor na pitanje da li možemo zamisliti posthumani film. Polazište istraživanja je vezano za osnovno izražajno sredstvo filma, pokretne slike, koje u vremenu savremene digitalne i ekranske kulture prolaze kroz različite nivoe pojave i materijalne rekonfiguracije. Imajući to u vidu, važno je obratiti pažnju na vizuelne strategije izražavanja i pripovijedanja u filmu, odnosno na osnovne jedinice medija pokretnih slika, i razmotriti ih u odnosu na postojeće teorijske paradigme. Tezu o neophodnosti rekonstituisanja referentnog kulturološkog i filmološkog okvira zastupaju i savremene postfilmske studije, čija je osnovna preokupacija novi kinematografski i filmski aparat, razmatran kao sistem, a ne u vidu pojedinačnih pojava. Filmski medij, tako promišljen, sistem je složenih međudnosa implikacija, tehnoloških i tehničkih, materijalnih i estetičkih, ekonomskih i kulturalnih, koje ogledaju različite pokrete i ubrzane promjene u našem neposrednom okruženju.

U uvodnom dijelu rada postavljen je referentni teorijski okvir za kontekstualizaciju automatizovanih slika, ključnog pojma u radu kojim su objedinjene relevantne teorijske tendencije čija su osnovna preokupacija tehnologije mašinskog vida. Mašinski vid podrazumijeva svojstva savremenih tehnologija koje se koriste u okviru različitih oblasti nauke i industrije. Od vojnih uređaja do medicinskih naprava, različite mašine smo opremili očima koje vide bolje od čovjeka, a osnovna njihova prednost je u mogućnosti stalnog razvoja i unapređivanja. U tom svijetlu, ovakve prakse nove mašinske čulnosti i produkcije audiovizuelnih sadržaja bez ljudskog posredovanja, logično je razmotriti u perspektivama posthumanističkih studija. Strategije automatizovane proizvodnje slika neminovno utiču na percepciju svijeta kojim smo okruženi, jer ekranska kultura danas oblikuje našu svakodnevicu. Automatizovane slike su u tom pravcu razmatrane u radu u okviru osnovnih posthumanističkih tendencija (tehnogeneza, biopolitika, postantropocentrizam), a koje su u neposrednoj vezi sa pojavom mašinskog čulnog aparata i njegovih društveno-političkih, ¹⁵⁴ ali i estetskih konsekvenci.

Shodno tome, ¹⁵⁴ treće poglavlje ima za cilj da ukaže na reperkusije mašinskog vida u pravcu upotrebe automatizovanih slika na filmu, njihovoj estetskoj konotaciji, i to u pokušaju istorijski sistematizovanog pregleda teorijskih tendencija i filmskih praksi. Uočava se da je pojam automatizma prisutan u filmskim teorijama koje su, na tragu

ontologije filmske slike i kinematografskog aparata, propitivale međusobno preplitanje mašinskih i bioloških automatizama u promišljanju filmskog medija. Okosnicu poglavlja, stoga, čini teorijska rasprava o neophodnosti rekonstituisanja okvira za razumijevanje ne samo rekonfiguracije filmske slike iz analogne u digitalnu, već i niza produkcijskih i autorskih procedura koje su pratile ove promjene. Ukazano je na mogućnost kreiranja novih teorijskih platformi za razumijevanje takvih pojava, među kojima se posebno izdvaja i koncept postljudskog pogleda, kao svojevrsna lična posveta drugačijim tendencijama u filmskoj teoriji i praksi, a koji nedvosmisleno emaniraju automatizovane slike.

Četvrto, peto i šesto poglavlje prati diskusija odabranih studija slučaja, odnosno analiza primjera različitih načina upotrebe automatizovanih slika u savremenom filmu. Vodeći se tezom da su mogućnosti digitalnog filma doprinijele rastegljivosti granica između tzv. *mainstream* i alternativnog filma, klasične narativne i eksperimentalne strategije, kao i vizuelnih reprezentacija i materije, odabrani su primjeri koji obuhvataju različite filmske rodove, vrste i žanrove, selektovani u odnosu na izražajna sredstva u vizuelnim strategijama. Takođe, kada je riječ o izvoru automatizovanih slika u odabranim filmskim primjerima, uočava se određena tendencija autorskog osvrta na istorijski aktuelne tehnologije mašinskog vida, odnosno da izbor automatizovanih tehnologija snimanja zavisi od aktuelnosti njihove svakodnevne upotrebe, zbog čega redosljed poglavlja prati ovu hronologiju.

U četvrtom poglavlju, istraživačko jezgro čine filmovi koji koriste lažno dokumentarne snimke kamera za nadzor (CCTV sistema). Izložen je i istorijski pregled ove opšte, prevashodno žanrovske, tendencije, kako bi se omogućilo što bolje razumijevanje trenutno aktuelnih preokupacija. Filmovi su klasifikovani u odnosu na prostor u kojima operišu kamere za nadzor, pa su tako grupisani prema tome da li su smještene u javnim prostorima, prostorima doma (kuće ili stana), ili u personalizovanim prostorima računara i računarskih ekrana (veb-kamere). Filmovi nadzornog snimka, tako, reflektuju tendenciju propitivanja granica privatnosti, na prvom mjestu, komunicirajući sa posthumanim biopolitičkim diskursom društva kontrole u kojem se naši identiteti raspoređuju na veliki broj korisnih podataka o našem djelovanju u svijetu. Od dokumentarno-eksperimentalnih do dugometražnih igranih filmova, ovi primjeri rediteljskim postupkom i izborom sredstava propituju poroznost granica između naših ličnih i javnih prostora, ukazujući na neophodnost razumijevanja našeg okruženja kao onoga iz kojeg se Ljudsko postepeno izmješta i rekonfiguriše na različite načine.

Peto poglavlje, sljedstveno, bavi se filmovima računarskog ekrana, odnosno tzv. *desktop* filmom. Automatizovani izvori snimaka u ovim filmovima su veb-kamere ličnih kompjutera, ali i sami računari koji imaju mogućnost kontinuiranog snimanja sadržaja i aktivnosti koje se dešavaju posredstvom različitih hardverskih i softverskih operacija. Desktop filmovi, kao jedna nova filmska tendencija, analizirani su kao refleksija tehnogeneze, koevolutivnih procesa čovjeka i tehnologije, pomoću koje možemo bolje razumjeti i teze o proširenju teorijskih obzora ne samo filmskog, već i perceptualnih, tjelesnih medija. U kontekstu savremene umrežene kulture koja usljed različitih društvenih okolnosti sve više dobija na značaju, analizom desktop filmova možemo da propitujemo ne samo brisanje granica između tehnološki i biološki posredovanih svijetova, već i samog posredovanja putem ekrana, različitih plošnih tijela (čija koegzistencija je u u trenutnim društvenim okolnostima vidljiva više nego ikad), a čime se odnos između virtuelnih i materijalnih svjetova drastično komplikuje.

Ovo propitivanje granica između tijela, stvari i njihovih slika, materije i reprezentacije, imanentno je poshumanističkim studijama. Sa tim u vezi, u šestom poglavlju se na primjeru nekoliko dokumentarno-eksperimentalnih filmova američkog reditelja Džejmsa Beninga analizira pejzažni film kao filmska vrsta čiji je osnovna tematska i likovna okosnica upravo krajolik, bez ljudskih figura kao filmskih junaka, ali sa očiglednim ljudskim uticajem u vidu vidljivih nasilnih mjena prirodnih ambijenata. Analizom materijalnih svojstava filma, prvenstveno se fokusirajući na neprekidnost prizora uz pomoć kontinuiranog trajanja digitalne filmske slike, te dovodeći u vezu filmske krajolike sa novomaterijalističkom filozofijom i ekocentrizmom, u radu se uspostavlja elementi mogućeg diskursa u razumijevanju pejzažnog filma ne kao slike prizora iz našeg prirodnog okruženja, već kao pejzaža kao okruženja, filmske slike koju jednako doživljavamo kao prirodni prizor.

Polazeći od cilja doktorske disertacije ovo istraživanje je usmjereno na ispitivanje načina na koje postfilmske odlike filma, u vremenu kada su tehnologije produkcije i recepcije filma podvedene pod radikalno drugačije odnose moći, ogledaju stanje u kojem je neophodna rekonfiguracija antropocentričnog pogleda na svijet. Time je potvrđena osnovna hipoteza da automatizovana slika, u funkciji izražajnog filmskog sredstva, reflektuje savremeni trenutak u kojem iskustvo novih medijskih tehnologija preuzima ulogu ljudskog iskustva, time dovodeći u pitanje stabilnost ljudskog subjekta u vremenu sveprisutnih digitalnih audiovizuelnih predstava postljudskog stanja.

Automatizacija, koja može da bude razmatrana i kao društveni fenomen uticaja tehnološkog napretka u neoliberalnom kapitalizmu, nagovještava i budućnost kinematografije, između ostalog shvaćenoj i kao privrednoj grani sa uporištem u različitim socio-kulturnim dispozitivima. Rad je obuhvatio one implikacije koje se tiču prirode filma i osnovnih izražajnih sredstava filma, u njegovom trenutnom obliku. Sa druge strane, film je kino, odnosno skup svih onih zamisli ne samo o pokretnim slikama već pokretu kao osnovnom elementu našeg živućeg svijeta i misaonih ili duhovnih automatizama, kako je pisao Delez. Ako tako razmišljamo, a na tragu fundamentalnih studija Andrea Bazena, možemo da dodemo do zaključka da film u svom „totalizujućem“ obliku možda još nije utjelovljen. U tom smislu, skroman doprinos ovog rada bi se ogledao i u razmatranju drugih mogućih polazišta za dalja istraživanja automatizacije u filmu i kinematografiji. Ova disertacija je problematizovala korišćenje izražajnih sredstava automatizovane slike u filmu, tj. slike koja nastaje posredstvom mašinskog snimanja bez ljudskog posredovanja, a perspektiva potencijalnih istraživanja mogu biti i ostali aspekti filmske proizvodnje koji sve više postaju automatizovani. Na taj način bi se sigurno, makar u okviru umjetnosti i humanistike mogao projektovati teorijski model neljudskog filma.

Naime, automatizacija se može razumjeti kao istorijska i etimološka pretpostavka danas veoma aktuelnog pitanja mašinskog učenja i vještačke inteligencije. Ove tehnologije u savremenoj filmskoj industriji dobijaju sve više prostora, i to u različitim procesima filmske proizvodnje, od pisanja scenarija do montaže, kao i prikazivanja (prisjetimo se algoritma po kojem servis *Netflix* preporučuje sadržaje svojim korisnicima). Tako, godine 2018. algoritam za pisanje je izradio scenario za *Olive Garden*, čuveni američki lanac italijanske kuhinje. Takvi algoritmi ili *botovi* programirani su da uoče i apsorbuju što više audiovizuelnih sadržaja iz kojih izvlače ključne, ponavljajuće riječi, uloge, tipove, narativne strukture i matrice, te na taj način kreiraju novi sadržaj. Scenario za *Olive Garden*, međutim, zvuči apsurdno, nasumično, ali neodoljivo podsjeća na dramske tekstove Ežena Joneskoa ili dadaističku poeziju. Kad je riječ o mašinskoj kreativnosti, prisjetimo se samo avangardnih tendencija istraživanja automatskog pisanja³⁰¹. Da li je onda algoritamska scenaristika jedna vrsta postljudske, automatizovane, umjetničke ekspresije? Spajajući operacije praćenja i detektovanja

objekat, kao i fabulativnih i montažnih obrazaca, razvijen je i algoritam za montažu filmskih *trailer*-a³⁰². Svrha ovakve proizvodnje je ekonomske prirode. Godine 2016. je proizveden prvi algoritamski trailer za film *Morgan* (Luke Scott, 2016.), softverom kompanije *IBM* osmišljenom prema narudžbini producentske kompanije *20th Century Fox*, a sada je tendencija da sve veći broj *video-on-demand* platformi investira u kupovinu ili izradu sličnih softvera koji bi odgovorili sve većoj potražnji. Inovacije na polju vještačke inteligencije, međutim, nisu tu isključivo zbog umanjjenja proizvodnih troškova. *Jan Bot*³⁰³ – algoritam za pravljenje eksperimentalnih filmova, inicijativa je *EYE Film Museum*, kino-muzeja Nizozemske. Ovaj softver je nastao sa idejom da se arhivski, kinotečki materijal približi široj publici koristeći trenutno rastuću popularnost mašinskog učenja. *Jan Bot* softver prikuplja³⁰⁴ prethodno digitalizovani arhivski materijal i „razmišlja“ vizuelno na jedan specifičan način:

„Ako želite da vidite očima *Jan-Bota*, treba da zamislite svaki kadar kao apstraktnu sliku sastavljenu od malenih i besmislenih crnih, bijelih i sivih tačaka. Na primjer, ako kadar sadrži sliku balerine, treba da zaboravite na balerinu kako je zamišljate i fokusirate se na bogatu raznolikost nijansi obojenih tački ili piksela koji se prostiru unutar okvira, kao kad posmatrate apstraktnu sliku“³⁰⁵

Ovaj opis je komplementaran zapažanjima o kojima je bilo riječi u uvodnim poglavljima – riječ je o mašinskoj percepciji koja, ako bi mogla biti dokumentovana u sirovom obliku, u tom međuprocusu, predstavljala bi „postljudski dokumentarac“, riječima Hito Štajerl. Za mašine, kategorije poput simetrije, boje, kompozicije, ne znače mnogo, to jest nemaju nikakvu estetsku vrijednost. Mašinska percepcija je informatička, a ne intuitivna. Da li, onda, ono što nastaje u njihovom „autorstvu“ možemo smatrati umjetničkim djelom? Odnosno, da li je totalno autonomni postljudski pogled vještačke inteligencije kreativan?
28 „Naše mašine su uznemirujuće žive, a mi sami smo zastrašujuće inertni“, piše Dona Haravej u *Manifestu za kiborge*. Automatizacija je tema višeperspektivnih mogućnosti za istraživanja filmskog medija. Disertacija *Postljudski pogled: Uticaj automatizovanih*

58

³⁰² Vidjeti: <https://www.cbsnews.com/news/netflix-trailers-made-by-ai-netflix-is-investing-in-automation-to-make-trailers/>, pristupljeno 13.10.2021. u 16:50h

³⁰³ Vidjeti: <https://www.jan.bot/about>, pristupljeno 16.6.2021. u 11:24h

³⁰⁴ Detaljno o načinu na koji *Jan Bot* kreira filmove na <https://medium.com/janbot/jan-bots-step-by-step-822b831d0402>, pristupljeno 16.6.2021. u 11:28h

³⁰⁵ Vidjeti: <https://medium.com/janbot/jan-bots-step-by-step-822b831d0402>, pristupljeno 16.6.2021. u 11:28h

slika na savremeni film je ponudila okvir za razumijevanje trenutnih i svih budućih pojava koje će kontinuirano uticati na materijalizaciju ideje o potpunom i pravom podražavanju i repliciranju slike svijeta, u vječitim različitim opštim kretanjima koja se sve više dešavaju i bez nas.

BIBLIOGRAFIJA

- Alicata, Mario, De Santis, Giuseppe, „Truth and Poetry: Verga and the Italian Cinema“, u: David Overbey (ur.), *Springtime in Italy: A Reader in Italian Neorealism*, Shoe String, Hamden, 1978, 131–138.
- Ball, Kristie, Haggerty, Kevin D, Lyon, David (ur.), *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Routledge, London, 2012.
- Ballard, J.G, *The Intensive Care Unit*, 1977. Izvorni tekst je dostupan na: <https://ninapower.net/2020/05/05/348/> (pristupljeno 8.3.2021. u 23:15h)
- Barad, Karen, „Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, *Signs*, vol. 28, no. 3, 2008, 801–803. Dostupno na: <http://humweb.ucsc.edu/feministstudies/faculty/barad/barad-posthumanist.pdf>, (pristupljeno 10.10.2021. u 18:55h)
- Bart, Rolan, *Mitologije*, Pelago, Zagreb, 2009.
- Bazen, Andre, „Mit totalnog filma“, u Andre Bazen, *Šta je film?* (I-IV), posebno izdanje *YU film danas – jugoslovenski filmski časopis*, godina XXII, broj 1-2 (90/91), Beograd, 2009, 47-51.
- Bazen, Andre, „Ontologija fotografske slike“, u: Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 339-344.
- Benet, Džejn, „Snaga stvari“, u: Jelisaveta Blagojević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *Periferije političkog: O afektima, stvarima, zajednicama*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017, 287-310.
- Benjamin, Walter, „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“, u *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture*, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, br. 78/79, 2006, 23-32. Dostupno na: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf (pristupljeno: 12. 5. 2021, 23:16h)
- Berger, John, *Ways of Seeing*, BBC, Penguin Books, London, 1972.
- Bergson, Henri, „Matter and Memory“, u John Mularkey, Keith Ansell Pearson (ur.), *Henri Bergson, Key Writings*, Bloomsbury, London, New Delhi, New York, Sydney, 2002, 95-167.

- Bergson, Henri, „The Idea of Duration“, u John Mularkey, Keith Ansell Pearson (ur.), *Henri Bergson, Key Writings*, Bloomsbury, London, New Delhi, New York, Sydney, 2002, 59-94.
- Blumenthal-Barby, Martin, „'Cinematography of Devices': Harun Farocki's 'Eye/Machine' Trilogy“, u: *German Studies Review*, vol. 38, no. 2, John Hopkins University Press, 2015, 329-351. Dostupno na: <http://doi.org/10.1353/gsr.2015.0086> (pristupljeno: 1. 4. 2021, 02:05h)
- Blümlinger, Christa, „Harun Farocki: Critical Strategies“, u: Elsaesser, Thomas (ur.), *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2004, 315-323.
- Bordwell, David, *O povijesti filmskoga stila*, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2005.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, 2003.
- Bozak, Nadia, *The Cinematic Footprint: Lights, Camera, Natural Resources*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, London, 2012.
- Brajdoti, Rozi, *Posthumano*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2016.
- Branigan, Edward, *Narrative Comperhension and Film*, Routledge, New York, 1992.
- Branigan, Edward, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton de Gruyter, Berlin, 1979.
- Brown, William, „Man Without Movie Camera – Movies Without Men: Towards A Posthumanist Cinema“, u Warren Buckland (ur.), *Film Theory And Contemporary Hollywood Movies*, Routledge, Oxon, 2009.
- Brunette, Peter, *Michael Haneke*, Univeristy of Illinois Press, Chicago, 2010.
- Burroughs, William S, „The Cut Up Method“, u: Leroi Jones (ur.), *The Moderns: An Anthology of New Writing in America*, Corinth Books, New York, 1963. Dostupno na: <https://www.writing.upenn.edu/~afilreis/88v/burroughs-cutup.html>, (pristupljeno: 3. 7. 2021. u 18:37h)
- Cavell, Stanley, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard University Press, Cambridge, 1979.
- Clark, Bruce, „The Nonhuman“, u: Bruce Clark, Manuela Rossini (ur.), *Cambridge Companion to Literature and Posthumanism*, Cambridge University Press, 2017, 141-152.

- Cohen, Paula, „Conceptual Suspense in Hitchcock's Films“, u Thomas Leitch, Leland Poague (ur.), *A Companion to Alfred Hitchcock*, Wiley-Blackwell, Malden, Oxford, 2011, 126-138.
- Cohen, Paula, „The Ideological Transformation of Conrad's 'The Secret Agent' into Hitchcock's 'Sabotage'“, u *Literature/Film Quarterly*, vol. 22, broj 3, Salisbury University, 1994, 199-209. Dostupno na: <http://www.jstor.org/stable/43799293> (pristupljeno 1.4.2021 u 23:05 h)
- Colman, Felicity „The Earth as Material Film: Benning's Light Glance Making a Material Image“, u: Nikolaj Lübecker, Daniele Rugo (ur.), *James Benning's Environments: Politics, Ecology, Duration*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2018, 114-128.
- Couldry, Nick, Hepp, Andreas, *The Mediated Construction of Reality*, Polity Press, Cambridge, 2017.
- Cowie, Elizabeth, „The World Viewed: Documentary Observing and the Culture of Surveillance“, u Alexandra Juhasz, Alisa Lebow (ur.), *A Companion to Contemporary Documentary Film*, Wiley Blackwell, New Jersey, 2015, 580-610.
- Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1992.
- Danson, Shane, Leyda, Julia, „Perspectives on Post-Cinema“, u: Shane Danson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Cinema*, Reframe Books, Falmer, 2016, 6. Dostupno na: <http://reframe.sussex.ac.uk/postcinema>
- De Landa, Manuel, *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*, Continuum, London, New York, 2006.
- De Landa, Manuel, *Assemblage Theory*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2016.
- Deleuze, Gilles, *Film 2: Slika-vrijeme*, Udruga Bijeli val, Zagreb, 2012.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, *Kapitalizam i šizofrenija 1: Antiedip*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2015.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, *Kapitalizam i šizofrenija 2: Tisuću platoa*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2013.
- Deleuze, Gilles, „Postscript on the Societies of Control“, u *October*, vol. 59, The MIT Press, 1992, 3–7. Dostupno na: www.jstor.org/stable/778828 (pristupljeno: 31.07.2021. u 12:22h)

- Dye, Matthew, Bavelier, Daphne, „Playing Video Games Enhances Visual Attention In Children“, *Journal of Vision*, Vol. 4, November 2004: <https://doi.org/10.1167/4.11.40> (pristupljeno 13. 9. 2021. u 09:31h)
- Epsten, Žan, „Inteligencija jednog mehanizma“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 136-141.
- Farocki, Harun, „Phantom Images“, *Public*, no. 29, 2004. Dostupno na: <https://public.journals.yorku.ca/index.php/public/article/view/30354> (pristupljen: 21. 9. 2021. u 17:24h)
- Farocki, Harun, „War Always Finds a Way“, *Continent*, broj 4.4, 2015, 54-60. Dostupno na: <https://web.archive.org/web/20200714140102/http://continentcontinent.cc/index.php/continent/article/view/217> (pristupljeno: 1. 4. 2021. u 02:14h)
- Fecé, Joseph Lluís, „Fokalizacija i točka gledišta u fikcijskom filmu“, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 37/2004, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2004, 29-35.
- Fernandez-Canque H., Hintea S., Freer J., Ahmadiania A, „Machine Vision Application to Automatic Intruder Detection Using CCTV“, u Velásquez J.D., Ríos S.A., Howlett R.J., Jain L.C. (ur.), *Knowledge-Based and Intelligent Information and Engineering Systems*, KES 2009: Lecture Notes in Computer Science, vol 5712. Springer, Berlin, Heidelberg, 2009. Dostupno na: https://doi.org/10.1007/978-3-642-04592-9_62 (pristupljeno 13. 9. 2021. u 21:42h)
- Flanagan, Matthew, „Towards an Aesthetic of Slow in Contemporary Cinema“, *16:9*, br. 6.29, novembar 2008. Dostupno na: http://www.16-9.dk/2008-11/side11_inenglish.htm (pristupljeno 7. 10. 2021, u 17:55h)
- Flitterman, Sandy, Guynn, Bill, Mueller, Roswitha, Suter, Jacquelyn, Metz, Christian, „The Cinematic Apparatus as Social Institution – An Interview with Christian Metz“, u Warren Buckland i Daniel Fairfax (ur.), *Conversations with Christian Metz: Selected Interviews on Film Theory (1970-1991)*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2017, 179-204.
- Fluser, Vilem, *Filozofija fotografije*, Scarabeus naklada, Zagreb, 2007.
- Foucault, Michel, *Rođenje biopolitike*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2016.
- Fuko, Mišel, *Nadzirati i kažnjavati*, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Novi Sad, 1997.
- Gass, Lars Henrik, *Film and Art after Cinema*, Multimedijalni institut, Zagreb, 2019.

- Gidal, Peter, *Materialist Film*, Routledge, London, New York, 2013
- Gidal, Peter, *Theory and Definitions of Structural/Material Film*. Dostupno na: [https://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition\(printversion\).html](https://www.luxonline.org.uk/articles/theory_and_definition(printversion).html), (pristupljeno 10.10.2021. u 11:16h)
- Gilić, Nikica, *Filmske vrste i rodovi*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, Zagreb, 2013. Dostupno na: <https://elektronickeknjige.com/knjiga/gilic-nikica/filmske-vrste-i-rodovi/4-filmske-vrste/>
- Graham, Elaine L, *Representations of the Posthuman: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*, Manchester University Press, Manchester, 2002.
- Green, C. Shawn, Bavelier, Daphne, „Action Video Game Modifies Visual Selective Attention“, *Nature*, no. 423, 2003, 534-537, <https://doi.org/10.1038/nature01647> (pristupljeno 13. 9. 2021. u 09:31h)
- Grusin, Richard, *The Nonhuman Turn*, Univeristy of Minnesota Press, Minneapolis, 2015.
- Gunning, Tom, „Phantom Images and Modern Manifestations: Spirit Photography, Magic Theater, Trick Films, and Photography's Uncanny“, u: Murray Leeder (ur.), *Cinematic Ghosts: Haunting and Spectrality from Silent Cinema to Digital Era*, Bloomsbury Academic, London, 2015, 17-38.
- Hagener, Malte, Hediger, Vinzenz, Strohmaier, Alena (ur.), *The State of Post-Cinema: Tracing the Image in the Age of Digital Dissemination*, Palgrave Macmillan, London, 2016.
- Hansen, Mark B. N, *New Philosophy for New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, London, 2004
- Hansen, Mark B.N, *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, London, 2012.
- Harper, Graeme, Rayner, Jonathan, „Introduction: Cinema and Landscape“, u Graeme Harper, Jonathan Rayner (ur.), *Cinema and Landscape*, Intellect, Bristol, Chicago, 2010, 13-28.
- Harraway, Donna, „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,“ u: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991, 149-181.
- Harraway, Donna, *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, And Significant Otherness*, Vol. 1, Prickly Paradigm Press, Chicago, 2003.

- Hauskeller, Michael, Philbeck, Thomas D, Carbonell, Curtis D. (ur.), *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, Palgrave Macmillan, London, 2015.
- Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman*, The University of Chicago Press, Chicago, London, 1999.
- Hayles, N. Katherine, *How We Think: Digital Media and Contemporary Technogenesis*, The University of Chicago Press, Chicago, 2012.
- Ivakhiv, Adrian J, *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*, Wilfrid Laurier University Press, Waterloo, 2013.
- James, Nick, „Being Boring“, *Sight & Sound*, vol. 20, no. 5, jul 2010.
- James, Nick, „Passive Agressive“, *Sight & Sound*, vol. 20, no. 4, april 2010.
- Jameson, Frederic, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke Univeristy Press, Durham, 1997.
- Jay, Martin, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-century French Thought*, Univeristy of California Press, Berkley, 1994.
- Johnston, John, „Machinic Vision“, u: *Critical Inquiry*, br. 26, University of Chicago Press, Chicago, 1999, 27–48.
- Jost, François, *L'OEil-Caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987.
- Kaczynski, Theodore, „Industrial Society and Its Future“, 1995, Dostupno na: <http://editions-hache.com/essais/pdf/kaczynski2.pdf> (pristupljeno 10.10.2021. u 19:54h)
- Kaczynski, Theodore, *Technological Slavery: The Collected Writings of Theodore J. Kaczynski, a.k.a. Unabomber*, Feral House, Port Townsend, 2008. Dostupno na: <https://ia800300.us.archive.org/21/items/tk-Technological-Slavery/tk-Technological-Slavery.pdf> (pristupljeno 10.10.202 u 20:01h)
- Kant, Immanuel, *Kritika moći suđenja*, Oktoih, Štampar Makarije, Podgorica, Beograd, 2013.
- Kitler, Fridrih, *Optički mediji – Berlinska predavanja*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, 2018.

- Kolozova, Katerina „Tehnologija, telo i poslednja materijalistička determinacija“, u Jelisaveta Blagojević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *Periferije političkog: O afektima, stvarima, zajednicama*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017, 191-204.
- Konrad, Džozef, *Tajni agent*, Evrobook, Beograd, 2010.
- Kortava, David, „The Controversial Floodlights Illuminating New York City’s Public-Housing Developments“, objavljeno u: *The New Yorker*, 30. jun 2021. Dostupno na: <https://www.newyorker.com/culture/the-new-yorker-documentary/the-controversial-floodlights-illuminating-new-york-citys-public-housing-developments> (pristupljeno 13. 9. 2021, u 10:26h)
- Kracauer, Siegfried, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, New York, 1960.
- Kragić, Bruno, Gilić, Nikica (ur.), *Filmski leksikon*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, 2003.
- Krakauer, Zigfrid, *Od Kaligarija do Hitlera: Psihološka istorija njemačkog filma*, SKC, Beograd, 1997.
- Lacan, Jacques, *Četiri temeljna pojma psihoanalize*, Naprijed, Zagreb, 1986.
- Latour, Bruno, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Oxford University Press, Oxford, 2007.
- Lefait, Sebastian, *Surveillance on screen: Monitoring contemporary films and television programmes*, Scarecrow Press, Lanham, 2013.
- Lefebvre, Martin, *Between Setting and Landscape in Cinema*, u: Martin Lefebvre (ur.), *Landscape and Film*, Routledge, New York, London, 2006, 19-60.
- Levi, Pavle, *Kino drugim sredstvima*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2012.
- Leyda, Julia, „Demon Debt: 'Paranormal Activity' as Recessionary Post-Cinematic Allegory“, u Shane Danson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film*, Reframe Books, Sussex, 2016, 398 – 432. Dostupno na: <http://reframe.sussex.ac.uk/postcinema>
- Lyon, David, *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1994.
- Lyotard, Jean-Francois, *Inhuman*, Stanford University Press, Stanford, 1992.
- MacCormack, Patricia, *Posthuman Ethics: Embodiment and Cultural Theory*, Ashgate Publishing, Farnham, Burlington, 2012.

- Malabu, Katrin, *Preobražaji inteligencije*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Multimedijalni institut, Beograd, Zagreb, 2018.
- Malvi, Lora, „Vizuelno zadovoljstvo i narativni film“, u Lora Malvi, *Vizuelna i druga zadovoljstva*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2017, 40-49.
- Mann, Steve, „'Sousveillance': inverse surveillance in multimedia imaging“, u *Proceedings of the 12th annual ACM international conference on Multimedia (MULTIMEDIA '04)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 620–627. Dostupno na: <https://doi.org/10.1145/1027527.1027673> (pristupljeno 14. 9. 2021. u 11:12h)
- Mann, Steve, Janzen, Ryan, Ali, Mir Adnan, Nickerson, Ken, „Declaration of Veillance (Surveillance is Half-Truth)“, u Games Entertainment Media Conference (GEM), Toronto, 2015. Dostupno na: <https://doi.org/10.1109/GEM.2015.7377257>
- Manon, Hugh S, „'Comment ça, rien?': Screening the Gaze in Caché“, u: Brian Price, John David Rhodes (ur.), *On Michael Haneke*, Wayne State University Press, Detroit, 2010.
- Manović, Lev, „Automatizacija pogleda: od fotografije do kompjuterskog vida“, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, 38-56.
- Manović, Lev, „Šta je digitalni film?“, u: Dejan Sretenović (ur.), *Metamediji*, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, 82-103.
- Mbembe, Ašil, „Nekropolitike“, u: u Jelisaveta Blagojević, Mirjana Stošić, Jovana Timotijević (ur.), *Periferije političkog: O afektima, stvarima, zajednicama*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017, 157-190.
- McCann, Ben, Sorfa, David (ur.), *The Cinema of Michael Haneke: Europe Utopia*, Columbia University Press, New York, Chichester, 2012.
- Mecchia, Giuseppina, „The Children Are Still Watching Us, 'Caché/Hidden' in the folds of time“, u *Studies in French Cinema*, vol. 7, no. 2, Taylor and Francis Ltd, 2007, 131–141.
- Mekluan, Maršal, *Poznavanje opštita - čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd, 1971.
- Metz, Christian, „The Imaginary Signifier“, u Robert Stam, Toby Miller (ur.), *Film and Theory: An Anthology*, Blackwell, Oxford, 2000, 403-435.

- Michelson, Annette (ur.), *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, University of California Press, Berkley, Los Angeles, London, 1984.
- Mičel, Vilijam Dž. T, *Šta slike žele: život i ljubavi slika*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2017.
- Mišeljić, Jelena, „Postfilmska naracija u filmu *Potruga: Screenlife* estetika i neoliberalni mozak“, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 105/2021, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2021, 34-44.
- Mitchell, William J, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, MIT Press, London, 1992.
- Mitri, Žan, „O jeziku bez znakova“, u: Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 434-447.
- Morton, Timothy, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2013.
- Morton, Timothy, *The Ecological Thought*, Harvard Univeristy Press, Cambridge, Massachusetts, London, 2010.
- Mulvey, Laura, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London, 2006.
- Nagib, Lucia, *Realist Cinema as World Cinema: Non-Cinema, Intermedial Passages, Total Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2020.
- Panse, Silke, „Men in Huts in Woods: Independence, Transcendentalism and Technology in James Benning’s Thoreau and Kaczinsky Documentaries and Exhibition“, u: Nikolaj Lübecker, Daniele Rugo (ur.), *James Benning's Environments: Politics, Ecology, Duration*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2018, 94-113.
- Peterlić, Ante, *Osnove teorije filma*, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2001.
- Potzch, Holger, Hayles, N. Katherine, „FCJ-172 Posthumanism, Technogenesis, and Digital Technologies: A Conversation with N. Katherine Hayles“, *The Fibreculture Journal*, no. 23, 2014, 95–107. Dostupno na: <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-172PotzchHayles.pdf> (pristupljeno 23. 7. 2021. u 23:33h)
- Radstone, Susannah, „'Caché': Or what the past hides“, u: Mick Broderick, Antonio Traverso (ur.), *Interrogating Trauma: Collective Suffering in Global Arts and Media*, Routledge, London, New York, 2013.
- Ranciere, Jacques, *Film Fables*, Berg Publishers, Oxford, 2006.

- Roberts, Lawrence G, *Machine Perception of Three Dimensional Solids*, MIT Lincoln Laboratory Report, TR 315, maj 1963. Dostupno na: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/11589> (pristupljeno 6.9.2021. u 12:06h)
- Rowe, Christopher, „The Intermedial Dynamics of Shame: 'Caché'“, u: Christopher Rowe (ur.), *Michael Haneke: The Intermedial Void*, Northwestern University Press, Evanston, 2017.
- Shaviro, Steven, „Splitting the Atom: Post-Cinematic Articulations of Sound and Vision,“ u Shane Denson, Julia Leyda (ur.), *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*, REFRAME Books, Falmer, 2016. Dostupno na: <https://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/3-4-shaviro/> (pristupljeno 12. 7. 2021. u 09:19h)
- Shaviro, Steven, *Post-Cinematic Affect*, O Books, Winchester, Washington, 2010.
- Shoreditch TV, dostupno na: <https://www.professionalsecurity.co.uk/news/news-archive/shoreditch-tv/>
- Smelik, Anneke, „Film“, u Bruce Clarke, Manuela Rossini (ur.), *The Cambridge Companion to Literature and the Posthuman*, Cambridge University Press, Cambridge, 2017, 109-120.
- Sobchack, Vivian, „Nostalgia for a Digital Object: Regrets on the Quickening of QuickTime“, u: Lauren Rabinovitz, Abraham Geil (ur.), *Memory Bytes: History, Technology and Digital Culture*, Duke University Press, London, 2004, 305-330.
- Sobchack, Vivian, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, New Jersey, 1991.
- Stiegler, Bernard, *Technics and Time 1: The Fault of the Epimetheus*, Stanford University Press, Stanford, 1998.
- Sutton, Gloria, *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, The MIT Press, Cambridge, 2015.
- Štajerl, Hito, *Duty Free Art: Umetnost u doba planetarnog građanskog rata*, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2019.
- Šuvaković, Miško, „Tehnoestetika i tehnoumetnost“, u *Razlika/Différance - časopis za kritiku i umjetnost teorije*, br. 1, 2001, 9-35. Dostupno na: <http://www.nedibrahimovic.com/razlika/razlika1.htm> (pristupljeno 7.4.2021. u 00:51h)
- Truffaut, François, *Hitchcock*, Touchstone, Simon&Schuster, New York, 1985.
- Turković, Hrvoje, *Teorija filma*, Meandermedia, Zagreb, 2012.

- Tuttle, Harry, „Slower or Contemplative?“, dostupno na: <https://unspokencinema.blogspot.com/2010/03/slower-or-contemplative.html?m=0> (pristupljeno 7. 10. 2021, u 17:55h)
- Valiaho, Pasi, *Biopolitical Screens: Image, Power and the Neoliberal Brain*, MIT Press, Cambridge, London, 2014.
- Vertov, Dziga, „Kinoki. Prevrat“, u Dušan Stojanović (ur.), *Teorija filma*, Nolit, Beograd, 1978, 272-280.
- Virilio, Paul, *The Vision Machine*, Indiana Univeristy Press, BFI, Bloomington & Indianapolis, London, 1994.
- Von Der Heiden, Juliane, Braun, Beate, Egloff, Boris, „The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning“, *Frontiers in Psychology*, July 2019, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full> (pristupljeno 13. 9. 2021. u 09:31h)
- Wise, J. MacGregor, *Surveillance and Film*, Bloomsbury Publishing, London, 2016.
- Wolfe, Cary, *What is Posthumanism?*, Univeristy of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2009.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co, New York, 1970.
- Zimmer, Catherine, *Surveillance Cinema*, New York Univeristy Press, New York, 2015.
- Zuboff, Shoshana, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York, 2019.
- Žižek, Slavoj, *Organi bez tela: O Delezu i posledicama*, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2012.

FILMOGRAFIJA

- Anderson, Joel, *Lake Mungo (Jezero Mango)*, Arclight Films, Australija, 2008.
- Antonioni, Michelangelo, *Blow-Up (Uvećanje)*, Metro-Goldwyn-Mayer, Premier Productions, Carlo Ponti Productions, Bridge Films, UK, Italija, SAD, 1966.
- Ayer, David, *End of Watch (Posljednja patrola)*, Studio Canal, Exclusive Media, Crave Films, CECTV Films, Emmett/Furla Films, SAD, 2012.
- Balaguero, Jaume, Plaza, Paco, *REC*, Casteleo, Španija, 2007.
- Bekmambetov, Timur, *Profile*, Bazelevs Company, SAD, 2018.
- Benning, James, *casting a glance*, Courtesy of James Benning, SAD, 2007.
- Benning, James, *Concord Woods*, Courtesy of James Benning, SAD, 2012.
- Benning, James, *Pascal's Lemma*, Courtesy of James Benning, SAD, 1985.
- Benning, James, *Stemple Pass*, Courtesy of James Benning, SAD, 2014.
- Bong, Joon Ho, *Influenza*, Južna Koreja, 2004.
- Brice, Patrick, *Creep*, Blumhouse Productions, SAD, 2014.
- Cameron, James, *The Terminator (Terminator)*, Hemdale, Pacific Western, Orion Pictures, SAD, 1984.
- Ceylan, Nuri Bilge, *Kis uykusu (Zimski san)*, NBC Film, Bredok Filmproduction, Memento Films Production, Zeynofilm, Turska, 2014.
- Chaganty, Aneesh, *Searching (Potraga)*, Bazelevs Company, SAD, 2018.
- Constanza, Mike, *The Collingswood Story*, Cinerebel Films, SAD, 2002.
- Craven, Wes, *Scream (Vrisak)*, Woods Entertainment, SAD, 1996.
- Deodato, Ruggero, *Cannibal Holocaust (Kanibal holokaust)*, F.D. Cinematografica, Italija, 1980.
- Farocki, Harun, *Auge/Maschine I, II, III*, Harun Farocki Filmproduktion, Njemačka, 2001-2003.
- Farocki, Harun, *Erkennen und Verfolgen*, Harun Farocki Filmproduktion, Njemačka, 2003.
- Farocki, Harun, *Serious Games (I-IV)*, Harun Farocki Filmproduktion, Njemačka, 2010.
- Farocki, Harun, *Serious Games*, Harun Farocki Filmproduktion, Njemačka, 2010.
- Figgis, Mike, *Time Code*, Screen Gems, Red Mullet Productions, SAD, 2000.

- Gabriadze, Levan, *Unfriended*, Bazelevs Company, SAD, 2014.
- Garland, Alex, *Ex-Machina*, Film4, DNA Films, Ujedinjeno Kraljevstvo, SAD, 2014.
- Goi, Michael, *Megan is Missing*, Trio Pitures, SAD, 2011.
- Haneke, Michael, *Caché (Skriveno)*, France 3 Cinéma, Canal+, Bavaria Film, Wega Film, Francuska, Njemačka, Austrija, Italija, 2005.
- Herzog, Werner, *Grizzly Man*, Discovery Docs, Real Big Production, SAD, 2005.
- Hitchcock, Alfred, *Rear Window (Prozor u dvorište)*, Paramount Pictures, 1954.
- Hitchcock, Alfred, *Rope (Konopac)*, Transatlantic Pictures, Warner Brothers, SAD, 1948.
- Hitchcock, Alfred, *Sabotage*, General Films, UK, 1936.
- Hitchcock, Alfred, *Vertigo (Vrtoglavica)*, Alfred J. Hitchcock Productions, Paramount Pictures, SAD, 1958.
- Hooper, Tobe, *Texas Chainsaw Massacre (Teksaški masakr motornom testerom)*, Vortex, SAD, 1978.
- Howard, Ron, *EDTV*, Imagine Entertainment, SAD, 1999.
- Klier, Michael, *Der Riese (Div)*, Michael Klier, Njemačka, 1983.
- Kotlyarenko, Eugene, *Spree*, Forest Hill Entertainment, SAD, 2020.
- Kubrick, Stanley, *2001: A Space Odyssey (2001: Odiseja u svemiru)*, Stanley Kubrick Production, Ujedinjeno Kraljevstvo, 1968.
- Lang, Fritz, *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse (Hiljadu očiju doktora Mabuzea)*, CCC Filmkunst, C.E.I. Incom, Criterion Film, Zapadna Njemačka, Italija, Francuska, 1960.
- Lang, Fritz, *Metropolis*, UFA, Njemačka, 1931.
- Lanzmann, Claude, *Shoah (Šoa)*, British Broadcasting Corporation (BBC), Historia, Les Films Alep, Velika Britanija, Francuska, 1985.
- Lee, Kevin B, *Transformers, The Premake*, Kevin B. Lee, SAD, 2014.
- Lucas, George, *THX1138*, American Zoetrope, SAD, 1971.
- Luksch, Manu, *Faceless*, Manu Luksch, Austrija, Velika Britanija, 2007.
- Lumiere, Louis, Lumiere, August, *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat (Ulazak voza u stanicu)*, Société Lumière, Francuska, 1895.
- Niccol, Andrew, *Lord of War (Gospodar rata)*, Entertainment Manufacturing Company, Saturn Films, Ascendant Pictures, VIP Medienfonds, Metro-Goldwyn-Mayer, SAD, 2005.

- Noe, Gaspar, *Enter the Void (Uđi u prazninu)*, Fidelity Films, Wild Bunch, Les Cinemas de la Zone, BUF Compagnie, Essential Filmproduktion, BIM Distribuzione, Francuska, Njemačka, Italija, 2009.
- Ogilvie, Jonathan, *Lone Wolf*, LevelK, Future Pictures, Black Frame, Australija, 2021.
- Pansini, Mihovil, *Scusa Signorina*, Kino klub Zagreb, Hrvatska, 1963.
- Peli, Oren, *Paranormal Activity 1 (Paranormalna aktivnost 1)*, Bloomhouse Pictures, Paramount Pictures, SAD, 2007.
- Ponsoldt, James, *The Circle (Krug)*, Touchstone Pictures, Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films, Scott Free Productions, SAD, 2017.
- Radić, Tomislav, *Šta je Iva snimila 21. listopada 2003*, Korus, Hrvatska, 2005.
- Revees, Matt, *Cloverfield (Kloverfeld)*, Bad Robot Productions, Paramount Pictures, 2008.
- Ruttman, Walter, *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt (Berlin: Simfonija velegrada)*, 20th Century Studios, Fox Film, Njemačka, 1927.
- Sanchez, Eduardo, Myrick, Daniel, *The Blair Witch Project (Vještica iz Blera)*, Haxan Films, Artisan Entertainment, SAD, 2001.
- Savage, Rob, *Host*, Shadowhouse Films, BOO-URNS, UK, 2020.
- Scott, Ridley, *Blade Runner (Istrebljivač)*, Warner Brothers, SAD, 1982.
- Scott, Tony, *Enemy of the State (Državni neprijatelj)*, Touchstone Pictures, Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films, Scott Free Productions, SAD, 1997.
- Sokurov, Aleksandar, *Русский ковчег (Ruski kovčeg)*, Seville Pictures, Wellspring Media, Rusija, Njemačka, Kanada, Finska, 2002.
- Stratman, Deborah, *In Order Not To Be Here*, Deborah Stratman, SAD, 2002.
- Susco, Stephen, *Unfriended: Dark Web*, Bazelevs Company, SAD, 2018.
- *The Haverstraw Tunnel*, American Mutoscope & Biograph, SAD, 1897.
- Tsukamoto, Shinya, *Tetsuo: The Iron Man (Tetsuo)*, Shinya Tsukamoto, Japan, 1989.
- Verhoeven, Paul, *RoboCop (Robokop)*, Orion Pictures, SAD, 1987.
- Vertov, Dziga, *Человек с кино-аппаратом (Čovjek s filmskom kamerom)*, VUFKU, Sovjetski Savez, 1929.
- Viola, Bill, *I Do Not Know What It Is I Am Like*, American Film Institute, Los Angeles, The Contemporary Art Television (CAT) Fund, WGBH New Television Workshop, The Institute of Contemporary Art, Boston, ZDF, Mainz, SAD, Njemačka, 1986.
- Visconti, Luchino, *La Terra Trema (Zemlja drhti)*, Universal, Italija, 1948.

- Von Horn, Magnus, *Sweat*, Lava Film, Zentropa, Film i Väst, Canal+, Opus Film, DI Factory, Poljska, Švedska, 2021.
- Wachowski, Lana, Wachowski, Lili, *The Matrix (Matriks)*, Warner Brothers, SAD, 1999.
- Walton, Fred, *When Stranger Calls (Kad stranac pozove)*, Melvin Simon Productions, SAD, 1979.
- Weir, Peter, *The Truman Show (Trumanov šou)*, Scott Rudin Productions, SAD, 1998.
- Welles, Orson, *Touch of Evil (Dodir zla)*, Universal, SAD, 1958.
- Wenders, Wim, *The End of Violence*, Metro-Goldwyn-Meyer, SAD, 1998.
- Williams, Tod, *Paranormal Activity 2 (Paranormalna aktivnost 2)*, Bloomhouse Pictures, Paramount Pictures, SAD, 2010.
- Wingard, Adam, Bruckner, David, West, Ti, *V/H/S*, Bloody Disguisting, SAD, 2012.
- Winterbottom, Michael, *Code 46*, BBC Films, Revolution Films, UK, 2003.
- Zvyagintsev, Mikhail, *Leviafan (Levijatan)*, Non-Stop Production, Rusija, 2014.

BIOGRAFIJA

Jelena Mišeljić je rođena 1987. godine u Dubrovniku. Diplomirala i magistrirala je na studijskom programu Produkcija, na Fakultetu dramskih umjetnosti Cetinje (Univerzitet Crne Gore), gdje je angažovana kao saradnica u nastavi na predmetu Filmska produkcija. Producirala je kratke filmove *Zakloni* (red: Ivan Salatić, 2014; Specijalna nagrada žirija Sarajevo Film Festivala) i *Biserna obala* (red: Dušan Kasalica, 2015; Srce Sarajeva za najbolji kratki film Sarajevo Film Festivala). Izvršna je producentkinja dugometražnog igranog filma *Ispod mosta, među stijenama* (red: Pavle Simonović, 2016). Radila je u oblastima filmske i video produkcije, menadžmenta projekata iz kulture, te u programskom menadžmentu i produkciji festivala (Filmski festival Herceg Novi – Montenegro Film Festival; Internacionalni televizijski festival Bar; Kotorski festival pozorišta za djecu). Članica je mreže EWA – Evropska asocijacija žena u filmskoj industriji. Alumna je *Sarajevo Talents* i *Berlinale Talents* programa. Članica je Evropske filmske akademije (EFA).

Objavljeni radovi:

- Jelena Mišeljić, Vuk Vuković, „What Lies in the Eye of the Beholder – The Newspaper“, Tatjana Rosić Ilić, Jasna Koteska, Janko Ljumović (ur.), *Representation of Gender Minority Groups in Media: Serbia, Montenegro and Macedonia*, Univerzitet Singidunum, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2015, 207-218.
- Jelena Mišeljić, „Medijalizovana Crna Gora: Divlja ljepota i romantične lualice“, Radmila Vojvodić, Janko Ljumović (ur.), *Crnogorske studije kulture i identiteta*, Univerzitet Crne Gore, Fakultet dramskih umjetnosti Cetinje, 2016, 85-106.
- Jelena Mišeljić, „The invisible stalker in 'It Can Pass Through the Wall'“, *Short Film Studies*, vol. 7, no. 2, Intellect, Bristol, 2017, 191-193; https://doi.org/10.1386/sfs.7.2.191_1
- Jelena Mišeljić, „Druga filmska avangarda u Jugoslaviji: jedan pregled“, *Život umjetnosti*, br. 102, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 2018, 120-135; <https://doi.org/10.31664/zu.2018.102.05>

- Jelena Mišeljić, „Transkulturalni aspekti evropskog filma“, *Fokalizator - časopis za književost i kulturu*, br. 6/2020, Fokalizator, Podgorica, 2020, 115-119.
- Jelena Mišeljić, „Postfilmska naracija u filmu 'Potraga': *screenlife* estetika i neoliberalni mozak“, *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 105, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2021;
http://www.hfs.hr/nakladnistvo_hflj_suradnici.aspx?sif=453056581#.YK5oEi2w3u0

POSTLJUDSKI POGLED: UTICAJ AUTOMATIZOVANIH SLIKA NA SAVREMENI FILM

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	hrcak.srce.hr Internet	182 words — < 1%
2	monoskop.org Internet	176 words — < 1%
3	nardus.mpn.gov.rs Internet	153 words — < 1%
4	es.scribd.com Internet	144 words — < 1%
5	www.scribd.com Internet	114 words — < 1%
6	link.springer.com Internet	96 words — < 1%
7	blog.worshiptheglitch.com Internet	82 words — < 1%
8	paduaresearch.cab.unipd.it Internet	76 words — < 1%
9	qdoc.tips Internet	62 words — < 1%

10	dzs.ffzg.hr Internet	61 words — < 1%
11	pulse.rs Internet	57 words — < 1%
12	real.mtak.hu Internet	54 words — < 1%
13	idoc.pub Internet	53 words — < 1%
14	revista.cinedocumental.com.ar Internet	51 words — < 1%
15	zir.nsk.hr Internet	51 words — < 1%
16	arhe.ff.uns.ac.rs Internet	43 words — < 1%
17	repositorij.unios.hr Internet	42 words — < 1%
18	www.newyorker.com Internet	40 words — < 1%
19	www.ucg.ac.me Internet	39 words — < 1%
20	en.wikipedia.org Internet	37 words — < 1%
21	www.geraldnestler.net Internet	37 words — < 1%

22	Internet	36 words — < 1 %
23	pescanik.net Internet	30 words — < 1 %
24	www.kgz.hr Internet	30 words — < 1 %
25	Sandy Flitterman, Bill Guynn, Roswitha Mueller, Jacquelyn Suter. "7. The Cinematic Apparatus as Social Institution – An Interview with Christian Metz", Walter de Gruyter GmbH, 2018 Crossref	29 words — < 1 %
26	mediarep.org Internet	29 words — < 1 %
27	dspace.cuni.cz Internet	28 words — < 1 %
28	zenskestudie.edu.rs Internet	28 words — < 1 %
29	repozitorij.unizg.hr Internet	27 words — < 1 %
30	www.fabula.org Internet	25 words — < 1 %
31	Mark Wollaeger. "Notes", Walter de Gruyter GmbH, 2008 Crossref	24 words — < 1 %
32	dlj.law.duke.edu Internet	24 words — < 1 %

33	infatars.infonia.hu Internet	24 words — < 1%
34	nrs.harvard.edu Internet	24 words — < 1%
35	www.studijesavremenosti.org Internet	24 words — < 1%
36	doaj.org Internet	23 words — < 1%
37	eprints.kingston.ac.uk Internet	23 words — < 1%
38	westminsterresearch.westminster.ac.uk Internet	23 words — < 1%
39	Cale J. Passmore, Rowan Yates, Max V. Birk, Regan L. Mandryk. "Racial Diversity in Indie Games", Extended Abstracts Publication of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '17 Extended Abstracts, 2017 Crossref	22 words — < 1%
40	academic.oup.com Internet	22 words — < 1%
41	am.b-ok.org Internet	22 words — < 1%
42	hal.archives-ouvertes.fr Internet	22 words — < 1%
43	www.routledge.com Internet	22 words — < 1%

44	anxietyamonggamers.tumblr.com Internet	21 words — < 1%
45	web.archive.org Internet	21 words — < 1%
46	www.zawojski.com Internet	21 words — < 1%
47	Lúcia Nagib. "Realist Cinema as World Cinema", Walter de Gruyter GmbH, 2020 Crossref	20 words — < 1%
48	edinburghuniversitypress.com Internet	20 words — < 1%
49	hdl.handle.net Internet	20 words — < 1%
50	www.elektrobeton.net Internet	20 words — < 1%
51	Howells, Richard, Matson, Robert. "EBOOK: Using Visual Evidence", EBOOK: Using Visual Evidence, 2009 Publications	19 words — < 1%
52	kuda.org Internet	19 words — < 1%
53	"Realism and the Audiovisual Media", Springer Science and Business Media LLC, 2009 Crossref	18 words — < 1%
54	digitalna.ff.uns.ac.rs Internet	18 words — < 1%

55	istighrab.iicss.iq Internet	18 words — < 1%
56	philpapers.org Internet	18 words — < 1%
57	research.uca.ac.uk Internet	18 words — < 1%
58	www.cbsnews.com Internet	18 words — < 1%
59	www.greekarchitects.gr Internet	18 words — < 1%
60	asociatia-alpha.ro Internet	17 words — < 1%
61	netn.fi Internet	17 words — < 1%
62	ocrablog.blogspot.com Internet	17 words — < 1%
63	reframe.sussex.ac.uk Internet	17 words — < 1%
64	theory-and-criticism.vanleer.org.il Internet	17 words — < 1%
65	www.jergovic.com Internet	17 words — < 1%
66	www.tandfonline.com Internet	17 words — < 1%

67	Internet	17 words — < 1 %
68	Katriina Ilmaranta. "Chapter 23 Cinematic Space in Virtual Production", Springer Science and Business Media LLC, 2020 Crossref	16 words — < 1 %
69	Laura Rigal, David Depew. "Memory Bytes", Walter de Gruyter GmbH, 2004 Crossref	16 words — < 1 %
70	docserv.uni-duesseldorf.de Internet	16 words — < 1 %
71	documents.mx Internet	16 words — < 1 %
72	english.snu.edu.in Internet	16 words — < 1 %
73	epdf.tips Internet	16 words — < 1 %
74	historyofinformation.com Internet	16 words — < 1 %
75	home.earthlink.net Internet	16 words — < 1 %
76	mondodomani.org Internet	16 words — < 1 %
77	revistapublicando.org Internet	16 words — < 1 %
78	rezenstfm.univie.ac.at Internet	16 words — < 1 %

16 words — < 1%

79 www.cfgbiotech.com
Internet

16 words — < 1%

80 www.metromagazine.com.au
Internet

16 words — < 1%

81 www.razlika-difference.com
Internet

16 words — < 1%

82 www.springerprofessional.de
Internet

16 words — < 1%

83 za.uap.edu.pl
Internet

16 words — < 1%

84 Thomas Elsaesser. "Film History as Media Archaeology", Walter de Gruyter GmbH, 2017
Crossref

15 words — < 1%

85 Yung-Fu Hu. "On Video Game: Heaven or Hell", 2007 10th IEEE International Conference on Computer-Aided Design and Computer Graphics, 10/2007
Crossref

15 words — < 1%

86 bs.scribd.com
Internet

15 words — < 1%

87 dokumen.pub
Internet

15 words — < 1%

88 ejournals.epublishing.ekt.gr
Internet

15 words — < 1%

89 journals.openedition.org
Internet

15 words — < 1%

90 rastko.rs
Internet

15 words — < 1%

91 www.arts.bg.ac.yu
Internet

15 words — < 1%

92 www.astronomija.org.rs
Internet

15 words — < 1%

93 book.douban.com
Internet

14 words — < 1%

94 jov.arvojournals.org
Internet

14 words — < 1%

95 knjige.pravac.com
Internet

14 words — < 1%

96 theanarchistlibrary.org
Internet

14 words — < 1%

97 www.davidchandler.org
Internet

14 words — < 1%

98 www.intelligentagent.com
Internet

14 words — < 1%

99 Steve Mann. "Big Data is a big lie without little data: Humanistic intelligence as a human right", Big Data & Society, 2017
Crossref

13 words — < 1%

100 darhiv.ffzg.unizg.hr
Internet

13 words — < 1%

101	dspace.unive.it Internet	13 words — < 1 %
102	nl.wikipedia.org Internet	13 words — < 1 %
103	www.xqtgmh.cn Internet	13 words — < 1 %
104	journals.sagepub.com Internet	12 words — < 1 %
105	repositorio.ufsc.br Internet	12 words — < 1 %
106	tede2.pucsp.br Internet	12 words — < 1 %
107	www.cinergie.it Internet	12 words — < 1 %
108	Sarah Young. "Your Digital Alter Ego - The Superhero/Villain You (Never) Wanted Transcending Space and Time?", <i>Computers and Composition</i> , 2020 Crossref	11 words — < 1 %
109	The Work of Art in a Digital Age Art Technology and Globalisation, 2014. Crossref	11 words — < 1 %
110	docplayer.es Internet	11 words — < 1 %
111	library.oapen.org Internet	11 words — < 1 %

112	portal.research.lu.se Internet	11 words — < 1%
113	www.ihu.his.se Internet	11 words — < 1%
114	Lorenzo Fabbri. " Queer neorealism: Luchino Visconti's and the conspiracy against fascism ", Screen, 2019 Crossref	10 words — < 1%
115	Nepomuk Zettl, Swiss National Science Foundation (. "Eingeschlossene Räume", Transcript Verlag, 2020 Crossref	10 words — < 1%
116	arteyciudad.com Internet	10 words — < 1%
117	dr.nsk.hr Internet	10 words — < 1%
118	eteze.arts.bg.ac.rs Internet	10 words — < 1%
119	periodicos.ufsm.br Internet	10 words — < 1%
120	perperzona.me Internet	10 words — < 1%
121	propertibazar.com Internet	10 words — < 1%
122	sgp1.digitaloceanspaces.com Internet	10 words — < 1%

123	suche.thulb.uni-jena.de Internet	10 words — < 1%
124	tesis.pucp.edu.pe Internet	10 words — < 1%
125	unspokencinema.blogspot.com Internet	10 words — < 1%
126	www.ffzg.unizg.hr Internet	10 words — < 1%
127	www.ips.ac.rs Internet	10 words — < 1%
128	www.jstor.org Internet	10 words — < 1%
129	www.khm.lu.se Internet	10 words — < 1%
130	www.southeast-europe.eu Internet	10 words — < 1%
131	"Od mobilnosti do interakcije. Dramsko pismo i kazalište u Bosni i Hercegovini, Crnoj Gori, Hrvatskoj, na Kosovu, u Makedoniji, Sloveniji i Srbiji", University of Silesia in Katowice, 2020 Crossref	9 words — < 1%
132	Annie McClanahan. "Dead Pledges", Walter de Gruyter GmbH, 2020 Crossref	9 words — < 1%
133	Nikolaj Kraljacic. "Tradition of remaking and serialisation in world film", Zbornik Akademije umetnosti, 2016	9 words — < 1%

134	dspace.mit.edu Internet	9 words — < 1%
135	kompy.info Internet	9 words — < 1%
136	podravina.org Internet	9 words — < 1%
137	publications.anubih.ba Internet	9 words — < 1%
138	sensesofcinema.com Internet	9 words — < 1%
139	ses.library.usyd.edu.au Internet	9 words — < 1%
140	www.arhivtk.ba Internet	9 words — < 1%
141	www.newleftproject.org Internet	9 words — < 1%
142	www.unirepository.svkri.uniri.hr Internet	9 words — < 1%
143	"Christian Metz and the Codes of Cinema", Walter de Gruyter GmbH, 2018 Crossref	8 words — < 1%
144	"Determinante Potro#138;aÈKih Reakcija Na Kastomizirane Ponude:Konceptualni Okvir I Predlozi.", University/European Languages, Literature and related subjects/Modern Foreign Languages/Italian, 2006-06-19 Publications	8 words — < 1%

145	25fps.hr Internet	8 words — < 1%
146	Dimitris Ballas, Graham Clarke, Danny Dorling, Heather Eyre, Bethan Thomas, David Rossiter. "SimBritain: a spatial microsimulation approach to population dynamics", Population, Space and Place, 2005 Crossref	8 words — < 1%
147	Isabel Balza. "Escritura animal para una ética posthumana (salvaje y feminista)", Isegoría, 2020 Crossref	8 words — < 1%
148	etd.adm.unipi.it Internet	8 words — < 1%
149	forum.arctic-sea-ice.net Internet	8 words — < 1%
150	gmbusiness.biz Internet	8 words — < 1%
151	happylibnet.com Internet	8 words — < 1%
152	interamerica.de Internet	8 words — < 1%
153	lemondediplomatique.hr Internet	8 words — < 1%
154	polj.uns.ac.rs Internet	8 words — < 1%
155	pytlit.chnu.edu.ua Internet	8 words — < 1%

156	repozitorij.unizd.hr Internet	8 words — < 1%
157	s-space.snu.ac.kr Internet	8 words — < 1%
158	studieplan.emu.dk Internet	8 words — < 1%
159	www.agroklub.com Internet	8 words — < 1%
160	www.booksa.hr Internet	8 words — < 1%
161	www.ifimes.org Internet	8 words — < 1%
162	www.kczr.org Internet	8 words — < 1%
163	www.nvucak.com Internet	8 words — < 1%
164	www.politikolog.com Internet	8 words — < 1%
165	www.pozorje.org.rs Internet	8 words — < 1%
166	zenstud.hr Internet	8 words — < 1%
167	Dietmar Kammerer. " Garrett Stewart, ", Screen, 2019 Crossref	7 words — < 1%

168 Jorge Franganillo. "Lifelogging: el fenómeno de las
"cajas negras" personales", Anuario ThinkEPI, 2020 7 words — < 1%
Crossref

169 Paola Carbone, Giuseppe Rossi. "Digital Voodoo:
Who Does What?", Pólemos, 2020 7 words — < 1%
Crossref

170 www.vreme.com 7 words — < 1%
Internet

171 Claire Clivaz. "Ecritures digitales", Brill, 2019 6 words — < 1%
Crossref

172 Dietmar Kammerer. "Chapter 75-1 Film und
Überwachung", Springer Science and Business
Media LLC, 2018 6 words — < 1%
Crossref

173 vbs.rs 6 words — < 1%
Internet

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON