

Naracija i egzibicionizam u starim i novim medijima

Uvod: Ontološka (ne)postojanost filma

Cilj eseja je preispitati identitet filma unutar tenzije starih i novih medijskih tehnologija. Po prvi put u povijesti filmskog medija, kako primjećuju David Rodowick i Lev Manovich, fotografski proces kao osnova filmske reprezentacije iščezava, a pitanje koje je pokrenuo André Bazin – Što je film? – ponovno postaje aktualno¹. U digitalnoj eri Bazinovo pitanje ima novi značaj, no opet pokreće stara razmišljanja o ontološkoj (ne)postojanosti filma. Prije nego što se teorija filma okrenula preokupacijama kao što su reprezentacija, ideologija, subjektivnost (koje su potom preuzeli kulturalni studiji i teorija medija) u središtu zanimanja bila je analiza filma kao estetskog objekta; smatralo se da fotografski proces *kodira realnost*¹ i da intrinzična veza filma i stvarnosti generira istinitost reprezentacije i autentičnost estetskog iskustva.

Za Bazina je film realističan zato što fotografska slika proizvodi indeksni odraz stvarnosti. On tvrdi da je veza između filma i realizma ontološka; postiže se automatski, filmskim zapisom tijekom kojeg se stvarnost pretače u sliku². Siegfried Kracauer napominje kako se stvarnost prirodno nudi snimatelju te inzistira na *'humanom realizmu'*³. Za razliku od Bazina i Kracauera, Rudolph Arnheim je tvrdio da ukoliko je film medij stvarnosti ne može biti umjetnost. Prema Arnheimu, da bi bio umjetnost film se mora razlikovati od doslovnog prikazivanja stvarnosti⁴. U ovom kontekstu, pertinentno je pitanje što je to ontološki jedinstveno kod filma, posebno kad uzmemo u obzir činjenicu da se film može promatrati kao medij, ali i kao kulturalna djelatnost, a sam pojam medij odnosi se na substancu, kanal, instrument/sredstvo kao i na kombinaciju svih nabrojanih elemenata.

¹ RODOWICK, 2007; MANOVICH, 2007

² Bazin zapravo navodi tri realizma – ontološki, dramski i psihološki. 1. Ontološki realizam – daje objektu egzistencijalnu gustoću, postiže se automatski, filmskim zapisom, tokom kojeg se stvarnost pretače u sliku. 2. Dramski realizam- postiže se dubinskim kadrom - ne razdvaja planove radnje, slijedi prostorno vremensko jedinstvo scene. 3. Psihološki realizam – dubinski i dugi kadar – stvarni uvjeti percepcije koja nije unaprijed određena.

³ Za Kracauera film ne egzistira zbog sebe kao estetski objekt, već u kontekstu svijeta. Ima humanu etičku prirodu. Osim što omogućava fotografsko snimanje svijeta u pokretu, filmska sredstva mogu dalje transformirati svijet kroz dodatna tehnička sredstva. Kracauerova materijalna estetika spaja dvije domene: domenu stvarnosti i domenu tehničkih mogućnosti filma. Ono čime se film bavi i sredstva koje film koristi postoje zato da bi se obrađivao sadržaj. Svijet je sirovi materijal koji se nudi filmskom stvaraocu.

⁴ On stoga navodi aspekte filmskog medija svaki od kojih je na neki način nestvaran. To uključuje: (1) projekciju trodimenzionalnih objekata na dvodimenzionalnu površinu; (2) smanjen osjećaj dubine i problem apsolutne veličine slike; (3) osvjetljenje i nedostatak boje; (4) kadriranje; (5) montažu koja utječe na prostorno vremenski kontinuitet; (6) izostanak drugih osjetila. Za Arnheima, svaka filmska slika odražava bar šest tipova nerealnih aspekata; upravo se ti aspekti moraju uzeti kao sirovi materijal/građa filmske umjetnosti. Arnheim je bio protiv tehnološkog razvoja i kao mnogi njegovi suvremenici protivio se uvođenju zvuka.

Ako fotografski proces kao osnova filmske reprezentacije nestaje, neki od intrinzičnih elemenata filmskog medija od prapočetaka do danas opstaju. Najbolji primjer je spoj pripovjedačkih i egzibicionističkih/spektakularnih elemenata, odnos koji je oduvijek funkcionirao kao pokretač u (ne isključivo) popularnim filmovima. Već u ranom razdoblju gledatelje se upozoravalo da obrate pažnju na najveće atrakcije u filmu. Tako je na primjer, jedno bostonsko kino izdvojilo glavne atrakcije u filmu *Ben Hur* iz 1924.



Ben Hur (Ben Hur: A Tale of the Christ Frank Niblo, 1925.)

Iako je egzibicionizam uklopljen u naracijski proces, često je sam sebi svrha što je imalo i ideološke konotacije. Laura Mulvey je na primjer, tvrdila da je ženi tradicionalno namijenjena egzibicionistička uloga, što će reći da je žena stvorena za gledanje, *to-be-looked-at-ness*⁵. U tom smislu, ženski likovi su elaborirani kao erotski objekti za muške likove, a posebno i kao erotski objekti za gledatelje. Fetišistička skopofilija o kojoj je govorila Mulvey, fenomen je koji prepoznajemo i u najranijim filmovima, neke od njih ćemo analizirati u nastavku. Fetišistička skopofilija može egzistirati izvan linearnoga vremena kao erotski nagon usredotočen samo na pogled. Riječ je o prizorima koji nisu motivirani pričom, takve slike naprosto su ponuđene na gledanje i u tom smislu mogu se usporediti s filmovima iz najranijeg razdoblja. *Atrakcije* koje ne zahtijevaju razvijene pripovjedne tehnike bile su idealna strategija da se u ranim danima nijemog filma publiku privuče u kino.

Trebamo se prisjetiti da je u najranijem periodu film sam po sebi bio atrakcija, reklamirale su se tvrtke kao *Cinematograph* ili *Vitascope*, a ne naslovi filmova. U to vrijeme priče su se pričale po principu ikoničke analogije. Kako objašnjava Ante Peterlić, jedan razlog okretanja filma prema priči izvire iz sama *bic* filma, film na poseban način nagingje priči⁶. Peterlić tvrdi da nije nevažan put kojim se u filmu stiglo do priče. Jezgra iz koje se ona počela razvijati događajni su filmovi u kojima je naglasak na ljudima (dakle, ne snimke krajolika ili veduta s mnoštvom koje automatizirano vegetira) i to na izdvojenim ljudima (dakle, ne na *masi*, u priredbama, vrevi ulica, tržnica i sl.) te treće, na izdvojenim ljudima koji su u nekakvu raspoznatljivu odnosu s drugim ljudima. Takav primjer je i jedan

⁵ MULVEY, 1989.

⁶ PETERLIĆ, 2008:54

od najranijih filmova o kojem ćemo raspravljati u nastavku, Edisonov *Poljubac* (*The Kiss*, 1896.). Intrinzična veza između filma i izvanjskoga svijeta zagwarantirana fotografskim procesom mijenja se uvođenjem tehnoloških inovacija što neminovno utječe na prirodu filmske reprezentacije. Od 1950. pa do danas, smanjuje se gledateljev osjećaj stvarnoga svijeta i umjesto njega nudi se umjetan. Svaka tehnološka inovacija utjecala je na prikazivanje stvarnosti, a najveće promjene došle su s digitalnim tehnologijama. Proizvodnja fantastičnih slika služila je proizvodnji filmskoga svijeta koji unatoč tome što je nelogičan mora biti potpuno uvjerljiv. Svaka tehnička inovacija ide ka tome da zatvori raskol između stvarnoga svijeta i svijeta prikazana u filmu. Ako fotografska slika kodira realnost, specijalni efekti i općenito, kompjuterski generirana slika garantira novu spektakularnost. To potvrđuju i usporedbe filmova iz nijemog razdoblja i suvremenih popularnih filmova.



Cabiria (Giovanni Pastrone, 1914.)



Indiana Jones and the Temple of Doom (Speilberg, 1984.)



Nibelunzi (*Die Nibelungen*, Fritz Lang, 1924.)



Jurski park (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993.)



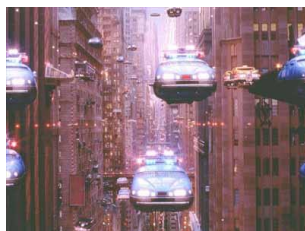
Alisa u zemlji čudesa (*Alice in Wonderland*, Cecil M. Hepworth, 1903.)



Alisa u zemlji čudesas (Alice in Wonderland, Tim Burton, 2009)



Metropolis (Fritz Lang, 1927.)



Peti Element (The Fifth Element, Luc Besson, 1997.)

Od primitivnog do neoprimitivnog narativnog modusa: od filmske atrakcije do narativne funkcije i obrnuto

Kao što sam najavila, za esej je značajna analogija između suvremenih modusa filmske reprezentacije i primjera iz najranijeg razdoblja. Kako bih rasvijetlila vezu i podudarnosti između ranih filmova i onih recentnijih, analizirat ću specifičnosti četiri nijema filma, prvi je proizveden 1896., a posljednji 1912. Relevantne podudarnosti koje se nameću odnose se u prvom redu na reduciranost i stiliziranost filmske priče koja će se zamijetiti i u novoholivudskim blokbasterima. Danas, kao i u prvim filmovima, često srećemo plošne likove koji nemaju veze s klasičnim stilom filmskog pripovijedanja, što je još jedan razlog da se u oba slučaja postavi pitanje o filmovima koji se mogu kvalificirati kao narativni. Dodatna podudarnost koja će se razmotriti je hipotetska simbioza fabule i sižea, no u ovom kontekstu najvažnija podudarnost su atrakcije, spektakularnosti i egzibicionizam koje su ključne za oba razdoblja. Autarhija tabloa o kojoj će biti riječi u nastavku, kao jedna od najvažnijih značajki primitivnog modusa reprezentacije može se usporediti s novim minimalizmom kojeg srećemo, na primjer, u suvremenom rumunjskom filmu *Policijski, pridjev (Politist, adjectiv, Corneliu Porumboiu⁷, 2009.)*

Prema Tomu Gunningu, film atrakcije odnosi se na razdoblje do 1906. u kojem ne prevladava pripovjedna logika. Pojam *atrakcija* dolazi od Ejzenštejna i od njegovog pokušaja da nađe novi modus

⁷ Tablo se odnosi na dio filma koji se smjenjivao poput činova u kazalištu. Sniman u jednom kadru predočava zaokruženo zbivanje – frontalno s podalje statične točke promatranja u jednom ambijentu (Peterlić, 1990).

analize za kazalište (jedinku impresije kazališne umjetnosti). Atrakcija je na agresivan način kod gledatelja poticala senzualan i psihološki učinak. Prema Ejzenštejnu, kazalište bi trebalo sadržavati montažu takvih atrakcija, stvarajući odnos prema gledateljima koji je potpuno različit od onih tradicionalnih. Gledatelji takvih predstava trebali bi se drastično razlikovati od statičnih uspavanih voajera tradicionalnog kazališta. Tada, kao i sada, atrakcija je pojam vezan uz luna parkove te je za Ejzenštejna predstavljala njihovu najvažniju atrakciju – brdsku željeznicu (*roller coaster*), ili kako se zvala u Rusiji – američka planina. Zanimljivo je da pojava luna parka koincidira s pojavom filma, a taj element uzbuđenja je fenomen kojeg srećemo i danas.

U novije vrijeme, filmovi kao na primjer *Star Trek* i *Star Wars* razbijaju okvire narativnog filma referirajući se na spektakle iz perioda ranog filma kao i na predfilmsko razdoblje. U isto vrijeme usmjereni su prema budućnosti i kasnijim oblicima hiperfilmske zabave kao što su IMAX – 3D filmovi. Specijalni efekti u suvremenim filmovima su nova verzija starih spektakularnih tehnologija koje su poticale *uronjenost* osjetilnog iskustva – panorame, kaleidoskopi, diorame koji su imali funkciju najranijih atrakcija⁸.



Mehanički balet (Ballet mécanique, Fernand Léger, 1924)

U najranijem razdoblju, atrakcija je izrazito prisutna i u avangardnim filmovima. Za Gunninga, atrakcija je pojam kojim naglašava odnos prema gledatelju: "*to je ono što kasnija avangardna praksa ima zajedničko s ranim filmovima, egzibicionistički sukob radije nego obuzetost dijegetskim svjetovima*"⁹. U suprotnosti s voajerističkim filmom kojim se bavio Christian Metz, ovdje je riječ o egzibicionističkom filmu¹⁰.

⁸ BUKATMAN, 1998.

⁹ GUNNING 1992:59

¹⁰ Vidi na primjer dio II A Note On Two Kinds of Voyeurism u knjizi *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, str. 91-98

Modeli narativne komunikacije i egzibicionizma u najranijem razdoblju

Prvi primjer filma atrakcije jedan je od najpopularnijih ranih filmova *Poljubac* (*The Kiss*, William Heise, 1896); u filmu se prikazuje ključan trenutak brodvejskog hita *Widow Jones*, a glavni protagonisti su zvijezde May Irwin i John C. Rice. Kazališni glumci koji su nastupili u filmu *Poljubac* obilježili su eru *Mutoscopia*¹¹ što također znači da se film obraća, a gledateljima direktno kroz jedinstveni agens. Gledatelji su se identificirali samo s kamerom, što u tom periodu nije odražavalo autorski izbor, već mogućnosti i razvijenost filmskog izraza. U primjeru koji ćemo razmotriti u nastavku, *Nevidljivi neprijatelj* (*Unseen Enemy*, D.W. Griffith, 1912) gledatelji su se identificirali s likom kojem je poljubac cilj, ili s lijepom, nevinom djevojkom u koju je uklopljen taj cilj, ili s njenom sestrom koja sama stoji kraj ograde, ili sa sveznajućim naracijskim autoritetom koji nas u međutitlu na kraju filma informira da od poljupca neće biti ništa. U konkretnom kasnijem primjeru, za razliku od filma atrakcije, mijenja se filmski diskurs; glavna preokupacija postaje pričanje priča.

Kao film atrakcije, *Poljubac* se sastoji od jednog, samostalnog, statičnog, polublizog kadra koji traje oko pet sekundi. U ovom periodu takav *blizak susret* s poznatim kazališnim glumcima nema nikakvu narativnu funkciju, riječ je o pukoj atrakciji. Film atrakcije direktno provocira, traži pažnju, potičući vizualnu znatiželju i nudi zadovoljstvo viđenim. Ne ukazuje na znanje ili psihologiju likova, već pruža određeno vizualno zadovoljstvo; riječ je o spektaklu, a ne o narativnom tekstu.



Poljubac (*The Kiss*, William Heise, 1896)

Kao prikaz brodvejskog hita, odabran je stoga što je gledateljima bio poznat; *Poljubac* funkcionira po principu intertekstualnog i izvantekstualnog znanja. Svijest o tome da su u središtu zbivanja popularni glumci vodvilja i da izvode ključan trenutak iz predstave, utječe na prijemčivost filma čak i u smislu današnjih gledatelja.

¹¹ Mutoscope je uređaj za gledanje snimki koji je nakon razlaza sa Edisonom konstruirao W. K. L. Dickson, a proizvela American Mutoscope and Biograph Company. Upotrebljavao se od 1895. do 1902. i bio je instaliran u posebnim prostorijama tzv. Mutoscope Parlors. Nakon što bi gledatelj ubacio novčić, mogao je, upravljajući ručkom pokrenuti snimke brzinom koja stvara iluziju pokreta. Mutoscope je proizveden u dvije varijante: za pojedinačno gledanje (*peep show*) i za projekciju (Peterlić, 1990).

Prema Gaudreaultu, filmski narativni tekst je proizvod dijalektičkog spoja dvaju osnovnih modela narativne komunikacije – naracije i monstracije. U tom smislu, rani filmovi proizvedeni u jednom kadru, bez obzira na narativne implikacije posjeduju samo prvi narativni sloj. Narativnost može biti pripisana samo diskursu monstratora što rezultira artikulaciji jednog fotograma s drugim. Iz toga slijedi da uzbudljivi spektakl *Poljubac*, funkcionira samo na prvoj razini narativnosti koju proizvodi bazični kinematografski aparat. Gaudreault se referira na Christiana Metza koji je ustvrdio da se filmska priča može ispričati već po samom principu ikoničke analogije, a rani filmaši su činili upravo to kad su snimali neki skeč/trenutak iz mjuzikla/kazališta/vodvilja (kao što je uostalom i *Widow Jones*) u periodu u kojem još uvijek nije postojao filmski jezik (1895. – 1900.) pa čak i djelomično u periodu od 1900. do 1915. Film ima u sebi ugrađenu narativnost pa nije čudo, kao što sam napomenula ranije, da je od samih početaka našao svoju vokaciju u pričanju priča. Svaki segment filma priča nešto.

Najranije razdoblje filma implicira mobilnost subjekata koji su (re)prezentirani nizom fotograma, no tu nedostaje mobilnost prostorno vremenskih segmenata, odnosno kadrova. Gaudreault naziva ovu prvu razinu naracije – monstracija. On također postavlja monstratora i monstratorovog posrednika. Monstrator aktivira posrednika kako bi monstrirao, odnosno artikulirao fotograme¹². Artikulaciju fotograma Gaudreault naziva "*monstracija, kao specifičan modus naracije*"¹³. Ovdje se, prema Gaudreaultu, radi o prvoj razini narativnosti koja se mora sagledati odvojeno od druge razine narativnosti. Govoreći o drugoj razini narativnosti, Metz objašnjava kako taj proces podrazumijeva drugi niz kodificiranih konstrukcija, nešto što je iznad same slike, što se postepeno usavršilo zahvaljujući najviše Griffithu. Ove dvije razine korespondiraju dvjema artikulacijama dvostruke mobilnosti koja je karakteristična za filmski medij: mobilnost prikazanog subjekta i mobilnost prostorno vremenskih segmenata. Druga razina može funkcionirati samo tako da prikrije prvu razinu – gledatelji nemaju svijest da gledaju niz mikro-priča (kadrova) koje se slažu tako da stvaraju makro-priču (film). Makro-priča ovisi o negaciji mikro-priča¹⁴.

Poljubac je narativni tekst bez karakterizacije. Ljudski agensi nisu prikazani kroz određene osobine ili psihološke značajke – prikazani su kao ljudi koji se ljube u priči o poljupcu. Uzimajući u obzir da je ovaj film usredotočen na izraz lica, monstriran je posredstvom kamere. To je priča koja je prikazana radije nego ispričana, što također znači da je riječ o prezentaciji, a ne reprezentaciji. Kamera koja se

¹² Gaudreaultovu definiciju treba shvatiti u odnosu na rane filmove u kojima pripovijedanje u jednom kadru nije stvar autorskog izbora. Ovdje se ukazuje na razinu razvijenosti filmskog jezika.

¹³ GAUDREALT, 1992.

¹⁴ Baudry naglašava da su određeni procesi vezani uz snimanje i prikazivanje filma zapravo skriveni. Činjenica da se film sastoji od odvojenih fotograma koji se zbog perzistencije oka u projekciji pretvaraju u pokretne slike, kao i to da su filmovi sastavljeni od kadrova koji se snimaju odvojeno, no procesom montaže i uspostavljanjem principa kontinuiteta taj se diskontinuitet također prikriva. Kako taj proces nije očit, nego skriven, Baudry ga dovodi u vezu s Althusserovim idejama; napominje kako u tom smislu film proizvodi ideološki višak vrijednosti.

direktno obraća gledateljima funkcionira kao jedinstveni agens. Usprkos tome, nameće se pitanje tko je kadrirao ovo dvoje glumaca *egzibicionista*? Tko ih je stavio u polublizi plan kako bi ponudio gledateljima voajersko zadovoljstvo? Evidentno, u pitanju je pripovjedač egzibicionističkog filma. On se oslonio na predznanje gledatelja, na postojeću predstavu *Widow Jones* i mogao je, stoga, predvidjeti učinak, šok, iznenađenje koje će izazvati suočavanje s tako naglašenim, u vizualnom smislu, ključnim trenutkom iz predstave – poljupcem.

Fantomska vožnja kao atrakcija primitivnog modusa: Poljubac u tunelu

Fantomska vožnja (kamera pričvršćena na vlak u vožnji) koja vodi u tunel i generira kinestetičko iskustvo prisutno u filmu atrakcija uklopljeno je i u film G. A. Smitha *Poljubac u tunelu* (*The Kiss in the Tunnel*, 1899). Film počinje i završava fantomskom vožnjom u tunel i izlaskom iz tunela; ovo sredstvo doživljavalo se kao ultimativan spektakl i istovremeno se demonstrirala sposobnost kamere da se kreće u prostoru i da ga mobilizira. Jedna od specifičnosti filma atrakcije bile su upravo ovakve fantomske vožnje kamere koje ponovno potvrđuju potrebu da se gledateljima pruži uzbuđenje koje se postiže vožnjom u luna parku, strategiji čija važnost ne jenjava ni u današnje vrijeme¹⁵.

G. A. Smith je vjerojatno bio prvi filmski stvaralac koji je kombinirao fikciju s dokumentarnim kadrovima, iako nikako nije bio posljednji koji će se pojaviti u vlastitom filmu. Smith i njegova supruga glume muškarca i ženu koji putuju u istom odjeljku; njihova scena u širokom planu sastoji se od jednog statičnog kadra/tabla (*tableau*) (25"), u kojem muškarac poljubi ženu ne jednom, već tri puta. Fantomska vožnja koja uvodi gledatelje u tamu tunela pokreće niz uzroka i posljedica: ona čita knjigu, on čita novine, on podigne pogled s novina, ona podigne pogled s knjige, on joj dodirne obraz, ona se nasmiješi. On joj kažiprstom dodirne usta, a zatim sjedne na svoje mjesto, ona sagne glavu i nastavi čitati, on povuče dim cigare, spusti novine i skine šešir, nagne se prema njoj i poljubi je. Osim uzbuđenja ostvarenog kamerom u pokretu dodatna atrakcija bila je voajersko zadovoljstvo – poljubac u tunelu.

Činjenica da u ovom narativnom tablou prepoznamo kazališnu scenografiju svjedoči o tome koliko su nove medijske forme ovisne o starima. Kao što objašnjava Lev Manovich, možemo naučiti nove kulturalne jezike (filmski prije sto godina ili kompjuterski danas) zato što su ti jezici bazirani na prethodnim i već poznatim kulturalnim formama¹⁶. Film tako predstavlja širu kulturalnu tradiciju; uključuje pokretnu kameru, prikazivanje prostora, montažna sredstva, narativne principe, aktivnosti gledatelja, dakle različite elemente filmske percepcije, filmskog jezika i recepcije filma. Ovi elementi

¹⁵ Tako je i pljačka vlaka u vožnji jedna od najvećih atrakcija Porterovog filma *Velika pljačka vlaka* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1905).

¹⁶ MANOVICH, 2007.

nisu ograničeni na filmske institucije 20tog stoljeća, nalazimo ih u ranijim kulturalnim formama kao što su kazalište, panorame ili slajdovi magičnih lanterni.



Poljubac u tunelu (Kiss in the Tunnel, G.A.Smith, 1899)

Bez obzira što predstavlja jedan od najranijih primjera filmova atrakcije, *Poljubac u tunelu* bavi se uzrocima, posljedicama i kontinuitetom radnje; da nije bilo tunela, ne bi se stvorila prilika za poljubac, da muškarac nije pokazao zainteresiranost za ženu ona bi vjerojatno nastavila čitati, da žena nije ohrabrila muškarca on ju ne bi poljubio. Osim toga, tri kadra, eksterijer/interijer/eksterijer potvrđuju da G. A. Smitha zanima narativna logika filma. Gledajući ovaj film ispunjen uzrocima i posljedicama ne moramo se identificirati ni sa kim osim s vlakom u pokretu i četvrtim zidom u odjeljku vlaka. Ovaj pripovjedni tekst je koherentan zato što gledatelji mogu stvoriti svoja očekivanja na osnovu konkretnih znakova; ušli su u tunel i radnja koja se događa u nastavku mora se dešavati u tunelu. Pitanja kao što su – tko su ti ljudi, da li su par ili su se sreli na putovanju vlakom, odakle dolaze i koja je njihova destinacija – nisu bila relevantna pitanja primitivnog stila. Ta pitanja postati će sve važnija razvojem klasičnog realističnog stila, a pripovjedne tehnike razvijati će se zajedno s atrakcijama i egzibicijama.

Noël Burch je ustanovio razliku između institucionalnog modusa reprezentacije (IMR) kao stabilnog sustava sa pripadajućom logikom i primitivnog modusa reprezentacije (PMR) koji ima svoje specifičnosti: u primitivnom modusu dominiraju totali i kao što je to opisao Burch, vlada autarhija tabloa. U tabloa su se ubacivali inserti koji nemaju narativnu svrhu, namjera je bila da se gledateljima priušti vizualno zadovoljstvo, takav insert ima svojstvo atrakcije.

Filmovi primitivnog modusa nisu zaokruženi, radnja se često iznenada prekida i to nerijetko stoga što u kameri više nema filmske trake. Filmovi ne moraju biti samodostatni jer u mnogo navrata ovise o komentatoru i o međutitlovima. Završetak filma podsjeća na točke iz cirkusa ili varijetea, gdje se jedan od likova kažnjava tako da dobije batine, što je na primjer slučaj u Lumierovom *Polivenom polivaču* kao i u *Veselom prodavaču cipela (The Gay Shoe Clerk, Edwin S. Porter, 1903)* kojeg ćemo analizirati u nastavku. Žene su najčešće bile te koje kažnjavaju što će potvrditi i navedeni Porterov film. Glumci na sve moguće načine pokušavaju pridobiti pažnju gledatelja (mađioničari se klanjaju,

komičari se smijulje u kameru). Još jedna specifičnost primitivnog modusa je takozvani *amblemski kadar* koji ima semantičku funkciju. Primjer takvog kadra je razbojnik koji gleda u kameru/publiku i pritom puca iz pištolja (u publiku) na kraju (ili na početku) filma *Velika pljačka vlaka*.



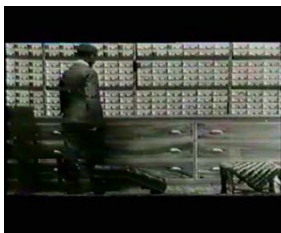
Velika pljačka vlaka (The Great Train Robbery, Edwin S. Porter, 1905.)

Burch tvrdi da je fundamentalna suprotnost između identifikacije s likovima i identifikacije s kamerom u tome što u prvom slučaju identifikacija funkcionira na razini značenja klasičnog filmskog teksta usporedivog s klasičnim romanom. U drugom slučaju identifikacija je povezana s označiteljem. Ovdje moramo uzeti u obzir vrijeme priče kako se razvija u filmu (siže) i stvarno vrijeme u kojem se priča odvija (fabula). Također se mora uzeti u obzir osnovno trajanje filma. Teško da postoji jednominutni film baziran na romanu s razvijenim likovima. U filmu G.A. Smitha *Poljubac u tunelu* ne mora se konstruirati nikakva fabula, ona se pred nama odvija u sadašnjem vremenu. Gledateljima se nudi priča koja se dešava **SADA**. Sugerirala bih da je ovdje riječ o *fabularnom filmu* par excellence utoliko što fabula dominira, a vrijeme sižea ne može se odvojiti od vremenskog tijeka fabule¹⁷.

Narativna logika primitivnog stila: vizualno zadovoljstvo i egzibicionizam

Preokupacija s narativnom logikom više je nego očita u Porterovom filmu *Veseli prodavač cipela*, briljantnom primjeru primitivnog stila. Sugerirala bih da, iako naracija u ovom filmu funkcionira na bazi alternacije fotograma, da je moguće izvršiti formalnu analizu filma. Filmska slika/tablo je sastavljen od gornjeg i donjeg dijela; svaki dio označen je oprečnim kodovima: gornji dio – vertikalni, donji dio – horizontalni. Iz analize će proizaći da vertikalnost označava aktivnost, a horizontalnost, pasivnost.

¹⁷ Ova definicija se razlikuje od definicije koju za fabularni film nudi Ante Peterlić; za Peterlića fabularni filmovi su oni filmovi u kojima dominira priča (dakle, narativni filmovi) što se posebno odnosi na klasični realistični stil pripovijedanja.



Veseli prodavač cipela (The gay Shoe Clerk, Edwin S. Porter, 1903)

Donji dio tabloa sastavljen je od tri dijela: lijevi, središnji i desni. Ovi dijelovi funkcioniraju na osnovu suprotnosti prisutan/odsutan. Alternacija opozicija izvodi se alternacijom dijelova slike, odnosno, promjenama koje su orkestrirane kretanjem likova. Ova dvostruka alternacija određuje ravnotežu unutar tabloa i regulira filmsko pripovijedanje. Ako uzmemo u obzir da PMR (zbog dominacije fabule) funkcionira u sadašnjem vremenu, protok vremena ustanovljava se kretanjem likova unutar tabloa, a ne rezovima na druge kadrove. Ukoliko zanemarimo ovu logiku može nam se učiniti da nam ovaj film samo može nešto pokazati; no, iz analize proizlazi da nam može nešto i reći.



Film počinje s aktivnim prodavačem cipela koji je vrijedan čak i kad nema kupaca. U gornjem dijelu dominiraju četiri police simetrično raspoređene. Vertikalna simetrija gornjeg dijela suprotstavljena je horizontalnoj simetriji donjeg dijela, koja je podijeljena u tri odvojena reda vodoravnih ladica. Ova prvotna suprotnost dolazi u funkciju samog pripovjednog procesa, zato što predviđa narušenu ravnotežu koja će se potvrditi u završnici.



Dvije dame ulaze u trgovinu. Prodavač ponudi pratilji stolicu u lijevom dijelu i pruži joj časopis da prikrati vrijeme. Djevojka sjedne u desni dio i čeka da bude poslužena. Novi poredak u donjem dijelu

tabloa, simetrično podijeljenim u tri dijela, izbačen je iz ravnoteže zbog prodavačeve prazne stolice u srednjem dijelu. U pitanju je dvostruki debalans – aktivan muškarac u gornjem dijelu istovremeno je suprotstavljen pasivnim ženama u donjem dijelu. Prodavač ponudi djevojci par cipela, no ona nije zainteresirana. Prodavač žurno traži drugi par i ponudi joj cipele s vezicama. Ove joj se sviđaju. Pratilja kimne glavom u znak odobravanja. Prodavač potom zauzme mjesto na stolici u srednjem dijelu donjeg segmenta i na taj način se po prvi put ostvari ravnoteža unutar tabloa. Slijedi insert koji udvostručuje prethodno ostvarenu ravnotežu. Insert u ovom filmu primitivnog razdoblja anticipira montažu kontinuiteta, ali njegova svrha je u prvom redu egzibicionistička. Ova strategija potvrđuje da je *Veseli prodavač cipela* film atrakcije jer direktno provocira, traži pažnju, potiče vizualnu znatiželju i nudi zadovoljstvo viđenim. Dok prodavač vezuje cipele, suknja se polako i misteriozno počne dizati otkrivajući dijagonalno postavljen ženski list i dodatno naglašavajući pruge na čarapama koje se nameću kao znak aktivnosti. Prodavačeva aktivnost u sljedećem kadru se stoga može razumjeti kao logičan odgovor – on se diže sa stolice prema aktivnom gornjem dijelu kako bi udvostručio ravnotežu podcrtavajući aktivnost, no umjesto toga izazove dvostruki debalans.



Prodavač izazove prvi poremećaj ravnoteže kad napusti svoje mjesto u srednjem segmentu donjeg dijela tabloa kako bi poljubio djevojku. Istovremeno udvostručuje ovaj novi debalans zato što ulazi u njen prostor u desnom segmentu donjeg dijela. Tenzija nagoviještena na početku filma (vertikalno – horizontalno, prisutnost – odsutnost, aktivnost – pasivnost, muškost – ženskost) odgovara kaosu koji nastaje na kraju, gdje svaka kretnja znači novi debalans unutar tabloa.

Ako se osvrnemo na Gaudrealtove koncepte o monstraciji treba nadodati da se u ovom razdoblju evidentno polaže pažnja na vizualnu dinamiku unutar tabloa, a ne samo na *pokazivačku* radnju. Moramo se ipak složiti s Gaudrealtom da se ova dinamika primarno stvara artikulacijom fotograma, a ne artikulacijom kadrova. Kretanje unutar tabloa omogućava nam praćenje protoka vremena kao i samu artikulaciju fotograma. Kako bi locirala središte pripovjednog procesa, uzela sam u obzir temporalni aspekt; konkretno, protok vremena artikuliran kroz *plutajuće označitelje* kao suprotnost Metzovoj metodi koja uzima u obzir broj kadrova. Središte je označeno u trideset i šestoj sekundi filma kad prodavač sjedne na svoju stolicu u srednjem segmentu donjeg dijela. Središte pripovjednog procesa korespondira s jedinom ravnotežom ostvarenom u filmu. Analiza ukazuje na poredak u

kojem se ravnoteža uspostavlja kroz potčinjenost muškarca. Zanimljivo je da se time što je zauzeo mjesto u srednjem segmentu donjeg dijela stavio na raspolaganje žene u desnom segmentu, dok je pod prismotrom žene u lijevom segmentu. Drugim riječima, on je zarobljen. Poziva ga se da gleda, ali ne i da dira. Dakle, može se reći da kao pripovjedni tekst ovaj film funkcionira na dva načina: na površinskoj razini je smiješan i lagodan te nudi gledateljima priliku da zadovolje svoje voajerističke žudnje, no dubinska struktura otkriva više od ženske potkoljenice i udaraca kišobranom. Na temelju konkretnih znakova, moguće je zaključiti da film pokazuje zanimljiv oblik muške frustracije.



U odnosu na analizu ovog primjera primitivnog stila, sugerirala bih da baš ne možemo organizirati označitelje po vlastitoj volji, kao što tvrdi Burch¹⁸. Naše oko definitivno nije ostavljeno da slobodno luta, zato što je alternacija označitelja vrlo strogo organizirana. Govoreći o ovom filmu, Burch ukazuje na eksplicitan izostanak klasičnih persona; glumci se, kako objašnjava, vide izdaleka, lica su jedva raspoznatljiva, prisustvo glumaca na ekranu je samo tjelesno prisustvo i jedino što imaju na raspolaganju je jezik pokreta i gesta. No, činjenica je da, kao i mnogi blokbasteri danas, ovaj film savršeno funkcionira bez klasičnih persona, naprosto ih ne treba. Film atrakcije ne bavi se kreiranjem psihološki motiviranih likova, ili individualnih osobnosti; u središtu pozornosti su šokantni događaji, a ne razvoj priče ili kreiranje dijegetskog svemira. Bez obzira što se u ovom filmu primitivnog modusa identificiramo isključivo s kamerom, ne možemo izbjeći ideološke implikacije na što svakako upućuje egzibicionistička uloga ženskog lika.

Razvoj naracijskih sredstava, modificiranje atrakcija

Janet Steiger pripisuje razvoj likova na film promjeni u glumačkim stilovima u kazalištima u SAD-u u razdoblju od 1865. do 1890. Godine, od takozvane prezentacijske (stare, romantične, idealistične metode) do reprezentacijske (nove, realističnije metode). U diskusiji o pojavi filmskih glumaca Richard De Cordova tvrdi da je ova pojava u prvom redu zavisila o izvantekstualnom znanju, o svijesti da ti glumci postoje i izvan filma¹⁹. Film iz nijemog razdoblja koji uvodi psihološki zaokružene likove je

¹⁸ BURCH, 1990.

¹⁹ CORDOVA, 1990.

Griffithov *Nevidljivi neprijatelj* iz tranzicijskog razdoblja²⁰. Prva razlika koja se može primijetiti između *Veselog prodavača cipela* i *Nevidljivog neprijatelja* je ta da je Griffithov film deset puta duži²¹. Druga razlika je da trajanje filma primitivnog modusa korespondira s trajanjem priče. U *Nevidljivom neprijatelju* trajanje pripovjednog procesa (siže) ne korespondira s vremenom fabule.

Dva lika imaju ciljeve; prvi je kućna pomoćnica, čiji je cilj domoći se novca obitelji za koju radi. Drugi lik je zaljubljeni mladić koji od lijepe djevojke želi izmamiti poljubac. Svaki od likova pokreće jednu pripovjednu liniju. U ovom filmu tranzicijskog perioda još uvijek nema drugih agensa gledanja osim same kamere, ali tu su narativni agensi koji operiraju kroz pripovjedni proces uz gledatelje kao medijatore. Burch, kao protivnik institucionalnog modusa filmske reprezentacije, kritizira linearizaciju vizualnih označitelja koja se ostvaruje montažom i drži da su i ostali elementi (kao na primjer svjetlo) podređeni konstituciji sveobuhvatnog dijegetskog prostora/vremena. Na taj način, kako tvrdi Burch, film izražava nešto što je suština kazališta, romana i slikarstva, ono što zahtijeva viši građanski sloj. Na samom početku filma slika reflektira gustoću emocionalnih i psiholoških znakova koji su u nju upisani. Primjećujemo sofisticiranost Griffithove pripovjedne tehnike; uspostavlja se kontrast – u lijevom dijelu kadra dominiraju vrata, u drugi dio postavljene su dvije mlade djevojke. Gubitak koji ih je zadesio, smrt oca, označen je u toj prijetećoj praznini u lijevom dijelu kadra koji dramatizira psihološko stanje/unutarnju stvarnost djevojaka.



Nevidljivi neprijatelj (An Unseen Enemy, D.W. Griffith, 1912)

Ulazak kućne pomoćnice u taj prazan dio kadra može se doživjeti kao intruzija u emotivni prostor djevojaka. Još jedna specifičnost Griffithove naracije je uplitanje *sveznajućeg nalogodavca/naratora* koji određuje što je plauzibilno; primjer je scena u polju kukuruza u kojem mladić pokušava izmamiti poljubac od djevojke. Mladi par viri iz kukuruzišta što odaje dojam da situacija još nije "zrela" za poljubac.

²⁰ Tranzicijsko razdoblje se odnosi na period od 1909-28 tijekom kojeg se artikulirao klasični realistični stil (Bordwell et. al., 1991).

²¹ Snimio ga je G. W. Bitzer, scenarij je napisao Edward Acker, a zvijezde u filmu su sestre Lillian i Dorothy Gish. Elmer Booth glumi njihovog starijeg brata, Grace Henderson je zlokobna kućna pomoćnica, Harry Valey je lopov, njezin suučesnik, Robert Harron glumi mladića zaljubljenog u mlađu sestru koji će i spasiti djevojke.



Odgoda poljupca potiče drugu pripovjednu liniju. Mladić će ostati u neposrednoj blizini kuće iščekujući ponovno pojavljivanje djevojke u koju je zaljubljen. Griffith koji je usavršio paralelnu montažu uvodi tri pripovjedne linije i u ovom filmu. Osim linije u kojoj mladić šetka oko kuće tu je i druga linija u kojoj su prikazane dvije sestre koje kućna pomoćnica drži zarobljene u sobi dok sa svojim kompanjonom pokušava orobiti obiteljski sef u kojeg je brat djevojaka netom stavio veću novčanu svotu. Način na koji kućna pomoćnica drži djevojke na oku je prilično bizaran; u zidu je, naime, rupa kroz koju će se provući ruka na koju je navučena crna rukavica i u kojoj je pištolj. Djevojke ne znaju tko im prijeti pištoljem,



neprijatelj je, dakle, nevidljiv. Kako se ruka s pištoljem uvijek pojavljuje odvojeno od fizičke osobe, "neprijatelj" vrlo brzo dobiva status imaginarnog i nekog univerzalnog neprijatelja koji u pojedinim trenucima "prijeti" i nama. To se, naravno, odnosi na trenutke u kojima je pištolj uperen u kameru što neminovno pojačava napetost i potvrđuje činjenicu da i ovaj film iz tranzicijskog razdoblja računa na elemente atrakcije. U trećoj pripovjednoj liniji pratimo brata zarobljenih djevojaka koji nakon što je telefonski obaviješten o situaciji u kući, juri u autu u pratnji dvojice prijatelja kako bi spasio djevojke. No, brat nije junak u ovoj priči već



mladić koji se šulja oko kuće i slučajno otkrije da su djevojke zarobljene. U ovom razdoblju gledateljima se ne nude samo pokretne slike, kretanje i akcija postaje uklopljeno u specifičan način pripovijedanja što podrazumijeva i odgovarajuća montažna sredstva, kao što je u Griffithovom slučaju paralelna montaža. Gilles Deleuze naglašava da se pokret kamere i montaža mogu sagledati

kao čista mobilnost neovisna o pokretu likova. Likovi u slici-pokret stavljeni su u narativne pozicije što za Deleuzea pretpostavlja rutinsko percipiranje stvari²². Likovi reagiraju i poduzimaju akciju u odnosu na događaje. Za sliku-pokret ključno je Griffithova paralelna montaža koja je zbog mogućnosti uvođenja paralelnih radnji utjecala na razvoj filmske priče. Dok su u predklasičnom modusu temporalne varijacije likova povezane s dužinom filmova, s organizacijom dijelova kadra i konačno, s uvođenjem novih filmskih sredstava kao što je montaža, u klasičnom periodu specifična temporalnost likova ovisi o procesu filmskog pripovijedanja vezanom uz mizanscenu.

U svom komentaru na Burcha, Kristin Thompson objašnjava da je pomak od primitivnog do klasičnog filma izazvan fundamentalnim promjenama u produkciji, distribuciji i prikazivačkoj praksi. Novi, kompleksniji modeli zaokruženih pripovjednih tekstova baziranih na psihološki definiranim likovima, zamijenili su ranije vodviljske modele. Posljedica ovog pomaka prema kompliciranijim narativnim tekstovima je pomak prema razvoju montaže što je i dovelo do formiranja klasičnog narativnog sustava. Promjena filmskog diskursa, koju utjelovljava Griffith, obavezala je filmske označitelje na pričanje priča i na zaokružen i zatvoren dijegetski svemir. U plastičnom sadržaju slike, kao i mogućnostima montaže, kako objašnjava Bazin, nijemi film razvija čitav arsenal postupaka. Pri kraju epohe nijemog filma smatralo se da je arsenal filmskih postupaka potpun; kako je naglašavao Bazin, sovjetski film je do krajnjih granica doveo teoriju i praksu montaže, dok je njemačka škola ostvarila revolucionarna dostignuća u odnosu na plastičnost slike²³. Ako suština filmske umjetnosti leži u onome što plastičnost slike i montaža mogu dodati datoj stvarnosti, umjetnost nijemog filma bila je potpuna umjetnost. Smatralo se da bi u najboljem slučaju zvuk mogao igrati podređenu ulogu. Za razliku od kritičara i teoretičara ranije generacije, Bazin drži da u zvučnom filmu priča opet može uključiti stvarno vrijeme stvari, trajanje događaja koje je klasična montaža zamjenjivala intelektualnim i apstraktnim vremenom²⁴.

Digresija: politika spektakla

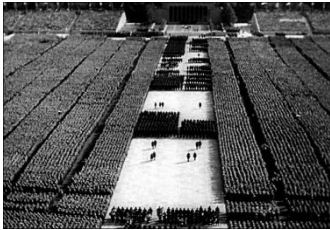
Dolaskom zvuka pojavljuju se nove atrakcije koje, poput fetišističke skopofilije i egzibicionističke uloge žene u klasičnom holivudskom filmu o kojoj je govorila Mulvey, imaju ideološke implikacije. Najzanimljiviji primjeri filmske atrakcije koj su ujedno i politički spektakli koriste masu kao ornament. U takvim filmovima, bilo da se radi o nacističkom propagandnom filmu Leni Riefenstahl ili mjuziklima Busbya Berkeleya, ornamentu su sastavljeni od ljudskih tijela; riječ je o performansima izvedenim s

²² DELEUZE, 1983.

²³ Za Bazina je "slika" sve što se odnosi na prikazivanje - ono što je prikazano na ekranu. "Plastičnost" se odnosi na stil dekora/scenografije, šminke čak i glume, na osvjetljenje i kadriranje koje dovršava kompoziciju.

²⁴ Arnheim je, na primjer, dolaskom zvuka prestao pisati o filmu.

izuzetnom geometrijskom preciznošću, no i u jednom i u drugom slučaju, kako tvrdi Siegfried Kracauer, ornament mase kao i kapitalističkog proizvodnog procesa je sam sebi svrha²⁵. Svatko izvršava svoj dio na "pokretnoj traci"; izvodi parcijalnu funkciju nemajući uvid u cjelinu. Dokumentarni film *Trijumf volje* (*Triumph des Willens*, 1935.) za kojeg Kracauer tvrdi da je našao inspiraciju u *Niebelunzima* Fritza Langa, ukazuje na spremnost mase da sudjeluje u vlastitom oblikovanju što je ujedno i svjedočanstvo o estetiziranju političkog života.



Trijumf volje (Triumph des Willens, Leni Riefenstahl, 1935)

Kad opisuje američki mjuzikl, Kracauer se fokusira na specifične segmente plesnih točaka pa



Kopačice zlata (Gold Diggers of 1933, Busby Berkley, 1933)

napominje kako se zmija sastavljena od ljudskih tijela može razumjeti kao pokretna traka; lupkanje stopalima plesača stepa za njega zvuči kao da govore "posao-posao", a dizanje nogu u zrak s matematičkom preciznošću, Kracauer interpretira kao napredak racionalnog rasuđivanja. Ponavljanje za Kracauera priziva neprekinuti lanac automobila evocirajući blagostanje kojem nema kraja. Ovakav egzibicionizam racionalnosti za Kracauera je povezan s prevladavajućim ekonomskim sustavom, konkretno Taylorovim zakonima.

²⁵ KRACAUER, 1995.

Poljubac kao narativna atrakcija u vremenu digitalnih tehnologija

Thomas Schatz nas podsjeća da u klasičnom hollywoodskom razdoblju postoji pravilo da se priča razvija u klasičnu strukturu od tri čina – ekspozicija, komplikacija i rasplet/razrješenje. On primjećuje izostanak ovih principa u suvremenom Hollywoodu i tvrdi da je umjetnost klasičnog pripovijedanja napuštena. Schatz tvrdi da je filmska priča stilizirana i reducirana do takvih granica da se teško može kvalificirati kao narativni tekst. Takvo generaliziranje neminovno nas podsjeća na pitanja koja smo postavili u odnosu na rane filmove, posebno, koji filmovi se mogu kvalificirati kao pripovjedni. Blokasteri često funkcioniraju po principu plošnih likova, čija je jedina funkcija pokretanje radnje.

Ako se vratimo na pojam *film atrakcija*, moramo uzeti u obzir prisutnost specijalnih efekata koji se koriste u svrhu stvaranja kulturalnog proizvoda koji se može generirati u bilo kojem medijskom obliku, kreiran kao komercijalni intertekst koji je više proces nego proizvod. Hipotetska simbioza fabule i sižea korespondira s takozvanim fabularnim filmom. Dakle, kao i u najranijim filmovima i ovdje treba naglasiti dominaciju fabularnog izlaganja jer u novim popularnim filmovima sam pripovjedni proces često se poklapa s fabulom. Naravno, kao što sam napomenula na početku, najvažnija je fascinacija blokastera s tehnološkim atrakcijama što definitivno omogućava uspostavljanje veze s primitivnim modusom. Zanimljiva je reakcija Hollywooda u ideološkom smislu na pojavu futurističkih svjetova u kojima dominira tehnologija; Rodowick navodi *Matrix* (Andy Wachowski, Lana Wachowski, 1999.) kao jedan od primjera filma u kojem se na razini pripovjednog procesa kritizira artifičijelni svijet budućnosti dok u isto vrijeme koristi sofisticirane specijalne efekte kako bi se privukla što veća masa gledatelja. Ova novohollywoodska strategija poznata nam je iz načina na koji filmovi kritiziraju patrijahalni sustav da bi ga u isto vrijeme i reafirmirali²⁶.

Ako se vratimo na osnovnu preokupaciju eseja i vezi između naracije i egzibicionizma u starim i novim medijima, zaključiti ćemo diskusiju postavkom da je u novim, kao i u starim medijima spektakl neodvojiv od naracije. Najočitiji primjer je film *Avatar* (James Cameron, 2009) koji koristi dotada neviđene specijalne efekte mjenjajući potpuno prirodu filmskih likova. No, ono što jednako osigurava zanimanje publike je (ljubavna) priča; čini se da sve počinje i završava poljupcem.



Avatar, James Cameron, 2009.

²⁶ VOJKOVIĆ, 2001.

Tu se nazire i potencijalni odgovor na pitanje o ontološkoj (ne)postojanosti filma; bez obzira što fotografska osnova i celuloidna traka ne igraju suštinsku ulogu u eri digitalnih tehnologija još uvijek se radi o pokretnim slikama. Inherentna virtualnost slike je fundamentalna karakteristika gledanja filma; sjetimo se samo Metzovog imaginarnog označitelja koji je neka vrsta psihološke konstante kad je riječ o gledanju filma u kinu. Film se oduvijek revitalizirao kroz tehnološke inovacije, narativne forme su se razvijale kao i modusi prikazivanja, no ono što ostaje je naracija koja se već desetljećima potvrđuje kao medijski interfejs kao spojnica između konfliktnih i hibridnih sklopova, kao atrakcija koja ne jenjava, kao žudnja koja se uvijek iznova pokreće.

Saša Vojković

Bibliografija

Arnheim, Rudolph (1957) *Film as Art*, London, England: University of California Press.

Baudry, Jean-Louis (1986) "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus" prev. Alan Williams, u *Narrative, Apparatus, Ideology*, ur. Philip Rosen, New York: Columbia University Press, 286-298.

Bazin, André (1967) "The ontology of the photographic image" u *What is Cinema?* prev. Hugh Gray. Berkley: University of California Press: 9-16

Bazin, André (1967) "The evolution of the language of cinema" u *What is Cinema?* 23-40

Bordwell, David, Steiger, Janet i Thompson, Kristin (1991) *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London: Routledge.

Bukatman, Scott (1998) "Zooming Out: The End of Offscreen Space" u *The New American Cinema*, ured. Jon Lewis, Durham & London: Duke University Press.

Burch, Noël (1990) "A Primitive Mode of Representation?" u *Early Cinema Space Frame Narrative*, ured. Thomas Elsaesser, London: British Film Institute: 220-227

Burch, Noël (1990) *Life to These Shadows*, London: BFI.

Burch, Noël (1978/9) "Porter or Ambivalence" u *Screen*, vol. 19 no. 4, Winter, 91-105.

De Cordova, Richard (1990) *Picture Personalities*, Chicago: University of Illinois Press.

Deleuze, Gilles (1983) *Cinema 1: The Movement-Image*, prev. H.Tomlinson & B. Habberjam, London: The Athlone Press.

Ejzenštejn, Sergej Mihajlovič (1975) *The Film Sense* prev. i ured. Jay Leyda, San Diego/New York/London: Harcourt Brace & Company.

Elsaesser, Thomas (1998) "Digital Cinema: Delivery, Event, Time" u *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, ured. Thomas Elsaesser & Kay Hoffmann, Amsterdam: Amsterdam University Press: 201-222

Gaudreault, André (1990) "Film, Narrative, Narration: The Cinema of the Lumière Brothers" u *Early Cinema Space Frame Narrative* ured. Thomas Elsaesser, London: British Film Institute: 68-75

Gunning, Tom (1990) "The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant – Garde " u *Early Cinema Space Frame Narrative* ured. Thomas Elsaesser, London: British Film Institute: 56-67

Kracauer, Siegfried (1974) *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*, Princeton: Princeton University Press.

Kracauer, Siegfried (1965) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, New York: Oxford University Press

Kracauer, Siegfried (1995) *The Mass Ornament: Weimar Essays*, prev. Thomas S. Levin, Harvard College

Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*, Cambridge Mass., London, England: The MIT Press.

Metz, Christian, 1974, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, prev. M. Taylor,. New York: Oxford University Press.

Metz, Christian, 1990, *Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier*, ur. Stephen Heath & Colin MacCaibe, prev. Celia Britton, Annwyl Willimas, Ben Brewster & Alfred Gazzetti, London: Macmillan.

Mulvey, Laura, 1989, "Visual Pleasure and Narrative Cinema" u *Visual and Other Pleasures*, Bloomington: Indiana University Press.

Musser, Charles, 1992, "The Travel Genre in 1903-1905: Moving Towards Fictional Narrative" u *Early Cinema Space Frame Narrative* ured. Thomas Elsaesser, London: British Film Institute: 123-132

Peterlić, Ante, 2008, *Povijest filma: rano i klasično razdoblje*, (priredio Nikica Gilić) Zagreb: Hrvatski filmski savez

Peterlić, Ante 1990, ured. *Filmska Enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod "Miroslav Krleža".

Rodowick, David, 2007, *The Virtual Life of Film*, Cambr., Mass., London Engl.: Harvard University Press.

Schatz, Thomas, 1993, "The New Hollywood" u *Film Theory Goes to the Movies*, New York: Routledge: 8-36.

Zielinski, Siegfried, 1999, *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*, Amsterdam: Amsterdam University Press