

ODNOS FIKTIVNOG I REALNOG U HANEKEOVOM FILMU „SMIJEŠNE IGRE“ : „ČETVRTI ZID“ KAO PARABOLA O PRISUSTVU

Stefan Elezović

<https://doi.org/10.7251/FPNDP2304197E>

Univerzitet u Banjoj Luci, Fakultet političkih nauka, BiH
Katedra za sociologiju
los.ares62@gmail.com

APSTRAKT:

Tema ovog rada jeste osvrt na Hanekeov film „Smiješne igre“ (Funny games) iz 1997. godine. Tematsko usmjerenje je vezano za sociološku analizu sadržaja pomenutog filma, te dovođenje datih sadržaja u relaciju sa Hajdegerovim poimanjem tehnike, Adornovom i Horkhajmerovom kritikom masovne kulture, Jonasovom etikom odgovornosti i Bodrijarovom koncepcijom simulacije. Pomenuti film ukazuje na problem medijskog predstavljanja nasilja u kontekstu postrealnosti. Nasilje je prezentovano kao vid zabave, a samo mučenje kao performans. Zid između gledalaca i aktera filma se ruši, te se hipostazira uloga gledaoca filma kao aktera. Osnovna pretpostavka ovog rada počiva na mišljenju da djelovanje na mikroravni tvori makroefekat koji vodi utemeljenju nove realnosti. Hanekeov film „Smiješne igre“ afirmativno odgovara na navedenu pretpostavku. Izloženost uticaju virtuelnog prostora kroz djelovanje na subjekte ostavlja posljedice na realnost. Film „Smiješne igre“ posredstvom rušenja „četvrtog zida“ problematizuje odnos publike i medija, tj. relaciju fiktivnog i realnog. Fokusirajući se na sadržaj filma, te na metode analize, sinteze, dedukcije i indukcije, dolazimo do zaključka da film „Smiješne igre“ jeste metafora slike savremenog doba. Vizuelna reprezentacija utiče na objektivizaciju virtuelnog svijeta, stoga se analiza sadržaja vizuelnih medija otvara kao jedna od najpregnantnijih perspektiva uvida u prirodu objektivnosti u savremenom kontekstu.

Pregledni naučni članak

UDK:

791.221.5:791.633Haneke M.

Ključne riječi:

nasilje, postrealnost, odgovornost, mediji, tehnika

Uvod

Filmove Majkla Hanekea, proslavljenog austrijskog režisera, dominantno karakterišu motivi nasilja, klasne sukobljenosti, upotrebe i uticaja masovnih medija. Jedan od tih filmova su „Smiješne igre“ (eng. Funny Games) iz 1997. godine. Haneke u ovom filmu problematizuje odnos fiktivnog i realnog, tj. odnos stvarnih subjekata s fiktivnim objektom koji je esencijalno interferirajući. Koristeći se kvalitativnom analizom sadržaja filma pretpostavljena su značenja, namjere, te pitanja koja su implicirana filmom. U tom kontekstu, analizirani sadržaji u filmu

dovedeni su u korespondenciju sa sociološkom i filozofskom kritikom tehnologije, kulture i medija relevantnih autora, među kojima se izdvajaju Hajdeger, Horkhajmer, Adorno i Bodrijar. Uz navedene autore, kao osnov za interpretaciju etičkih implikacija sadržaja u pomenutom filmu poslužiće Jonasova etika odgovornosti.

Horkhajmerova i Adornova kritika masovne kulture nadovezuje se na kritički momenat u Hanekeovom filmu koji se tiče samog ukusa gledalaca, svih onih uticaja i djelovanja koji posredstvom instrumentalizacije kulture djeluju na instrumentalizaciju publike. Misao o tehnici Martina Hajdegera odgovara provokativnoj ogoljenosti međuodnošenja prostora fikcije i realnosti u filmu. Primjenom tehnologije, posredujući realnost čovjek se posredno odnosi prema objektivnosti iz čega proishodi pitanje izvornosti ljudskog iskustva. Prostor medija, koji posreduje iskustvo i saznanje svijeta, kamuflira vlastitu artificijalnu bit, kao i motive kreatora. Bodrijar simulaciju određuje upravo kao nešto proizvedeno, što nerijetko prethodi samoj stvarnosti (Bodrijar, 1991, p. 5). U Hanekeovom filmu Bodrijarova koncepcija simulacije, tj. načelne imitacije objektivnog prostora u polju fikcije, može biti predstavljena kao sadržaj konzumacije, predmet potrošnje, polje koje posjeduje potencijal djelovanja na razumijevanje, percepciju, rezonovanje objektivnosti. Zaključno, tek parcijalno, ali ne i izgređno, izdvojeni stavovi Hansa Jonasa iz njegovog djela "Princip odgovornosti" poslužili su kao denotacija problematičnim moralnim implikacijama u filmu, kako bi bile razgovjetne, te shvaćena njihova opora suvislost.

Odnos prema idejama prethodno navedenih, kao i drugih autora u okviru ovog rada isključivo je korenspondirajući. Ova korenspondencija otkriva i potvrđuje sociološku relevantnost Hanekeovog filma "Smiješne igre", pomaže razumijevanju samog filma, a u širem smislu ukazuje i na uticaja filma kao medija na stvarnost (kroz djelovanje na subjekta), te čini evidentnijom kompleksnost odnosa fiktivnog i realnog.

1. "Smiješne igre" kao analiza (su)djelovanju publike u prostoru medija

Žanrovski, "Smiješne igre" su psihološki triler. Haneke se služi raznim tehnikama kako bi u pitanje doveo granicu između fikcije i stvarnosti, ali i ulogu publike kao konzumenta medijskih sadržaja, u ovom slučaju nasilja. Najradikalnija, najefektnija i najsmionija tehnika kojom se Haneke poslužio da bi eksplicirao aktivno sudioništvo publike u nasilju jeste rušenje, tj. prekid četvrtog zida. "Rušenje četvrtog zida" je termin za trenutak kada dolazi do neke vrste interaktivnosti između glumaca i publike, recimo kada se glumac obraća publici" (Huzjak, 2020, str. 46). Rušenjem četvrtog zida reditelj osvještava gledaoce o njihovoj ulozi konzumenata nasilja. "Smiješne igre" su posebno plodonosne za analizu relacije fiktivnog i stvarnog, stoga se sadržaj filma i dovodi u relaciju sa Hajdegerovim poimanjem tehnike. "Smiješne igre" nagovještavaju, sugerišu, ukazuju na ono što bi smo mogli tvrditi za

gubitak autentičnosti u modernom svijetu, ono što Hajdeger imenuje “bezavičajnošću”. Grubo pojednostavljeno, za Hajdegera tehnika ima dubok uticaj na način na koji doživljavamo svijet i sami sebe. Tehnika vodi neautentičnom postojanju, upućenosti na tehnologiju umjesto na neposredovanu stvarnost, vlastito direktno iskustvo okoline. “Smiješne igre” nas podsjećaju da savremeno društvo, izloženo stalnom uticaju tehnike, gubi svijest o pravoj prirodi postojanja.

Tehnika, posredstvom podsticanja gubitka autentične veze s drugima i “svijetom”, postaje sredstvo za ostvarivanje nasilne moći nad drugima. Prema Adornu okvir razumijevanja cjelokupne istorijske realnosti savremenog tehnološkog društva u kome sve postaje komoditet, kao i samog života, nije ništa drugo nego fetišizam konzumerizma (Gur-Ze'ev, 2005, str. 345). Adorno i Horkhajmer predstavljaju masovnu kulturu kao instrument u službi interesa kapitalističkog sistema. Prema njima, masovna kultura doprinosi promociji pasivnosti, uniformnosti i konformizma socijalnih elemenata, te potiskuje kritičko mišljenje i individualnost. U pomenutom filmu, Haneke eksplicira nasilje i okrutnost kao spektakl, kao zabavu. Nasilje postaje roba masovne potrošnje, oblik zabave koji služi potrebama publike. Gledište Adorna i Horkhajmera korespondira sa prezentacijom čina u filmu, u kojem desubjektivirani likovi imaju za jedinu misiju da pruže zadovoljstvo publici. Haneke provocira gledaoce na razmišljanje o vlastitom odnosu spram sadržaja koji konzumiraju, predmeta potrošnje, o vlastitoj ulozi u promociji i opravdavanju nasilja koje je sadržaj industrije zabave. Haneke u filmu “Smiješne igre” implicira ulogu publike kao konzumenta masovne kulture, te otvoreno prebacuje pasivno prihvatanje dehumanizujućih aspekata iste.

2. Prilog kritičkoj analizi odnosa fiktivnog i realnog na primjeru “Smiješnih igara”

“Smiješne igre” otpočinju prikazom, naizgled skladne, situirane, porodice koja igra igru pogađanja kompozicija klasičnih majstora tokom putovanja automobilom ka svojoj vikendici. Međutim, ubrzo skladne, harmonične kompozicije zamjenjuje numera avangardne grupe *Naked City*, pod nazivom *Bonehead*. Kompozicije pomenute grupe jesu odraz postmodernističke mješavine mnoštva različitih uticaja; tradicionalnog roka, džeza, klasike, hevi metala, kantrija, pank-roka, i progresivnog roka. Zvukom ove numere grubo je naglašen kontrast u odnosu na dotadašnju opuštenu atmosferu u automobilu, tj. numera izaziva osjećaj uznemirenosti. Takođe, numera *Bonehead* izvodi se za publiku, likovi u filmskoj priči je ne čuju. Već u prvim minutama filma imamo odvajanje od prirode ambijenta u kojoj su likovi zatečeni. Njihovo približavanje odredištu dodatno naglašava osjećaj uznemirenosti, što prate i njihove facijalne ekspresije. Publika se sve više prilagođava eksternom inputu, očekivanjima koje gledaoci imaju zbog poznavanja žanrovskog određenja filma. “Zvuk nas uvijek upravlja prema svom sadržaju, svom značenju za nas; u

vizuelnom predstavljanju, naprotiv, možemo mnogo lakše ‘apstrahirati’ od sadržaja i svakako smo više orijentirani prema mjestu prostora gdje se nalazi objekt” (Merleau-Ponty, 1990, p. 143). Metaforički, Haneke je već u prvim minutama filma uputio mig publici.

Haneke je uobičajeno naglašavao upotrebu muzike u filmovima kao dio akcije filma, što je dio drugog pravila Fon Trirovog pokreta “Dogma 95”, koje zabranjuje upotrebu muzike izvan narativa. Sam Haneke nije bio dio ovog pokreta, no njegov pristup upotrebi zvuka u filmu odgovara ovom pravilu. Haneke se drži ovog pravila i u filmu “Smiješne igre” sem na samom početku i u zadnjoj sceni filma. Već u uvodnoj sceni Haneke kroz sugestiju najavljuje odvojene, različite perspektive uvida u prirodu prezentovanog sadržaja.

Po dolasku na odredište, Ana i Georg, otac i majka, pozdravljaju se sa komšijama, kada po prvi put vidimo protagoniste filma. Oni ih ugledaju po prvi put kod komšija, no osuđeni su tek na pretpostavku o njihovom identitetu. Skoro četiri minuta kasnije jedan od dva momka (Peter), zajedno sa njihovim komšijom, nalazi se pred njihovom kapijom. Lavež supružničkog psa najavljuje opasnost. Lavež psa, služi Hanekeu da implicira uznemirenost. Ipak, iako čujemo lavež psa u nekoliko navrata, uglavnom ga ne vidimo, o njegovom prisustvu obavješteni smo njegovim oglašavanjem. “Kinodoz (Quinodoz, 2014) podvlači da Haneke svojim filmom igra s gledalaštvom igru žmurke prenoseći iskustvo neizvjesnosti slično frejdovskoj ambivalentnosti značenja opisanoj u ogledu” (Martinović, 2021, str. 424). Pas laje prije ulaska jednog od dvojice momaka u kuću, laje kada imaju navodnu namjeru da izađu, čuje se njegov lavež koji naglo utihne, dok su otac i sin na čamcu, i na kraju psa nalazimo mrtvog u porodičnom automobilu.

Jedan od dvojice mladića (Paul) pojavio se pred vratima porodične kuće, s molbom upućenoj Ani, koja je u tom momentu sama u kući. Paul moli Anu za nekoliko jaja, potrebnih za ručak koji komšinica priprema. Nakon što mu ih Ana da, Peter, izigravajući nespretnost, ista jaja razbije. Potom zatraži još jaja. Za vrijeme dok je Ana čistila ostatke razbijenih jaja, Peter, ponovo izigravajući nespretnost, u sudoper ubaci mobilni telefon. Kada uprkos svemu dobije nova jaja, na izlasku iz kuće ih ponovo razbija. Prije nego što Ana ustanovi šta se desilo, čuje se lavež psa kojim se najavljuje drugi nezvani gost. Ana osim što vidi Paula s razbijenim jajima, u hodniku nalazi i njegovog prijatelja. Momci navodno ne mogu napustiti kuću jer ih pas čeka pred ulazom. Nakon što otjera psa, drugi momak, Peter, odlazi na kratko, te se vraća u kuću.

U međuvremenu, Anin muž i sin ulaze u kuću. Ana zahtjeva od muža da isprati nezvane goste, već isprovocirana isuviše slobodnim i neubičajenim ponašanjem istih, te ih i ostavlja s mužem, koji od momaka traži objašnjenje. Peter za vrijeme rasprave nonšalantno razgleda kuću, te pohvalno komentariše Georgovu golf opremu, a zatim slijedi kulminacija – Peter grubo predstavlja Georgu da uslov njihovog

odlaska jeste da im se daju jaja po koja su došli. Georg ošamari Petera, da bi, nakon što se okrenuo, od Petera zadobio udarac golf palicom. Lejn naglašava da "talačka situacija koja slijedi drži Šoberove i publiku zarobljenima" (Laine, 2010, p. 54).

Simptomatično je to što je Haneke izabrao baš jaja kao povod za konflikt. Povod je smiješan, banalan, iskarikiran. Jaja simbolišu novi život, rođenje, plodnost, obilje, no simboličko značenje može, ali i ne mora predstavljati bitan momenat za analizu filma. Banalnost povoda provocira jer ukazuje da povod, njegova ispravnost i/ili opravdanost i nije toliko bitna koliko je bitno da postoji nešto što se može uzeti za povod. Još jedna stvar se izdvaja od samog početka, a to su bijele rukavice koje Peter i Paul sve vrijeme nose. Njihovo držanje je batlersko, sve vrijeme se uspravno drže, nonšalantni su i njihov govor je ujednačen. Horkhajmer i Adorno ističu da međusobni uticaj različitih medija utiče na njihovu uniformnost. U filmu se realizuje sinteza svih ostalih medija, i u njemu se kao kulturnom proizvodu ide ka tehničkoj produkciji koja odgovara očekivanjima publike. Ambijentalni sklad u filmu i na televiziji, ostvaren kroz usaglašenost muzike, riječi i slike, proizvod je tehničkog postupka kojim se protokolira površina realnosti (Horkheimer i Adorno, 1989, str. 130). Peterove i Paulove bijele rukavice ukazuju na njihovu ulogu; oni serviraju sadržaj publici. Haneke i na ovaj način podsjeća da nasilje u filmu postoji zbog publike, likovi u filmu isporučuju ono što se traži.

Pošto se cijela porodica Šober našla u talačkom položaju, Peter se izvinjava za to što se dogodilo, te ističe kako je šamar bila neprikladna reakcija. Ljubazno se predstavi Georgu i ponudi mu ruku, što ovaj ignoriše. „Toliko stresa zbog ljubaznosti.“ – komentariše Peter. „Motivacija Petera i Paula sasvim je nejasna i maglovita te osim demonstracije čistoga nasilja kao da ne postoji jasan povod njihovom ponašanju“ (Magazin, 3. 7. 2017). Na Georgovo pitanje: „Zašto to radite?“, Peter odgovara sa: „Zašto da ne?“. Te najavljuje drugu igru; igru pogađanja. Porodica Šober je osuđena da bude žrtva, potpuno nesprema da odgovori na nasilje. Situacija u kojoj se porodica našla je prilično apsurdna. „Bol žrtava odnosi se na stvarnost fizičke prinude koja je, ipak, izolovana od svake psihološke motivacije ili racionalnog objašnjenja, a to je slučaj još od samog početka filma, kroz upotrebu zvuka“ (Laine, 2010, p. 53). Porodica ne poznaje motive, niti namjere nasilnika, ipak kroz najavu igre može se pretpostaviti koliko cijela situacija može djelovati okrutno i bezizlazno.

Peter uvodi u novu igru. U igri pogađanja Šoberovi imaju zadatak da odgovore na pitanje o kojem objektu se radi (loptici za golf). Zatim ih pita zbog čega je imao lopticu u džepu i što ona nije udarena, da bi konačno došli do povoda postavljenih pitanja. Petera je nešto spriječilo da udari lopticu. Ana je svjesna šta je to spriječilo Peterov udarac, zbog čega pita gdje se nalazi pas. Ovo nas vodi do drugoga dijela igre, gdje Ana ima zadatak da u dvorištu pronađe psa, pogodi gdje se nalazi. Dok Ana traži psa, Peter namiguje gledaocima. Ana mrtvog psa nalazi u automobilu. „Prodrmani iz pasivne pozicije koju smo mogli zauzeti kao gledaoci, shvatamo

da nismo samo svjedoci, već i učesnici. U tom smislu film je prilično maliciozan: mi smo oboje, žrtve i dželati“ (Messier, 2014, p. 65). Od pomoći za razumijevanje pomenute dvostruke uloge vrste jeste pojam teleprezentnosti. Teleprezentnost nam služi da opišemo upotrebu tehnologije koja omogućava osobi da osjeća kao da je prisutna na mjestu različitom od fizičke lokacije na kojoj se nalazi. Koncept teleprezentnosti se odnosi na osjećaj prisutnosti posredstvom bilo koje vrste digitalnog medija (Tjostheim & Waterworth, 2021, p. 55). Mig upućen publici osvještava našu prisutnost u filmu. Svijest lika fiktivnog djela o njegovoj ulozi u filmu, o namjeni filma, otkrivena migom, ozvaničava participaciju gledaoca u filmskoj radnji. Haneke se poslužio gestom karaktera u filmu da bi ilustrirao problematičnu ravan teleprezentnosti. „Postizanje transparentnosti u slučaju manipulacije tehnološkim objektom je od posebnog interesa i kada je riječ o teleprezentnosti“ (Tjostheim & Waterworth, 2021, p. 34). Haneke upravo usmjerava razmišljanje gledalaca u ovom pravcu, prvo suptilno kroz muziku, kasnije preko Peterovog miga upućenog publici. Čim je osvještana prisutnost gledaoca, postignuta je i transparentnost, implicirana je i uloga medija kojim je ostvarena participacija.

Prisutnost koja se odnosi na drugo mjesto (nefizičko, fiktivno, virtualno), odnosno sama percepcija prisutnosti na drugom mjestu, posredovana je digitalnom tehnologijom ili je proizvod digitalne tehnologije (Tjostheim & Waterworth, 2021, p. 52). Posredovano prisustvo, ostvareno proizvedenim prostorom fikcije i tehnološkim znanjem koje ga omogućava, određuje teleprezentnost kao neautentično bivanje, postojanje u prostoru koji je stvoren za određenu vrstu postojanja. Teleprezentnost je omogućena proizvodnjom, koja je podređena svrsi koja joj je pretpostavljena. Naše sudjelovanje je ograničeno, zbog toga Mesier i ističe naš dvostruki način participacije, kao žrtve i kao dželata, oba pretpostavljena okvirom i rezonom fiktivnog u kojem smo zadešeni. Sudbinu gledalaca, kao i sudbinu likova određuje arhitekta prostora fikcije. Iz te perspektive Hajdeger, dovodeći u odnos proizvođenje i prisustvovanje, odriče onom što je zanatski ili umjetnički proizvedeno mogućnost proizvođenja, samoproizvođenje od strane subjekta, pošto se ista nalazi u drugome, onome ko je kreator, umjetniku ili zanatliji. (Radovanović, 2009, str. 97).

Ono što prema Džonsonu i Lejkofu jeste zajedničko realnom i fiktivnom svijetu jeste upotreba metafore. Prema ovim autorima, ono na što nailazimo projektujemo u smislene okvire da bi senzacijama dali smisao percepcije (Tjostheim & Waterworth, 2021, p. 61). Prema Kastelsu, stvarnost je uvijek bila virtualna, jer smo je oduvek opažali kroz znakove i simbole (Castells, 2000). Ono što je za današnji svijet karakteristično, a razlikuje ga od prethodnih, jeste da mediji ne proizvode virtualni svijet, nego svijet stvarne virtualnosti“ (Maširović, 2011, str. 116). Analizirajući suštinu savremenog komunikacijskog sistema Kastels dolazi do zaključka da prostor i vrijeme mogu biti i uglavnom jesu predmeti ljudske manipulacije:

“Mjesta su izvučena iz svojih kulturalnih, povijesnih, geografskih značenja i bivaju reintegrirana u funkcionalne mreže ili u kolaže slika, stvarajući prostor tokova koji zamjenjuje prostor mjesta” (Castells, 2000, str. 400). U svijetu “stvarne virtualnosti”, projektovano utiče na stvarno, pa čovjekovo iskustvo oslonjeno na medijum, tj. posredovano virtualnim, postaje projekat lišen autentičnosti, surogat subjektivnost koju karakteriše izbor u vidu slobode odlučivanja. Tim slijedom ljudsko biće usmjereno je na pitanje o načinu na koji nešto jeste, o načinima ispoljavanja biti, umjesto na pitanje šta samo bivstvovanje jeste.

U trideset i sedmoj minuti filma “Smiješne igre” ponovo je postavljeno pitanje Peteru i Paulu o razlozima zbog kojih vode igru. Peter, obraćajući se Georgu, priča nekoliko priča o Paulovima i sopstvenim razlozima zbog kojih sprovode nasilje. I sam Georg ustanovljava da su priče lažne, na što se Peter ne obazire. Zločinci ne izlažu svoje životne priče, umjesto toga oni iznose nekoliko stereotipnih verzija koje odražavaju uobičajeno opisivanje karaktera iskustva likova u horor filmovima. Odsustvo potencijalnog opravdanja zločinaca postavlja čin na prvo mjesto. Haneke ne dopušta opravdanje za nasilje, niti daje šansu gledaocima da opravdaju zločin. Usmjeravanjem fokusa na čin, Haneke u filmu “Smiješne igre” suočava gledaoce sa samim predmetom konzumacije. Iz te perspektive ukus publike (koji je problematizovan u ovom filmu) može da se percipira kao “propisana stvar”, odnosno rezultat “očaranosti tehnikom” (Heidegger, 2008, str. 112). “Samo što se mora znati odakle očaranost dolazi. Odgovor: iz bezgranične vladavine makinacije”, piše Hajdeger na istom mjestu. Pozadinske, životne priče likova zamagljuju sam čin u kojem učestvuju, prikrivaju karakter sadržaja koji se konzumira. Haneke razotkriva ovaj momenat eksplicirajući nezasnovanost čina u motivu, implicirajući da se čin odigrava zbog publike. Čin se odigrava za publiku, predstava je za gledaoce. Haneke ovaj momenat neposredno razotkriva. “Umetnost je, na neki način, srodna suštini tehnike, ali, s druge strane, temeljno se razlikuje. Ona je ono područje koje može da se razračuna sa suštinom tehnike, da pruži ono-spasonosno” (Radovanović, 2009, str. 105). Haneke u ovom filmu koristi umjetnost da dezavuirá monopol tehnike, a nama kao gledaocima ostaje nejasno da li to radi namjerno.

Priroda je nužno predmet tehničke obrade. Ipak, tehničku upotrebu prirode odlikuje svrhovita upotreba. Fenomen ekspliciran u filmu “Smiješne igre” demonstrira svrhovitu upotrebu predstavljanja, tehničkim (re)produkovanjem, opisivanjem, definisanjem, struktuiranjem stanja. Međutim, “tehničko razotkrivanje protivrječi neskrivenosti, time što prirodu čini predmetom obrade, istraživanja i predstavljanja sve dok taj predmet ne iščezne u bespredmetnost stanja” (Radovanović, 2009, str. 99). Manipulativna suština tehničkog predstavljanja objektivnost prevodi u stanje. “Prema Hajdegeru, suština tehnike vodi čoveka u bezavičajnost, pod kojom se podrazumeva napuštenost bivstvjućeg od bivstvovanja (prisustvujućeg od prisustvovanja), pri čemu istina bivstvovanja ostaje nemišljena” (Rado-

vanović, 2009, str. 102). Po tom osnovu Hanekeovi likovi u filmu "Smiješne igre" su instrument nasilja, podređeni činu koji odigravaju, djelatnici funkcije koja im je dodijeljena. Hanekeovo svođenje likova na funkcije, odnosno demonstracija pomenutog svođenja, upućuje gledaoce na samu prirodu tehničkog predstavljanja koje se posređujuće realizuje. Drugim riječima, Haneke ne daje pozadinsku priču likova, njegovi zločinci ne opravdavaju vlastitu motivaciju.

Čin posebnu težinu dobija opkladom u četrdesetom minutu filma. Zločinci se klade u život i smrt sa svojim žrtvama. Nakon podsjećanja na vrijeme (20:40), zločinci iznose opkladu žrtvama u kojoj je pobjednik onaj ko preživi; ukoliko porodica ostane živa u narednih dvanaest sati ona je pobjednik, ukoliko budu mrtvi – izgubili su. Opklada je predočena kao datost, porodica Šober ne može uticati na to da se opklada ne desi. Ista opklada se prenosi i na publiku kroz direktno Petrovo obraćanje publici: "Šta vi mislite? Mislite li da imaju šanse? Vi ste na njihovoj strani zar ne? U šta ćete da se kladite?"

Znakovit je način na koji je Haneke predstavio porodicu u filmu. Porodica odgovara stereotipnom holivudskom predstavljanju porodice koja je uobičajeno žrtva u horor filmovima; skladni porodični odnosi, kontekstualna neosvještenost porodice, njena izolovanost, pripadnost višoj srednjoj klasi, dobar društveni i profesionalni status, natprosječno imovinsko stanje. Bodrijar ukazuje da u pravilu takvo "statičko savršenstvo na neki način osuđuje na smrt" (Bodrijar, 1991, str. 32). Haneke se igra filmskim stereotipima, izigravajući spektakl u kojem orgije nasilja služe zabavi publike. Pripadnost višoj srednjoj klasi, tj. povlašteni socijalno-ekonomski status porodice koja je u ulozi žrtve, potencijalno ukazuje na momenat kulturne manipulacije potisnutim klasnim sukobom u savremenom kontekstu. "Kulturna industrija neprestano obećava potrošačima ono što im nipošto neće dati. Priznаницu koja obećava užitak u sadržaju i opremi stalno prolongira: predstava se zapravo sastoji samo iz obećanja, nikada ne dolazi ono pravo, gost se mora zadovoljiti čitanjem jelovnika" (Horkheimer i Adorno, 1989, str. 145). Po tom osnovu film kao parabola stvarnosti opravdava svoj moralno-estetski smisao. Komfort više klase u filmu odgovara komforu publike, izolacija porodice odgovara izolaciji gledaoca (od događaja koji se odvijaju na ekranu). Referišući na Hajdegerovu kritiku tehnike Simić ističe kako je "čovjek preko tehnike već sviknut da objekte spoljnog sveta tretira kao organizovane u *stanja*, budući da su uređeni po liniji spremnosti na isporučivanje prema *nečijem* potraživanju" (Simić, 2008, str. 18). Sociološki relevantno pitanje u tom kontekstu bi se odnosilo na efektivnost ekranizovanja uloge žrtve na primjeru disfunkcionalne i/ili siromašne porodice. Drugim riječima, da li bi filmska reprezentacija nasilja nad takvom porodicom, kao simbolom odbačenih pripadnika društva, dobila iole približan publicitet.

Igra – mačka u džaku, slijedi opkladu. Dječak, Georg, sin supružnika Šoder, nosi jastučnicu na glavi, dok je njegovoj majci naloženo da se skine. Prinudena je da

se skine kako bi njen sin ostao nepovrijeđen. Zločinci se zanimaju za njeno tijelo nakon što su imali prepirku o tome da li Ana ima sala. Kamera Aninu nagost prati do ramena. Peter i Paul je vide голу, i hvalje njenu dobru brigu pošto su posvjedočili da nema sala na njenom tijelu. Kada se žena skida, fokus ostaje na nasilju. Haneke odbija pružiti satisfakciju publici. Režiser osujećuje spektakl koji je bio najavljen. Eros i Tanatos ne dolaze u dodir u ovoj sceni, što odgovara neispunjavanju očekivanja publike. Patnja koju porodica podnosi na filmu nije zabavna. Pošto se skinula, Peter govori Ani da se obuče. Kroz šturo opisanu scenu potencira se medijska upotreba tijela. Figura i tijelo, modni standardi koji propisuju poželjne proporcije i estetske kriterijume, a koji su bitan element medijske spektakularizacije, ciljano su izbjegnuti. Horkhajmerova i Adornova kritika masovne industrijske kulture ističe zamjenu neposrednog fizičkog iskustva medijskim, reklamnim porukama, te zamjenu aktivnog sudjelovanja pasivnim promatranjem (Hromadžić, 2010, str. 623). Modni trendovi i eksploatacija utiču na standardizaciju sadržaja. Upravo iz tog razloga, Haneke ne dopušta eksplicitnost u filmu "Smiješne igre", oku gledaoca nije dato isto što i njegovom mišljenju.

Ono što je na djelu tel treba biti uočeno. Stereotipizacija pospješuje manipulaciju individualnih potreba: "Tehniku kulturne industrije karakterišu iste one odlike koje pripadaju i svetu materijalne proizvodnje, zapravo *standardizacija* i serijsko proizvođenje" (Velimirović, 2008, str. 312). Tehnički momenat u kulturnoj djelatnosti upućuje na režiran asortiman potreba, na to da su potrebe proizvedene, kako kulturne, tako i druge, preko čega se da zaključiti i manipulativni potencijal političke upotrebe medijskih i tehnoloških proizvoda. Nedosljednom upotrebom standardizovanih sadržaja, modela prezentovanja, Haneke reflektuje momenat spektakularizacije događaja, standardizacije zbilje i sistem vrijednosti koji počiva na estetičkoj dimenziji: "Kada načela spektakla preuzmu kulturu, potonja gubi svoje tradicionalno emancipacijsko poslanstvo i postaje tek puki poligon za zabavu i tržišnu produkciju *celebrity* kulture" (Hromadžić, 2010, str. 622). Emancipacija, potisnuta konzumacijom, realizuje se u okviru (re)produkovanog karaktera zbilje koja je, najčešće, bilans tehničko-tržišnih zahtjeva koji falsifikuju slobodu subjekta u simulirani, fabrikovani privid izbora; potrošnje, sadržaja, trenda, opredjeljenja, tumačenja. Drugim riječima, kulturna industrija posredstvom jednoobraznosti formira masu čije je obilježje konformizam (Velimirović, 2008, str. 315).

Opklada u život porodice, u filmu "Smiješne igre" ima i svoje etičke implikacije. Opklada koju ni taoci, ni gledaoci nisu bili u poziciji da odbiju otvara pitanje: U šta se čovjek može kladiti? "Tu je prvi odgovor da se čovjek, strogo uzev, ne smije kladiti u nešto što nije njegovo (pri čemu ostaje otvoreno da li se čovjek smije kladiti i u sve što jeste njegovo)" (Jonas, 1990, str. 57). Nesumnjivo, više prostora za diskusiju ostaje ako je riječ o nečemu što pripada nama samima. Haneke, međutim, hipostazira situaciju u kojoj se gledaoci klade u nešto što pripada drugima, jednako

kao što se neko kladi u ishod koji će odgovarati publici. “Sreća neće doći svakome, nego onome tko izvuče srećku, štoviše, onome kojeg odredi viša moć – uglavnom, industrija zabave” (Horkheimer i Adorno, 1989, str. 150). Polje fiktivnog otvara prostor zabrane, onog što je u prostoru realnog zabranjeno. Opklada o ishodima, usudu likova s kojima se možemo saživjeti, povezati, dezintegriše etičke konvencije u području fikcije. Haneke opkladom upravo ukazuje na savremenu pojavu takve dezintegracije. Masovna kultura u savremenom kontekstu osujećuje prostor važenja realne etičke dimenzije, dok, istovremeno, vrši povratan uticaj na područje realnog. Pošto ulog nije stvaran i opklada nema težinu, međutim usljed ilustracije porozne granice fiktivnog i realnog u “Smiješnim igrama”, otvoren je prostor za širu diskusiju o etičkoj opravdanosti involviranosti publike u medijske sadržaje. Jonas u pogledu navedenog pitanja iznosi u djelu “Princip odgovornosti” sljedeći stav:

Nikad egzistencija ili biće čovjeka u cjelini ne smije postati ulog u opkladama djelovanja. Iz toga, bez daljnjeg, slijedi da puke mogućnosti označenog reda ovdje treba smatrati neprihvatljivim rizicima koji suprotne mogućnosti ne čine prihvatljivima. (Jonas, 1990, str. 60)

Na pitanje zločincima zbog čega ih nisu odmah ubili porodica dobija odgovor da se ne smije zaboraviti dragocjena zabava, jer bi se tako lišili zadovoljstva: “Paulova konstatacija da se ne bi trebala zaboraviti dragocjena zabava je satirična konstatacija eksploativne tendencije moderne filmske industrije” (Messier, 2014, str. 71). Masovni mediji, poput televizije, u igru uvode “društveni problem masovno-medijski producirane ‘skopofilne’ realnosti, mješavine ekshibicionizma i voajerizma” (Hromadžić, 2010, str. 624). U “Dijalektici prosvetiteljstva” (1989) Adorno i Horkhajmer ističu zabavu kao generator kulturne industrije. Zabava, u kontekstu kulturne industrije, potiskuje sve nezabavno, sve što se pod zabavu ne može podvesti. “Zabavljanje uvijek znači: ne misliti na to, zaboraviti patnju čak iako se ona prikazuje. [...] Oslobođenje što ga obećava zabava jest oslobođenje od mišljenja kao negacije” (Horkheimer i Adorno, 1989, str. 150). U svjetlu osvrta na momente koje propituje Hanekeov film iz 1997. godine, zabavljati se znači konzumirati, tj. ne gajiti kritički odnos prema onome što se konzumira. Zabava poriče otpor obezbjeđujući privid zadovoljenja, fiktivno zadovoljenje gledalaca. Sem toga, zabava doprinosi i manipulaciji sadržajem potreba koje gledaoci imaju, određujući njihov ukus, njihove želje i zaključke posredstvom sadržaja koje im plasira.

“Fikcija je ono što prethodi mašti ostvarujući je. Obrnuto od naše sklonosti da anticipiramo realnost zamišljajući je ili da je izbegavamo idealizujući je” (Bodrijar, 1993, str. 95). Upućenost na zabavu koju mediji plasiraju utiče na konstrukciju individualne i društvene stvarnosti. Uticaj medija na realnost izaziva brojne etičke implikacije. U vezi sa konstitucijom realnog od strane virtualnog (tehnološkog,

medijskog) pojam prisustva ima posebnu težinu. Votervort, primjera radi, određuje prisustvo kao iskustvo postojanja, bivanja u mjestu, kroz koje se definišemo u odnosu na ono što nas okružuje (Tjostheim & Waterworth, 2021, p. 62). Osjećaj prisutnosti može biti posredovan ili neposredovan, fiktivan ili stvaran, u oba slučaja, u izvjesnom smislu, je stvaran pošto je stvaran za osobu koja je prisutna. Stvarno je ono što je prisutno u našoj svijesti, ono oko nas na što smo upućeni, u čemu smo prisutni i u odnosu na šta se određujemo: “Kretanje moga oka prema onome što će ono upravo fiksirati nije pomjeranje jednog objekta u odnosu na drugi objekt, to je pohod na stvarnost” (Merleau-Ponty, 1990, str. 327). Haneke ometa naše prisustvo u prostoru fiktivnog podsjećajući nas na poziciju koju kao gledaoci zauzimamo, tako da polje fiktivnog demonstrira kao polje eksternog. Naša prisutnost u medijskoj stvarnosti realna je kroz našu upućenost na nju. No, Haneke, rušenjem četvrtog zida i direktnim sugestijama upućenim publici, ilustruje našu poziciju kao poziciju konzumenta, potrošača. Haneke u filmu “Smiješne igre” motivise percepciju oka (gledaoca) kao objekta. Gledalac je uživatelj spektakla u kojem se nasilje, okrutnost i zločin predstavljaju kao zabava.

Nakon što je dječak pobjegao i sakrio se u kuću komšija, otkrivamo da su zločinci već ubili komšije. Kada Ana moli Paula da ih pusti, on joj govori da je za njega situacija jednako neprijatna kao i za nju. Pošto što se osvrnu na vrijeme, te ustanove da je prošlo 23 časa, Peter sugerise Paulu da je vrijeme da počnu razmišljati o opkladi. Dok Peter mirno pravi sendvič u kuhinji, iz susjedne sobe se čuje pucanj. Paul je ubio dječaka. Publika ne vidi tu scenu, vidi tek koliko mirno Peter doživljava pucanj iz susjedne prostorije. Svršeni čin obilježila je scena krvi na ekranu upaljenog televizora. Krv na zidu iza televizora i na njegovom ekranu kao da svjedoči stvarnosti zločina u vezi sa zabavom koja se prikazuje. Na televiziji se odvija automobilska trka (NASCAR), dok se krv djeteta sliva, što dekonstruiše tvrdnje da se “u modernoj filmskoj industriji, iscrpio subverzivni potencijal vizuelnog horora” (Messier, 2014, p. 71). Haneke u filmu “Smiješne igre” revitalizuje subverzivni potencijal horora, problematizujući njegovu medijsku upotrebu. Haneke uspijeva predstaviti potencijal instrumentalizacije medija kroz fokusiranje radnje filma na čin, umjesto na same žrtve nasilja.

Prethodno pomenuta krv na ekranu upućuje na problematičan odnos materije i antimaterije. Na kraju filma, Peter i Paul diskutuju o odnosu fiktivnog i realnog gdje se služe upravo pojmovima materija i antimaterija. Medijski spektakl, kao apsolutni simulakrum, što Haneke filmom nesumnjivo eksplicira, inače lišen “refleksije, podvajanja, nesrećne svesti” (Bodrijar, 1993, str. 104), vodi ključnom pitanju problema komunikacije između materije i antimaterije. Mediji, pri kraju filma upoređeni sa crnom rupom, uvlače u sebe, tj. prostor fiktivnog, živi svijet (svjetlo). Crna rupa je metafora gravitacionog dejstva medija. Realnost posredovana tehnološkim sredstvima uvlači svijet stvarnog u prostor, osmišljenog, fiktivnog

prostora. "Gravitacija je toliko jaka da ništa ne može pobjeći", govore izvršitelji u filmu. Metafora crne rupe nagovještava i apsolutnu tišinu s druge strane ekrana, pred ekranima. Rušenjem četvrtog zida, narušavanjem granice između realnosti i fikcije, Haneke razotkriva instrumentalizacijski potencijal medija. U vezi s pomenutom analogijom crne rupe svrsishodan je sljedeći Hajdegerov uvid: "Sve veća instrumentalizacija tehnike ne samo da razvija nju samu nego pojačava njezinu moć u neizmjeru i nezadrživo" (Heidegger, 2008, str. 323). Korespondirajućem odnosu fiktivnog i realnog u filmu "Smiješne igre", odgovara savremena postrealistička paradigma u kojoj je zamagljena razlika između stava/priče i činjenice/stanja, u kojoj ne ostaje prostora za kontigenciju, po čemu se, prema Hajdegeru jedino može doći do razumijevanja bitka. Crna rupa možda odgovara i crnoj kutiji na koju je postavljen ekran. Prema Niče, "nadmoć masovne kulture jeste odraz unižavanja mišljenja i kulture u suvremenoj Evropi. [...] Nietzsche vidi masovnu kulturu kao uništavanje autentične umjetnosti i stvaranje mediokritetske kulture" (Stanković-Pejnović, 2014, str. 214). Haneke u ovom filmskom ostvarenju razotkriva poziciju umjetnosti u masovnoj kulturi, te razotkriva nekritički momenat u stvaralaštvu, koje je usko orijentisano na ishod umjesto na svrhu.

"Haneke želi nedvosmisleno suočiti publiku unutar paradigmi afektivne inteligencije, preko emocionalno distanciranog Brehtovog anti-iluzionizma" (Laine, 2010, 52). Kada Ana upuca Paula, što je scena nasilja koju Haneke dopušta da vidimo, Peter uzima daljinski i vraća vrijeme. Potom Peter utiče da se promijeni prethodni ishod. Haneke lišava publiku užitka u nasilju, poništava, vjerovatno, priželjkivani ishod. Na ovaj način režiser grubo podsjeća na to ko posjeduje moć u prostoru fikcije, te grubo licitira pasivnu ulogu gledaoca kao konzumenta, otkrivajući, u isto vrijeme, karakter njegove participacije kao uslovljeno učešće podređeno eskternom diktatu, tj. nalogu reditelja. Film je medij u kojem režiser upravlja realnošću, svijetom koji se prikazuje kao stvaran. Iza djela, o kakvom god djelu da je riječ, stoji autor.

Žrtve u filmu su nemoćne poput svih onih koji ih gledaju. Medijska istina, istina skripte, priča nameće se kao parametar faktičnosti. U svom djelu "Princip odgovornosti", Hans Jonas ističe da, međutim, samo priroda (prostor realnog) postavlja svrhe. Priroda, kako tvrdi Jonas:

Postavlja i vrijednosti; jer kod bilo kako date svrhe prema kojoj se de facto teži, dobro je svako ispunjenje svrhe, loše je svako osujećivanje, a zahvaljujući ovom razlikovanju dobijamo mogućnost da svrhama pripisujemo vrijednosti. Međutim, sud o dobroti samog cilja nije moguć u okviru postavljanja cilja koji je unaprijed odlučan, kad se radi još samo o uspjehu i neuspjehu, te se zato iz njega može izvoditi samo interes a nikako i nekakva obaveza" (Jonas, 1990, str. 114-115).

Majkl Haneke u svom filmu "Smiješne igre" baca rukavicu u lice publici. Nečujna i besprizorna publika jeste publika u areni koja se zabavlja u alegoriji stvarnog svijeta. To je publika koja ne uviđa da se samo za nju odvija igra. Igra koju nam Haneke predočava jeste brutalno zabavna igra; igra sa sudbinom ljudi. Kraj filma, u kojem je Peter pred vratima nove porodice, otkriva nam da se ta igra nastavlja.

Zaključak

Haneke u filmu „Smiješne igre“ problematizuje pasivan odnos publike prema medijskim sadržajima koje konzumira. Rušenjem četvrtog zida, Haneke involvira publiku u samu radnju filma. Pasivna uloga gledalaca se, na taj način, razotkriva kao aktivan odnos prema medijskom sadržaju. Za egzgezu karaktera i posljedica datog odnosa Haneke fokus usmjerava na medijsko predstavljanje nasilja. Nasilje u filmu „Smiješne igre“ predstavlja ogoljeni spektakl. Spektakl je, pak, do te mjere ogoljen da ne nudi ništa spektakularno. Umjesto zadovoljstva i mogućnosti uživanja u djelo fikcije, Haneke eliminiše distancu između prostora fiktivnog i realnog, tako što gledaoca inkorporira u sadržaj, istovremeno, kao sudionika, aktera i nalogodavca čina koji se u filmu odigrava. Izostatak spektakularnosti smiono sugeriše odsustvo spekulativnosti o subjektivnom doživljavanju realnog.

Istaknuta osnovna pretpostavka ovog rada, da »djelovanje na mikroravni tvori makroefekat koji vodi utemeljenju nove realnosti«, potvrđena je kao utemeljena. Film „Smiješne igre“ demonstrira karakter interferirajućeg odnosa prostora fiktivnog i realnog. Prostor virtuelnog posreduje odnos subjekta i realnosti, što implicira zaključak i da se sam kontekst svakodnevnice mijenja. Prisustvom uticaja fiktivnog sadržaja na percepciju realnosti subjekta ostvaruje se potencijal za perspektivu u kojoj će stvarnost biti "režirana". Manipulativna suština tehnološki oposredovanog predstavljanja objektivnosti dovodi u pitanje samu izvornost subjektivne percepcije. Redukcija neposrednog odnosa subjekta sa fizičkom dimenzijom, "bezavičajnost" individuum, ostavlja prostoru virtuelnog povlaštenu poziciju u oblikovanju svijesti individua, što vodi momentumu u kojem odraz nesupstancijalnog dobija formu objekta.

LITERATURA

- Bodrijar, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. IP Svetovi.
- Bodrijar, Ž. (1993). *Amerika*. Buddy Books/Kontekst.
- Castells, M. (2000). *Uspón umreženog društva*. Golden marketing.
- Đurić, D. (2017). Funny Games: istančano poigravanje strahom i mislima gledatelja. *Magazin*, 3. jul. <https://gkr.hr/Magazin/Kauc-i-knjige/Funny-Games-istančano-poi-gravanje-strahom-i-mislama-gledatelja>
- Gur-Zeev, I. (2005). Adorno and Horkheimer: Diasporic philosophy, negative theology, and counter-education. *Educational Theory*, 55(3), 342-365.
- Heidegger, M. (2008). *Prilozi filozofiji (O događaju)*. Naklada Breza.
- Horkheimer, M. i Adorno, T. (1989). *Dijalektika prosvjetiteljstva*. Veselin Masleša/Svjetlost.
- Hromadžić, H. (2010). Mediji i spektakularizacija društvenog svijeta. *Filozofska istraživanja*, 30(4). 617-627.
- Huzjak, M. (2020). Probijanje »četvrtog zida« kao interaktivni postupak suvremenog umjetničkog stvaralaštva, *Metodički ogledi*, 27(1), 43-55.
- Jonas, H. (1990). *Princip odgovornosti*. Veselin Masleša.
- Laine, T. (2010). Haneke's 'funny' games with the audience (revisited). In: B. Price & J. D. Rhodes (Eds.), *On Michael Haneke* (pp. 50-60). Wayne State University Press.
- Martinović, Ž. (2021). Nasilno okončavanje života u Hanekeovim filmovima Ljubav i Hepiend. *Matica crnogorska*, 87, 399-432.
- Maširović, Lj. (2011). *Postmoderna teorija i film na primeru kinematografije Kventina Tarantina*. Čigoja štampa.
- Merleau-Ponty, M. (1990). *Fenomenologija percepcije*. Veselin Masleša/Svjetlost.
- Messier, V. (2014). Game over? The (re) play of horror in Michael Haneke's *Funny Games U.S.* *New Cinemas*, 12(1+2), 59-77. doi: 10.1386/ncin.12.1-2.59_1.
- Radovanović, S. (2009). Suština tehnike i mogućnost umetnosti kao onog-spasonosnog u Hajdegerovom mišljenju. *Filozofija i društvo/Philosophy and society*, 1/2009, 93-106.
- Simić, Ž. (2008). Heidegger and the Conceptual Technicism Technology. *Media dialogues/Medijski dijalozi*, 1(3), 7-30.
- Stanković-Pejnović, V. (2014). Kritika masovne kulture Friedricha Nietzschea. *Svarog*, 8, 213-227.
- Tjostheim, I. & Waterworth, A., J. (2021). *The Psychosocial Reality of Digital Travel: Being in Virtual Places*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-91272-7>.
- Velimirović, T. (2008). Kultura i/ili obmana (Dijalektika prosvetiteljstva). *Filozofija i društvo*, 1/2008, 305-322.

RELATIONSHIP BETWEEN THE FICTIONAL AND THE REAL IN HANEKE'S FILM "FUNNY GAMES": "FOURTH WALL" AS A PARABLE OF PRESENCE

Stefan Elezović

University of Banja Luka, Faculty of Political Sciences, BiH
Department of Sociology
los.ares62@gmail.com

ABSTRACT:

The subject of this paper is a reflection on Haneke's film "Funny Games" from 1997. The thematic focus is related to a sociological analysis of the content of the mentioned film and the correlation of this content with Heidegger's conception of technology, Adorno's and Horkheimer's critique of mass culture, Jonas's ethics of responsibility, and Baudrillard's concept of simulation. The film in question highlights the issue of media representation of violence in the context of post-reality. Violence is presented as a form of entertainment, and the act of torture itself is depicted as a performance. The wall between the audience and the actors in the film is broken down, and the role of the film viewer is hypostasized as that of an actor. The basic assumption of this paper is based on the idea that action on a micro level forms a macro effect that leads to the establishment of a new reality. Haneke's film "Funny Games" affirmatively responds to the aforementioned assumption. Exposure to the influence of the virtual space through actions on subjects has consequences on reality. Through the breaking of the "fourth wall," the film "Funny Games" problematizes the relationship between the audience and the media, i.e., the relation between the fictional and the real. By focusing on the content of the film and the methods of analysis, synthesis, deduction, and induction, we come to the conclusion that the film "Funny Games" is a metaphor for the image of the contemporary era. Visual representation influences the objectification of the virtual world, so the analysis of the content of visual media opens up as one of the most pregnant perspectives for insight into the nature of objectivity in the contemporary context.

Keywords:

violence, post-reality, responsibility, media, technology

