

Академија лепих уметности, Београд

DOI 10.5937/kultura1442113M

УДК 791.32:165.12

791.633-051 Китон Б.

оригиналан научни рад

ЗНАЊЕ И ДИЈЕГЕТСКИ СВЕТ ИГРАНОГ ФИЛМА

Сажетак: Овај рад се бави тиме како гледаоци разумеју играни филм. Да бисмо боље разумели како се овај процес одвија, упоредили смо знање о реалном свету и знање које гледалац стиче праћењем филмске фикције. За то нам је послужио рад П. Ф. Стросона, који претпоставља да основу људског знања представљају материјални објекти и особе. Такође, употребили смо и развили појам ситуационог модела, који гледаоци користе да повежу различите објекте у мреже и тако створе хијерархију која је лакша за процесуирање. У некој комедији, у визуелним геговима, могу се наћи примери када гледалац доживљава потпуну промену просторно-временске мреже у врло кратком периоду. Објекти мењају своје значење, чак и облик, приморавајући гледаоца на потпуну промену параметара које користи да би разумео дијегетски свет. Овај напор је такође и могућност за гледаоца да спозна неке од вољних и невољних процеса који се одвијају овом приликом, што даје оваквим филмским формама значајно место због рефлексивних потенцијала које су у стању да развију.

Кључне речи: свест, знање, фикција, ситуациони модел, Бастер Китон

Када разматрамо феномен фикције, нека од првих и основних питања тичу се природе или параметара постојања дијегетског света. Питамо се: какав је то свет? И следствено, како можемо да опишемо његов однос са реалношћу, свешћу и сопством? На почетку, треба да размотримо да ли је могуће дати бар приближан одговор на ово питање. Треба да се упитамо да ли можемо бити сигурни да тако раширен и свуда присутан феномен може да има довољно кохерентне заједничке црте да би био предмет истраживања. Да бисмо се приближили овом проблему, било би препоручљиво да нађемо везу између фиктивног света и ума, која је најближа неким другим основним функцијама људске свести. Иако

постоје неке фундаменталне разлике, изабрали смо да размотримо фикцију као специфичан облик знања.

На први поглед, за то постоји значајна препрека: како да утврдимо истинитост тврдњи везаних за наше претпостављено фиктивно „знање”? За почетак, нивови закључака који се тичу дијегетског света нису нам представљени у форми тврдњи, али то не мора да буде проблем. Као што Ејер (Ayer) примећује, наше схватање да је нешто тако, не захтева неопходно свестан суд.¹ Ипак, ако је једно од основних елемената дефиниције знања, још од Платона, да је истинито, док се његова истинитост може потврдити независно успостављеним поступцима, који често укључују сарадњу других сведока, сигурно наилазимо на проблеме када треба да изаберемо поуздану групу истих. Уместо тога, морамо да се ослонимо на дискурс о фикцији, и о фиктивном свету који је са њом повезан. Ова немогућност да јасно утврдимо значење је оно што чини фикцију интригантном, мада не треба да нас доведе до закључка да никакав приближан и консеквентан одговор није могућ. Један од разлога што нас окупира значење дела фикције је тај што она имају многе особине знања, јер производе више или мање кохерентан сет закључака који се тичу светова фикције, и који су различитих нивоа сигурности. Комплексност ове слојевите мреже чињеница је вероватно најважнија сличност између нашег разумевања и учешћа у свету фикције и свету живота. Остин (Austin) примећује: „То су, мислим, проблеми сигурности и вероватноће, према којима филозофи имају тенденцију (ако не грешим) да их занемаре, и који су значајно заокупљале научнике, док их проблем „реалности”, који су филозофи култивисали, не заокупља”.² Можемо додати да су проблеми сигурности и вероватноће сигурно заокупљали гледаоце филмова, у и изван биоскопа, а који су изгледа круцијални за разумевање тога како филм фикције функционише, док, када се појављује, проблем „реалности” има тенденцију да буде уско повезан са проблемима сигурности и вероватноће. С друге стране, за разлику од науке, циљ фикције није да елиминише несигурност, док појачава прецизност језика што је више могуће. Или, није њен једини, вероватно ни најважнији циљ.

Тежње науке и фикције могу бити веома различите, али не можемо, а да не приметимо да, што се тиче знања, обе користе подручје између знања и различитих степена веровања

1 Ayer, A. J. (1956) *The Problems of Knowledge*, London: Penguin Books, p. 12.

2 Austin, J. L. (1970) *Other Minds*, in: *Philosophical Papers* Oxford: Clarendon Press, p. 94.

као најпривлачније за њихово деловање. Граница између онога у шта смо прилично сигурни, што за Остина представља когнитивни степен знања, и онога у шта верујемо, или чему смо наклоњени, је једна од линија чијим разделницом свест дели различите објекте који представљају дијегетски свет. Она их не само групира; она се позиционира између њих припремајући се за процес „сређивања” преосталог дела дијегезе. Ово „позиционирање” не дешава се само под утицајем когнитивних аспирација гледаоца, већ и емоција и вредности, под утицајем онога што би се могло назвати перципираном егзистенцијалном важношћу објеката у приказаном конфликту и нечега тако опскурног и тешког за дефинисање као што су естетички критеријуми. У овом сложеном развоју, основни задатак може да варира, али је у основи под утицајем нечега што се може назвати потребом за одређеном врстом заокружења, проласком кроз дијегетски свет који осигурава форму значењске егзистенције, као и принципом задовољства. Различити параметри се овде могу објаснити као оруђа која помажу свести да издвоји и оцени предмете у свету. Хабитуални параметри развијају се у мање или више пројективну снагу свести, тако пропуштајући сваки објект кроз мрежу идентификујућих и процењивачких процедура. Оне су далеко од тога да буду очигледне за гледаоца. Можемо рећи да постоје две ствари које утичу на ниво њихове транспарентности: а) разлика између вредности и параметара који су основа ових процедура и оних које мање или више самосвесно прокламују гледаоци (ово бисмо могли објаснити као разлику између актуелне и пројектоване мотивације) и б) могућности гледалаца да прате интеракцију између процедуралних оруђа, света и објеката које он садржи.

Као што су приметили Остин и други, постоје различити начини на које можемо знати ствари, као, на пример, знање чињеница насупрот предиспозицији да се понашамо на одређени начин, и можемо бити сигурни да знање фикције садржи различите врсте знања ствари. Оно је увек мешавина различитих типова знања, толико колико знање чињеница само садржи знање како урадити нешто, које је у некој форми неопходно да би се схватиле одређене чињенице. У исто време, гледање филма суочава нас са случајем суспендоване или на други начин каналисане тенденције ка извесној врсти понашања. Све ово не чини ово знање различито од знања свакодневног света, где ми знамо нешто, ако можемо то да урадимо, не ако га уистину урадимо. Ипак, фикционално знање је много неактивније, бар док представа траје, и ако је акција предузета, то је у погледу неких других,

а не фикционалних објеката знања.³ Тако, можемо уско да повежемо ово знање са суспендованом или на неки други начин трансформисаном вољом за понашањем, јер знање фиктивног света не може бити редуковано само на познавање удаљених објеката.

Већ дуго времена перцепција је, уз математичку и логичку истину, један од основних извора знања. Једна од основних разлика између филозофа је у одговору на питање да ли је непогрешивост неопходан услов знања, у ком случају би знање повезано са чулима заслуживало само статус обичног веровања. Терминолошка дискусија о значењу „знања”, или о граници између правог знања и веровања није толико важна за нас као дебата о сигурности и вероватноћи чулног знања. Као што Остин показује, ако не желимо да усвојимо значење термина знање, које се значајно разликује од свакодневне употребе овог термина, морамо прихватити да можемо грешити, чак и кад кажемо да нешто „знамо”.

Ипак, иако признамо да можемо рећи да неко нешто зна, док дозвољавамо могућност да су у криву, неки филозофи сматрају да је логичка неопходност знања толико јака, да захтева увођење додатног, „јаког” смисла знања, које не дозвољава могућност грешке. На пример, јак смисао знања код Нормана Малколма (Norman Malcolm) садржи не само математичке, већ и емпиријске истине.⁴ Пошто он усредсређује своје истраживање на употребу „знања” у свакодневној комуникацији, његово инсистирање на специфичној тежини неких емпиријских истина упућује на посебно место извесних емпиријских тврдњи, и њихових когнитивних еквивалената, у функционисању индивидуалне свести. У основи, он дели емпиријске тврдње на оне које представљају знање у слабом и оне у јаком смислу. Као изненађујући пример знања у слабом смислу, он наводи његово уверење да има срце, док би његово уверење о постојању бочице за мастило, коју он види испред себе на свом радном столу, било знање у јаком смислу. Он не би, како тврди, ни под којим условима прихватио доказ да та бочица за мастило не постоји, док би некако чак могао да дозволи могућност да његово тело функционише без срца.

3 Овде можемо да направимо разлику између фикције која приказује одређену тенденцију ка понашању да би је сузбила, или спречила да се деси у реалности и оне која треба да охрабри гледаоца да се на сличан начин понаша. Способност гледаоца да се „одговарајуће” позиционира у овом случају може да резултира у разним врстама неспоразума и неодговарајуће акције.

4 Malcolm, N. Knowledge and Belief, in: *Knowledge and Belief*, ed. Phillips Griffiths, A. (1967) London: Oxford University Press, pp. 69-82.

Без обзира на то да ли је његово мишљење оправдано или не, Малколмово мишљење је значајно зато што изражава дубоко уверење у јаку везу између свести о чулним доказима и непогрешивог знања. Он подразумева посебност бар неких чулних тврдњи, које, последично, осигуравају директност знања. Ово становиште је далеко од подељеног; Остин га, на пример, негира, не дозвољавајући чак ни могућност самих чулних тврдњи.⁵ Уместо тога, он се фокусира на проблем препознавања, који је, по његовом мишљењу, гурнут у страну када се разматра директност онога што би представљало чулне тврдње: „препознавање, бар у овој врсти случаја, састоји се у виђењу, или осећању неким другим чулом, особине или особина за које смо сигурни да су сличне нечем већ примећеном (и углавном именованом) пре тога, у некој ранијој прилици у нашем искуству”.⁶

Два фактора која за Остина круцијално утичу на препознавање су искуство и вештина (способност). Оба ова фактора имају садашње и прошле аспекте: требало је да научим да препознајем одређени објекат (чињеницу) да бих препознао овај овде. У филму очигледно постоје два различита извора мојих прошлих искустава: филм и стварност. Није неопходно да сам претходно видео одређени објекат на филму (или на фотографији, или на слици), да бих га сада препознао: често је довољно да сам га видео у реалности. Истовремено, моје прошло филмско искуство такође има два различита извора, филм који сам гледао до овог тренутка и претходно филмско искуство.

Потреба да се препозна објект, да би се успоставио, наставио, или модификовао постојећи концепт у дугој филмској форми је један од основних активности коју врши гледалац играног филма. Место различитих објеката у људском мишљењу и језичкој комуникацији дуго је било предмет занимања многих филозофа знања. На пример, П. Ф. Стросон (P. F. Strawson) верује да материјална тела и особе, који се у филозофској терминологији зову *particulars* (примарни ентитети), имају централну позицију међу логичким субјектима када размишљамо о нашем свету.⁷ За Стросона, изгледа да нема историје у овом развоју, и у његовим списима он се труди да опише како стоје ствари, или како су увек биле, или бар врло дуго времена, са људским знањем. Стросон сматра

5 Austin, J. L. *Other Minds*, in: *Philosophical Papers* (1970) Oxford: Clarendon Press, p. 94.

6 Исто, p. 94.

7 Strawson, P. F. (1965) *Individuals. An Essay in Descriptive Metaphysics*, London: Methuen & Co Ltd, p. 11.

материјална тела и особе за изворе примарних концепата у нашем размишљању, док други елементи нашег концептуалног система треба да буду перципирани као секундарни. Он претпоставља да људи делају у оквиру јединствене временско-просторне структуре, која је предуслов нашег знања примарних ентитета. У таквој структури идентификација и реидентификација различитих примарних ентитета је једна од основних процедура. Ово значи да смо ми способни да комуницирамо зато што можемо да разговарамо о истим или сличним објектима у различитим тренуцима времена. Иако Стросон описује како примарни ентитети функционишу у нашој језичкој комуникацији, он очигледно оставља отворену могућност да употребимо његова размишљања на пољу филма, јер тврди да мора да оде даље од чистог описа језика да би објаснио како се одвија језичка комуникација. Тако, може да се разуме да његова теорија знања описује делимично предлингвистичко разумевање нашег света, примењиво на друге начине експресије и комуникације.

Појам транспарентности у филму описује гледаочево прихватање дијегетског света као врсте реалности; он укључује суспензију неповерења, и консеквентно урањање гледаоца у тај свет. Према Дејвиду Бордвелу (David Bordwell), наратија води гледаоца кроз процес разумевања и прихватања догађаја на екрану.⁸ Постоји читав низ наративних поступака, које гледалац познаје, којим наратија холивудског играног филма управља гледаочевом пажњом ка стварању идеје дијегетског света. Џорџ М. Вилсон (George M. Wilson) претпоставља да гледалац прихвата информације о овом свету као „објективне”, и тако је ово питање и овде третирано.⁹ Овај гледалац, наводно за разлику од неких гледалаца раног филма, зна да дијегетски свет уистину није објективан, али ипак успоставља „транспарентну” релацију у односу на њега. Такорећи, гледалац током процеса гледања филма прихвата да дијегетски свет има одређену врсту објективности. Ако је то тако, онда се поставља питање зашто и да ли уопште користити термин „објективан”. Вилсонов одговор је сличан ономе који су дали многи теоретичари филма пре њега, а то је да је утисак стварности који филм има на гледаоца толико јак, толико разнолик и сличан утиску који сама стварност има на гледаоца, да заслужује да се тако и назове.

У основи, можемо рећи да постоје две основне тврдње када је у питању транспарентност филмске слике, једна јача,

8 Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press.

9 Wilson, G. M (1988) *Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: The John Hopkins University Press.

која држи да је филмска слика отисак реалности, или одговарајућа аналогија, и друга која инсистира на корелацији између филмске слике и утиска реалности. Базен (André Bazin) је био одлучан и утицајан заговорник оне прве и било је скоро обавезујуће за француске теоретичаре филма да се баве овим проблемом дуго после његове смрти, без обзира да ли су се слагали са њим, или не. Чак је и Кристијан Мец (Christian Metz), један од најутицајнијих теоретичара који је у пуном светлу увео семиологију у поље филмске теорије, дао почаст свом учитељу Андре Базену.¹⁰ У својим раним радовима је тврдио да „семиолози могу да почну свој рад са друге стране аналогије”, док је питао да ли је могуће да нам идеја аналогије омогућава да кажемо „да ништа више не можемо да кажемо о (филмској) слици осим тога да личи на оригинал”.¹¹

Базен је у „Миту тоталног филма” писао о „фотографском реализму” и, према Вилсону, чак иако није у потпуности могуће да се испуне ови циљеви, ови фактори омогућавају да гледаоци заузму позицију поверења као да посматрају догађаје који се одвијају из самог простора приче.¹² Као надоградња, поступци аналитичке монтаже филмске акције су постепено били развијани. Такође, пројектована слика на платну садржи огромно мноштво различитих визуелних информација које је наизглед „непрерађено” и релативно нетекстуално. Коначно, невидљивост класичне монтаже појачава утисак гледалаца да посматрају чврст и аутономан свет.

Из овога проистиче да свест оперише са условљеном предиспозицијом да сматра да фиктивни свет нарације постоји аутономно у односу на гледаоца. Успостављен по принципима ситуационог модела, овај свет укључује агенте, који креирају догађаје, али такође и низ других објеката, који се понекад називају позадином (setting); има временске и просторне параметре и делује у контексту специфичном за сваког појединачног гледаоца.

Тако, илузија реалности је једна од основних претпоставки под којима свест започиње градњу дијегетског света. Слабија тврдња о илузији реалности не прејудуцира да постоји нешто „стварно” када је у питању филмска слика, док описује

10 Базеново веровање у идентично онтолошко порекло реалности и филма, које се разликује од епистемолошких претпоставки аналитичких филозофа, не треба да нас заустави да упоредимо њихов сличан однос према објектима у филму.

11 Metz, C. (1972) *Essais sur la signification au cinéma*, vol. 2, Paris : Klincksieck, pp. 161-162.

12 Wilson, G. M. (1988) *Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: The John Hopkins University Press, p. 56.

релацију између реалности и филма као корелацијску. С друге стране, ако употребимо појам ситуационог модела, имплицирамо да „гледаоци разумеју наративе стварајући ситуационе моделе, који представљају наративни свет, пре него текст сам по себи”.¹³ Из овога следи да су ситуациони модели удаљени од дијегетске „стварности” и од текстуалности кроз коју гледаоци досежу до појединачних ситуационих модела.

Да бисмо боље објаснили шта се овде дешава, развили смо појам *ситуационог модела* као менталне репрезентације ситуације описане у тексту. Категорије које сачињавају овај модел су агенти, акције, простор, време, догађаји, и узрочно-последичне везе.¹⁴ Док размишљамо у овом правцу, појам ситуационог модела је од првостепене важности за нас, јер објашњава релацију између гледаоца и дијегетског света, као и повезаност других теоретских појмова које користимо да објаснимо процес гледања филма и анализе филмске текстуалности. Овај појам је усвојен из когнитивних истраживања у процесе дискурса, али је такође блиско повезан са начином на који људи интерпретирају реалност. Присвајајући овај појам из психолошког рада Џонсон-Лерда (Johnson-Laird), Ван Дијка (van Dijk) и Кинча (Kintsch), Ван Остендорп (van Oostendorp) описује ситуациони модел као „менталну представу ситуације описане текстом”.¹⁵ Џонсон-Лерд јасно каже да његов дискурсивни модел експлицитно објашњава структуру ситуација како их перципирамо и замишљамо, а не структуру реченица. Слично се може подразумевати са повећаном поузданошћу када је у питању филм: дискурсивни модел је примењив не само на видљиву ситуацију, већ на ситуацију која је преведена из визуелног поља у когнитивну симболичку структуру. Баш као што постоји потреба да се у писаном или лингвистичком дискурсу иде из лингвистичке репрезентације, постоји и потреба да се оде из визуелне површине када говоримо о наративном филму.

Овде ћемо покушати да применимо појам ситуационог модела на наративне ситуације и да га даље развијемо да би одговорио потребама филмске нарације. Ситуациони модели

13 Morrow, D. Situation Models and Point of View in Narrative Understanding, in: *New Perspectives on Narrative Perspective*, eds. Peer, W. and Chatman, S. (2001) Albany: State University of New York Press, pp. 225-241.

14 Oostendorp, H. Holding onto Established Viewpoints during Processing News Reports, in: *New Perspectives on Narrative Perspective*, eds. Peer, W. and Chatman, S. (2001) Albany: State University of New York Press, pp. 173-179.

15 Исро, р. 173; Johnson-Laird, P. (1983) *Mental Models*, Cambridge (MA): Harvard University Press; Dijk, T. A. and Kintsch, W. (1983) *Strategies of Discourse Comprehension*, New York: Academic Press.

које гледалац развија морају да трају дуже него појединачна сцена, коју гледалац интегрише уз њихову помоћ, осим ако је сцена потпуна дигресија у тексту. Врло често у филму гледалац користи искључиве, некомпатибилне ситуационе моделе за интерпретацију одређеног сегмента текста, што нас води до закључка да је интерпретација наративног текста потенцијално комплексна ментална активност, која захтева много префињенију акцију од гледаоца него што изгледа када би се филмски сегмент посматрао у изолацији од осталих делова наратива. Такође је јасно да би за велики део наративних текстова један од супротстављених ситуационих модела могао бити назван *објективним*, бар на крају конфликта. Ако претпоставимо да два супротстављена ситуациона модела могу бити коришћена од стране гледаоца за интерпретацију одређеног сегмента текста, онда након тога што је разрешен конфликт, један мора да заузме позицију објективности. Будући да је једна од основних функција ликова у фикцији да делају као когнитивни канали за разумевање дијегетских светова, други ситуациони модел је често приписан субјекту, углавном лику у причи и у том случају га можемо назвати *субјективним*. Или он остаје субјективан зато што је у једном тренутку припадао, бар делом, гледаоцу, а на крају се показао неадекватним. Овако грешка постаје један од основних принципа самоперцепције и самодефиниције субјективности као постојећег ентитета. Гледаоци не само да разумевају свет кроз ситуационе моделе, они пројектују ситуационе моделе на различите ликове као услов разумевања начина на који ти ликови разумеју објективни свет изван њих. Наравно, објективни ситуациони модели могу једнако бити повезани са субјектима, али њихова објективност осигурава њихову специфичну позицију. У хијерархији ситуационих модела коју гледаоци заступају, објективни ситуациони модел има епистемолошко, ако не неопходно и драматско првенство. Неке жанровске конвенције стављају објективни ситуациони модел у јаку зависност од развоја субјективног, кроз дејство агента као истражитеља. На пример, Шерлок Холмс (Sherlock Holmes) гради и развија његов ситуациони модел као пут осветљавања објективног стања ствари, који се не може разумети без његовог дејства. Али, чак и у овом случају, објективни ситуациони модел који објашњава свет фикције је свеобухватнији него субјективни, јер укључује специфични лик Холмса, опет приближен гледаоцу углавном кроз један други субјективни ситуациони модел развијен од стране доктора Вотсона (Watson).

У причама о Шерлоку Холмсу читалац ретко сумња да је ситуациони модел који је представљен као да припада Холмсу истовремено и објективан. Увек је јасно као суза да ће

Холмс бити у стању да изгради свеобухватни објективни модел, без обзира на малу количину усмеравајућих детаља. С друге стране, у филму *ноар*, немогућност детектива да тачно види и делује на одговарајући начин у заплетеном свету који га окружује, преплиће супротстављене ситуационе моделе на веома другачији начин. Овде, субјективни модел који припада главном лику генерално остаје субјективан кроз цео наратив, и, ако се креће према објективном, углавном касни за догађајима, тако да особа која заступа овакав проминентан ситуациони модел на крају остаје губитник, понекад причајући горку причу са краја наратива, као у *Булевару сумрака* Билија Вајлдера (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950). Истовремено, Шерлок Холмс може имати лажна веровања, али он је способен да их на време промени и тако реши мистерију.

Једна од основних особина објективног ситуационог модела је његова експланаторна кохерентност. Она је често била описана као једна од базичних особина филмске наратије уопште, која има улогу у успостављању глобалне поузданости. На пример, Вилсон каже: „постоји обећање (класичног наратива) да ће описати низ догађаја, аката и ситуација које ће имати интерну епистемолошку кохерентност”.¹⁶ И даље: „класична наратија, филмска и друга, нуди сигурност да ће: (а) главна, драматски битна, питања имати одговор који ће текст учинити доступним и; (б) да ће наративни материјал који даје ове одговоре бити одговарајући, иако можда не отворено, идентификован”.¹⁷

Будући да су ситуациони модели међу главним оруђима које гледалац користи да би разумео наратив, експланаторна кохерентност се као општа стимулација примењује на начин на који је ситуациони модел прихваћен. Даље, изгледа одговарајуће да се каже да епистемолошка кохерентност на нивоу ситуационог модела има специфичне начине функционисања, који су различити од начина на који функционише у осталим деловима наративног процеса. Будући да разговарамо о менталним феноменима, тешко је описати ситуационе моделе врло прецизно. Могуће је само трагати за њиховим апроксимативним особинама. На почетку наратије, они су флуидни флексибилни ментални системи који на неки начин одговарају ситуацији коју интерпретирају. Они такође имају посебан модус постојања у времену и сигурно су истакнутији када су њихови пертинентни елементи у

16 Wilson, G. M. (1988) *Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: The John Hopkins University Press, p. 40.

17 Исто, p. 40.

наративном фокусу, него када су остављени по страни, „не-активни” за неко време. Док год посматрамо једноставније случајеве, што би могло бити када пратимо развој ситуационог модела који одговара догађају у заплету, може изгледати да нема ништа посебно код ситуационог модела, осим његовог јаког ослоња на непосредну визуелну нарацију. Ово би укључивало препознавање и разврставање објеката и развијање ситуационог модела од стране гледаоачеве свести кроз мобилизацију његових одговарајућих когнитивних способности и веровања која се тичу спољњег света и функционисања медија. Али, чим почнемо да посматрамо функционисање ситуационог модела у дужем наративу, цео процес постаје компликованији. Како се заправо ситуациони модел односи на већ интернализовано знање о дијегетском свету? Како овај однос утиче на начин на који се он односи према текстуалном пољу у тренутку читања? Које су последице растућих захтева за паралелно процесуирање комплексних алтернативних ситуационих модела?

Ситуациони модели могу, као контекст, да садрже гледаоачева претходна искуства, укључујући искуство претходних текстова, који се тичу истих или сличних наративних ситуација. Истовремено, модел може такође да се управља према случајевима општијег знања из сећања о таквим ситуацијама. Функционисање ситуационих модела може бити приписано свим наративним филмовима, али не само њима. На пример, научни и образовни филмови нуде менталне моделе својим гледаоцима, који се директно тичу реалности и њених претпостављених контрадикција.

Дакле, ситуациони модели су подскуп, или варијација менталних модела које људи користе да разумеју свет. Гледаоци користе своје когнитивне способности, подстакнути филмском нарацијом, да интерпретирају одређене ситуације које су им понуђене током процесуирања играног филма. Ова активност се одвија у контексту који никада не може бити у потпуности објашњен, јер су индивидуалне варијације превише бројне да би се све узеле у обзир, али ми ипак можемо да истражимо основне одлике активности која се одвија око ситуационих модела.

Један од закључака у раду Џонсон-Лерда потврђује да су премисе које воде до само једног модела значајно лакше него оне које нуде избор између више модела. Овде смо првенствено заинтересовани за филмове који нуде два или више ситуационих модела од којих гледалац треба да изабере онај одговарајући контексту који га окружује. Овде немамо довољно простора да бисмо представили довољан број примера који подразумевају поређење два различита ситуациона

модела и који увлаче гледаоца у процес редефинисања постојећег ситуационог модела у један другачији. Описаћемо само ситуацију која се тиче визуелних гегова. Ноел Карол (Noël Carroll) дефинише визуелни гег као „форму визуелног хумора у којој се задовољство генерише игром алтернативних интерпретација које пројектује слика или серија слика”.¹⁸ Наша анализа визуелних гегова показује тачно ово: гледаоци су „приморани” да примете противречне примере ситуационих модела и да одлуче које сматрају одговарајућим у контексту у ком та одлука настаје. Цео процес је олакшан чињеницом да гледаоци сами имају тенденцију да активно траже контрапримере да би успоставили валидност почетног менталног модела који су конструисали. Како су онда они изненађени када су суочени са контрадикторним примерима које им нуди визуелни гег? Прво, они су делимично уљуљкани претходним наративом у ком се објекти понашају према њиховим очекивањима, формираним на основу њихове способности да разумеју како се објекти понашају у реалности. Друго, филмска нарација активно промовише транспарентност кроз то како се дијегетички објекти понашају изван рефлексивних момената сукоба између две контрадикторне претпоставке, које су противпримери највишег ранга.

Оно што се чини посебно занимљивим је да визуелни гег садржи дуплирање ситуационих модела на „једну” скупину објеката. Једна од најважнијих одлика класичне нарације је да она производи експланаторно кохерентан наратив, али визуелни гегови представљају значајну препреку глаткој имплементацији жељене кохеренције. Наравно, већина визуелних гегова у немој комедији су кратки, тако да експланаторна кохерентност може бити брзо поново успостављена. Али, док трају, они могу захтевати од гледаоца пуну концентрацију, док пролази кроз процес поновног размештања дијегетских објеката, или успостављања (привремене) нове хијерархије тих истих објеката. Нема комедија је користила специфичне форме визуелних гегова од својих раних дана. На другом месту смо детаљно разматрали њихов развој у раним филмова Бастера Китона (Buster Keaton) које је он направио када се прикључио Фетију Арбаклу (Fatty Arbuckle), који је био главна звезда у њиховом дуету (или боље рећи трију).¹⁹ На много начина Китонове кратки и дугометражни филмови, који су настали кад се осамосталио, успевају да

18 Carroll, N. Notes on the Sight Gag, in: *Comedy/Cinema/Theory*, ed. Horton, A. (1991) Berkeley and Los Angeles: University of California Press, p. 26.

19 Milić, S. (2012) The Role of Objects and Situation Models in Film Transparency, *Arche* 17, Novi Sad: Filozofski fakultet, Odsek za filozofiju.

сачувају наративну структуру која му је омогућила да укључи већи број визуелних гегова, који су могли бити, у очима великих студија, који су потпуно контролисали његове филмове, виђени као препрека.

Као што смо поменули, визуелни гегови нуде два некомпатибилна објашњења, тако „користећи” гледаочеву уцртану склоност да тражи противпримере у дедуктивном закључивању. Они заправо терају гледаоца да употреби своје дедуктивне способности да би уклонио препреке у његовој потрази за истинитим објашњењем ситуација које садрже лажне претпоставке. Тако, можемо тврдити да они заправо подстичу гледаоца на додатни напор док гледа наративни филм. Препознавање објекта претпоставља активност комплекснију него што се за перцепцију у ужем смислу речи генерално сматра. Једна од основних особина које одмах повезују гледаоца и објект је однос који свест заузима према објектима, и дијегетском свету који их „садржи”. Пошто дајемо логичку примарну позицију материјалним објектима и личностима у разумевању света у ком живимо, видећемо како изгледа зависност од ситуационих модела у неким од Китонових филмова направљених током 1920-их година.

У раном немом филму, филмови Брајтонске школе показују живо интересовање за процес препознавања и чак препознавања, од *Бакиног увеличавајућег стакла* (*Grandma's Reading Glass*, Г. А. Смит, [G. A. Smith], 1900) и *Као што је виђено кроз телескоп* (*As Seen Through a Telescope*, Г. А. Смит, 1900) до *Несрећног случаја Мери Џејн* (*Mary Jane's Mishap*, Г. А. Смит, 1903). Касније, визуелни гегови у немој комедији се развијају у форму у форми, посвећени маштовитој игри између концепата и њихове материјалне основе. У принципу, Чаплинов и Китонов рад се сматра њиховим најбогатијим извором. Као што је случај са многим другим елементима неме комедије, улогу Чаплина не треба потценити када тражимо одлучујуће утицаје у развоју визуелних гегова, али постоје многи други примери, који упућују на дубоко урезану наклоност кратких немих комедија ка овом облику хумора.

У својим каснијим филмовима Китон се често играо са просторном дубином са великим креативним жаром, мада понекад са сумњивим конотацијама. У *Бледоликом* (*The Paleface*, Бастер Китон и Еди Клајн [Eddie Cline], 1921) коњ и коњаник се деле у двоје. Бастер зајаше коња, који је делимично сакривен жбуњем. Мизансцен треба да неизбежно споји два одвојена објекта, људско тело и коња и одведе гледаоца према знаном одредишту, зајаханом, заустављеном, или коњу у покрету. Гледаочев ситуациони модел је јак

условљен вестернима, који су били популарни у то време. Завршетак таквог кадра може бити двострук, зајачани коњ може да остане стационаран, или јахач и коњ могу да одјашу из кадра. Али, симултано присуство оба решења је логички немогуће, као што је немогуће за јахача да буде одвојен од коња, када је гледалац већ видео да га је зајачао. Када Бастер седне на леђа коња, животиња почне да се креће, али док напушта кадар постаје очигледно да постоје заправо два коња и да је Бастер уствари скочио на другу животињу, а не на ону на који су гледаоци мислили, и у погрешном смеру такође, гледајући у правцу коњског репа. Ту је двострука грешка, али не идентична. И гледалац и Бастер су заменили једног коња другим, али њихове тачке гледишта су морале бити различите због очигледно различитих услова перцепције. Наизглед једноставан трик, али разлагање јединства коњаник-коњ у два показује до које мере је дијегетски свет условљен објектима које садржи. У овом случају функционално и визуелно јединство објекта у средњем кадру савују простор, док дублирање коња које следи доноси чудесан ефект дуплирања концепта, који је био чврсто повезан својим просторним и временским координатама у оквиру дијегетског простора.²⁰ Истовремено, открива се како је танка линија која раздваја тачку гледишта лика и гледаоца и да границе сопства могу постати врло еластичне и порозне током гледања играног филма.

У *Нашој гостољубивости* (*Our Hospitality*, Бастер Китон и Џон Блајстон [John Blystone], 1923) оригинална поставка из *Бледоликог*, која је комбиновала коња и истраживање дубине простора, употпуњена је преодевањем: Бастер у одећи жене, снимљен отпозади, преображава се у коња када тај створ открије своје праве димензије. Овај гег упоређује два визуелна гег, један добро познато дуплирање између мушкарца и жене, док други повезује концепте жене и коња. Објект дизајниран за ову прилику је чудна, инверзна варијанта кентаура, са људским телом и животињском главом. Конотацијска мрежа је овде очигледно гушћа него раније, али још увек изгледа да је Китонов главни порив био да пре зачуди гледаоца својом способношћу да манипулише денотативно значењско поље, него да развије гег који би служио неким апстрактнијим конотационим сврхама.

²⁰ Сличан ефекат је често коришћен у филму за различите духове и природне објекте који настају из већ успостављеног објекта, углавном људског тела. Ипак, ту одсуство потпуног просторног прераспореда генерише другачији одговор. Ово наглашава меру у којој је интерпретација сваког посебног кадра резултат његовог уклапања у интерпретативно поље гледаоачеве свести, у врло малим сегментима, бар у својој основној просторној оријентацији.

Важност гледаоачеве оријентације у простору је једна од главних тачки интереса визуелних гегова у филму. Она је конститутивни елемент дијегетског света који гледалац креира, иако не мора бити, и генерално у филмској фикцији она није, фокус наративног интереса. Као неопходан услов, она захтева од гледаоца брзо и одговарајуће процесуирање, могућу интеграцију у општу просторну дијегетичку шему и успостављање основних предуслова за процесуирање нарративне јединице у њеном току. Као таква, она је услов *sine qua non* дијегетског света и значајан део гледаоачевих напора је посвећен успостављању и одржавању просторних услова. Можемо рећи да док оријентација у простору игра важну улогу у препознавању, она је такође углавном невољна активност. У принципу активности које се тичу дијегетског света су мешавина вољних и невољних активности, које је тешко раздвојити. Оне се допуњују и, ако је њихов општи циљ одржање односа између гледаоца и дијегетског света, тачно зашто и како оне оперишу је теже објаснити. Чак, иако свест „држи страну” вољним активностима и очекује неке невољне реакције, када се неочекиване невољне реакције десе, поготово оне које представљају базу за мноштво комплекснијих егзистенцијалних активности свести, дешава се дестабилизујући изазов. Дакле, неуспех препознавања у Китоновим геговима јако подрива наратив, што се може десити чак и када се гег налази на самом почетку филма.

Колико је волео да се игра простором, Китон је такође радо стварао гегове који су употребљавали временске релације. Трајање објеката у времену и наративни кодови, који ово регулишу су центар његовог интереса у *Чамцу* (*The Boat*, Бастер Китон и Еди Клајн, 1921), док се у *Седам прилика* (*Seven Chances*, Бастер Китон, 1925) види одличан пример његове домишљатости у овом домену. На почетку *Седам прилика*, Бастер, добростојећи нежења, напушта кућу да би запресио своју вољену. Улази у аутомобил; пут почиње, док је сцена очигледно на свом крају. Претапање почиње пре него што се аутомобил померио, означавајући за гледаоца да ће очигледно бити транспортован кроз време и простор на место идуће сцене. Али невероватно се догађа; ауто „остаје” где је и био, док се *сетинг* мења у локацију следеће акције. Очигледно, у питању је трик, али ипак изгледа као да се није десило ништа више од самог претапања. Овог пута, уместо дубине простора и мизансцена, монтажа, као једна од основних регулаторних техника за манипулацију наративног простора и времена, заузима центар сцене.

Рез, током или између сцена, није рез у егзистенцији дијегетског објекта. Објект је или само привремено остављен по

страни, или се постојање одговарајућег концепта наставља без прекида, често са појачаним интензитетом. Грифит (D. W. Griffith) је међу првима открио ово, треба само погледати почетак пљачке у *Девојци и њеном поверењу* (*Girl and Her Trust*, Д. В. Грифит, 1912) да би се то видело. Ејзенштејн и други аутори 1920-их су развили овај потенцијал до максимума у неком филму. Режију са средњег плана Грејс (Еленор Бордман, Eleanor Boardman) на њен крупни план током пљачке не перципира се као прекид, већ као интензификација емотивне снаге концепта. Форма овог интензитета, ако се може тако рећи, на изванредан начин одговара наративној улози објекта и регулисана је наративним кодовима.

У *Седам прилика*, као у било ком другом филму, претапање треба очигледно да снизи интензитет са којим објект постоји у концептуалном пољу; генерално, то је привремени одмор пре него што се акција настави, често са истим објектом као центром наративног тока. Оно такође означава проток времена, тако да бисмо могли да кажемо да проток времена одговара релаксацији тачке гледишта, потпомогнутој чулним утисцима. У Китоновом гегу нешто друго се дешава, аутомобил не пролази кроз овакву путању, остаје присутан са истоветним интензитетом, задржавајући исте координате у кадру. Чак и једноставан рез, који би покушао да понесе терет времена које је прошло, представљао би потешкоће за гледаоца у 1920-им. Али, бар би задржао исту процедуру за све објекте мизансцена. Насупрот томе, *Седам прилика* раздваја објекте у различите категорије, од којих неки пролазе кроз „регуларни” процес одговарајући претапању, док аутомобил са Китоном за воланом задржава непромењено присуство. Резултат је промена без промене. Пред нама је визуелни гег, у ком се аутомобил померио, а и није, јер његово присуство кроз претапање није избледело; и у ком је време на одговарајући начин прошло, а и није. Ово можда изгледа банално, али треба приметити да концепт објекта очигледно одржава сталну везу, информациони канал променљивог интензитета и особина, са просторним и темпоралним параметрима кадра и промена између кадрова. Способност аутора да искористи ове потенцијале заједно са способностима гледаоца да протумачи могуће поруке заједно чине изражајну основу медија. Питање како гледаоци разумеју поруку је круцијално. На првом месту, како лоцирају поруку у филму? Овај процес никад не почиње од нуле, то је сигурно, а током гледања не само да се стално ослања на успостављено концептуално поље, већ је строго њиме и условљено, иако у много индивидуалних или колективних варијација. Аутомобил у Китоновом гегу крши неке основне логичке законе, или наративне кодове успостављене за функционисање

филмске комуникације. Ови кодови, чак и када су повезани са објектом за који гледалац сам, или преко лика као посредника, има мало егзистенцијалног интереса и када, као овде, они делују у тренутку смањења наративне тензије, још увек играју круцијалну улогу у заштити и одржању гледаоцевог идентитета. Чудна заводљивост овог гега потиче из чињенице да поставља упоредо обичне свакодневне догађаје, најобичнију могућу елипсу и бенигну природу гега са неадекватношћу коју производи.²¹

Али, када смо ближе погледали неке од Китонових гегова, упитајмо се: да ли и зашто публика разуме визуелне геगेва као грешке? Јасно је, гледаоци имају право, када су суочени са процесом погрешног препознавања, да осећају да их је неко преварио, онај ко је направио филм, нарација, филм сам. Ова врста реакције може да помогне суочавању са изненадном, у сваком случају стресном, неочекиваном дестабилизацијом њихове тачке гледишта. Исход може бити двострук, он може да подрије транспарентну моћ дијегезе ако гледаоци одреагују са „то је све ионако фикција”, или може да појача однос гледалаца према дијегетском свету, приморавајући их да промисле премисе на основу којих су направили претпоставке о њему. Тако, транспарентност може бити ослабљена или појачана, зависно од становишта које гледаоци заузму. Аргументи за било који од ова два пута су доступни: рефлексивност гега указује на његову артифицијелност, док поновно успостављање транспарентности утишава сумње. У другом случају, чак иако заузму становиште да је гег трик, гледаоци га неће прихватити са негодовањем. Али, која би могла бити корист од тога? Иако одговор није очигледан, „кривац” за неадекватне закључке је, колико и онај ко је направио филм, и сам гледалац, зато што је извукао погрешан закључак о стању ствари из доступних чулних утисака. Можда је гледаочева реакција била углавном невољна, али, док их то не чини мање одговорним, то је лекција вредна пажње. Начин на који ће гледаоци реаговати на визуелни гег не може се лако предвидети, а њихов однос према непредвиђеној промени тачке гледишта чини конститутивни део уобичајене тачке гледишта.

Разматрајући разлику између сигурности и знања Остин каже да „ја сам сигуран” (I am sure) и „ја сам уверен” (I am certain) функционишу као „описи субјективних менталних

21 Техника неопходна да би се извео овај гег у *Седам прилика* развијена је раније, у *Шерлоку јуниору* (Sherlock, Jr. Бастер Китон, 1924). Китон и његов камерман су тачно маркирали позицију главних објеката у односу на камеру уз помоћ геометарске опреме и онда користили та мерења за постављање другог сета објеката.

или когнитивних стања или односа, или не знам шта” док „ја знам (I know) није то, или бар не само то”. Касније, као главну експланаторну снагу у разматрању како „знам” функционише у говору, Остин користи поређење између „обећавам” и „знам”, које по њему играју функције које се могу упоредити у друштвеној комуникацији. Поменуто размисљања развила су се око питања непогрешивости знања. Ако тврдим да могу знати сада, а касније се ипак докаже да сам погрешно, онда можемо говорити о томе да можемо разумљиво користити реч „знам” у свакодневном говору. С друге стране, ако не могу погрешити ако знам, онда има врло мало тога за шта могу тврдити да то знам. Остин заговара ово прво, што захтева од њега да уверљиво објасни специфичност знања. Он је налази у његовој друштвеној употреби, у његовој преносивости и ауторитету који производи као обећање.

С друге стране, он углавном негира да постоји специфични когнитивни садржај израза „ја знам” који би га учинио другачијим од „ја сам апсолутно сигуран”, иако, као што смо видели, не жели да разматра когнитивни статус „ја знам” даље од врло опште, већ поменуте примедбе. Ако се цела специфичност знања садржи у овој посебној друштвеној употреби, како бисмо могли да објаснимо изразе као што су „ми знамо” или „ми сви знамо”, које изгледа као да имају неке друге функције изван, удаљене од обећања? И, ако „знам” треба да пренесе ауторитет за разне тврдње, да ли бисмо уопште могли да говоримо о „знању”, а не само о „знати”?

Када бисмо хтели да стриктно применимо Остинов опис знања у релацији према играним филмовима, нашли бисмо да је релевантан у односу на дијегетски свет филмске нарације. Иако ту нема тврдњи изговорених од стране гледаоца, оне су њему изговорене.²² Али, ово би значило враћање ауторитета и извора знања, које се тиче дијегетског света, назад на нарацију, и, ако бисмо желели да поставимо свесни ентитет као неопходни предуслов таквог знања, на наратора. Ипак, ако останемо код гледаоца и опишемо његов однос према дијегетском свету као знање, могли бисмо да закључимо да ова врста посвећености и учествовања, коју гледалац осећа у овом случају између њега и „одговарајућег” објекта знања, може бити упоређена са оном која се тиче света у ком он живи. Ово нас враћа на специфичност

22 Изјаве које изговарају ликови и наратори чине само део закључака које изводи гледалац. Изговорене реченице могле би се сматрати за тврдње, које преносе ауторитет знања, док њихова повезаност са другим формама „изјава”, које такође дају информације о дијегетском свету, показује да нема функционалне разлике међу њима.

знања, која се консеквентно не може наћи само у друштвеној употреби овога термина, док ипак још увек можемо да нађемо његову сличност са обећањем. Могли бисмо да у њему видимо посвећеност да се реагује у специфичним околностима, или ниво сигурности који би био довољан гледаоцу да се обавезе (да „обећање”), ако би се такве околности појавиле. У фикцији се то никад не дешава, наравно, али то није препрека. Као што се може претпоставити, гледаоци имају различите склоности да реагују у сличним околностима, али за нас је довољно да они сматрају услове створене при постојању дијегетског света као ситуацију која омогућава њихово одговарајуће понашање, које би се материјализовало кад би дијегетички свет био стваран. Овај аспект знања пројектован према и од свести може се посматрати као одговарајући према њеној релацији на спољни свет, који укључује снагу обећања. Когнитивна манифестација света тако стоји између људске јединке (или гледаоца) и друштва и круцијално утиче на њихову интеракцију, све док та јединка задржава минималну могућност предвиђања и контроле над догађајима.

Наравно, свест да посматрају фикцију битно мења реакцију гледалаца у поређењу са оним шта би урадили кад би се срели са таквом ситуацијом у реалности. Због тога су објекти дијегетског света у суштини естетички објекти. Њихова атрактивност, ипак, не потиче углавном од тога што изазивају реакцију другачију него у стварности, већ због тога што су слични, или упоредиви са њом, иако може да се види како реакција слична „бекству од реалности” може бити базирана на сличним премисама. Поред тога, неке од могућих реакција су више одговарајуће него неке друге, за друштвено условљене околности филмске перцепције, које се мењају с временом. Да поновимо, гледаоци имају склоност да реагују на различите начине у односу на сличне објекте у стварности, али се они такође разликују у њиховом приступу одговарајућим феноменима (ако смо у стању да их изолујемо и идентификујемо) кад су суочени са „истим” кроз медијум филма. Спремност за интерпретацију и деловање у реалности изгледа имају врло близак, комплексан однос са тачком гледишта гледаоца у филму. Конфузија гледаоца у разликовању између филма и реалности је практично искључена, али конфузна реакција према приказаним или објектима са којима се срећу изгледа неизбежна. Овим се овде нећемо даље бавити, циљ нам је био да укажемо на услове у којима су гледаоци приморани да заузму тачку гледишта да би сачували свој интегритет.

Обећање (ре)акције је такође обећање на конзистентност у понашању, које захтева издржљивост и јако придржавање правила у условима филмског гледања, када, у поређењу са ситуацијом у реалности, постоји потпун недостатак последица. Ово може бити и јесте коришћено од стране свести у њену корист. Али ово не треба видети као проблем, све док су гледаоци способни да узму у обзир последице позиције коју заузимају у односу на догађаје које проживљавају. Једна од најважнијих последица је утицај на хабитуалну (уобичајену) тачку гледишта. Последице прихватања специфичне, текуће тачке гледишта не могу никада у потпуности бити предвиђене и међусобно преплитање између филмске (дијегетске) тачке гледишта и хипотетичне тачке гледишта, текуће или хабитуалне, то јест склоности да се (ре)агује у стварности, дају врхунску моралну вредност уметности, и филму посебно. Невољни аспекти овог процеса чине комплетну контролу над тачком гледишта илузорном, без обзира колико може бити (не)пожељна. Ипак, промене у просторној оријентацији, које постану неопходне у гегу који смо описали, протресају основе на којима гледаоци базирају свој идентитет, док захтевају јасну и неодложну реакцију. То је као да је тепих извучен испод њихових ногу и дијегетски свет престаје да буде дом њихове свести. Успостављени концепти убрзано нестају и нова теорија треба да буде изграђена да би се задовољили изненада „напуштени” чулни подаци. Последица овога је да ако знам, могу погрешити, што није увек лако искуство: нова денотативна мрежа, и конотативни слојеви који следе треба да никну на руинама света који је нестао.

ЛИТЕРАТУРА:

- Austin, J. L. Other Minds, in: *Philosophical Papers* (1970) Oxford: Clarendon Press.
- Ayer, A. J. (1956) *The Problems of Knowledge*, London: Penguin Books.
- Bazin, A. (1967) *What is Cinema?* 2 vols. Berkeley: University of California.
- Bordwell, D. (1985) *Narration in the Fiction Film*, Madison: The University of Wisconsin Press.
- Carroll, N. Notes on the Sight Gag, in: *Comedy/Cinema/Theory*, ed. Horton, A. (1991) Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Malcolm N. Knowledge and Belief, in: *Knowledge and Belief*, ed. A. Phillips Griffiths (1967) London: Oxford University Press.
- Metz, C. (1972) *Essais sur la signification au cinéma*, vol. 2, Paris : Klincksieck.
- Milić, S. (2012) The Role of Objects and Situation Models in Film Transparency, *Arche* 17, Novi Sad: Filozofski fakultet, Odsek za filozofiju.
- Strawson, P. F. (1965) *Individuals. An Essay in Descriptive Metaphysics*, London: Methuen & Co Ltd.
- Wilson G. M. (1988) *Narration in Light. Studies in Cinematic Point of View*, Baltimore: The John Hopkins University Press.



Saša Milić
Academy of Fine Arts, Belgrade

KNOWLEDGE AND THE DIEGETIC WORLD OF
FEATURE FILM

Abstract

In this paper we deal with the problem of how viewers interpret feature films. In elaborating the nature of human knowledge of the outside world, we used the P. F. Strawson's ideas about the primary logical position of material bodies and persons. Our starting position is that in understanding film fiction, viewers build a diegetic world, whose perception carries strong correlation with how the humans perceive reality. This gave us an opportunity to understand the relationship between situation models that are used to categorize the multiplicity of objects on the film screen, or the basic particulars as Strawson named them. Our goal here is to account for sudden shifts in film narration, which often force viewers to radically reorganize their spatial-temporal grid, and the objects it comprises. We want to explain how the change of position and function of one object, or a series of spatially or causally connected objects are sufficient to cause a momentary wholesome change of the situation model, and consequently the perspective through which spectators organize the conceptual field related to the film narration they are facing. Recognizing sight gags as particularly complex narrative figure, the paper describes the doubling of situation models by viewers interpreting specific sight gags. A result of this doubling is the incongruity registered by the viewer, who thus gains an analytical insight into the structure and functioning of individual situation models. To achieve this we analyzed several segments of films made by Buster Keaton in the 1920s.

Key words: *consciousness, knowledge, fiction, situation model, Buster Keaton*