
SRĐAN MITROVIĆ

HIGH-TECH FILM

Početak novog milenijuma tehnologija zvana ALTERNATIVNA STVARNOST biće u širokoj upotrebi. Dopustiće vam ulazak u kompjuterski stvorene svetove, bezgranične kao i sama mašta. Njeni tvorci predviđaju milione korisnih primena, dok je se drugi boje kao nove forme kontrole uma...

Iz filma *Kosač (Lawnmower Man, Bret Leonard/Brett Leonard, 1992)*

UMETNOST I HIGH-TECH

Umetnost dvadesetog veka (književnost i film posebno) često se bavi problemom ubrzanog tehnološkog razvitka. Uloga tehnologije u ljudskom životu, odnos mašina – čovek, saradnja ili sukob, blagostanje ili apokalipsa, samo su neka od pitanja na koje i umetnici na svoj način pokušavaju da nađu odgovore, ili da jednostavno postavljaju pitanje: Šta dalje?

Već u ranim *pulp-magazinima* spominje se veštačka inteligencija, nešto slično robotima, koja pokazuje tendenciju da se okrene protiv svoga tvorca. METALNI GIGANT (*Metal Gigants*, Edmond Hamilton/Edmond Hamilton, 1926) i RAJ I ČELIK (*Paradise and Iron*, Majls Brauer/Milse Breuer, 1930) jesu prvi romani koji pokreću ovu problematiku. Tako su se u književnosti, a kasnije i na filmu, razvila dva viđenja razvoja tehnologije: optimističko i pesimističko. Pored Edmonda i Brauera mnogi autori pokušavaju da objasne opasnost od savremene tehnologije. Najveći strah si-

gurno predstavlja strah od gubitka identiteta¹, strah da će tehnologija preuzeti kontrolu nad čovekom, kao i strah od samouništenja (atomska bomba).

Međutim, postojali su i pisci koji su se zalagali za ubrzani razvoj tehnologije i koji u tome nisu videli nikakvu opasnost već upravo suprotno, prosperitet za celokupno čovečanstvo. Tako je Džon Kempbel junior (John Campbell Junior) napisao METALNE HORDE (*Metal Horde*, 1930), Don Stjuart (Don Stuart) MAŠINE (*The Machine*, 1935). Kasnije se ova opsesnutost tehnologijom nastavila da bi sve kulminiralo pedesetih godina, početkom hladnog rata.

Razvitak visoke tehnologije dovodi do pronalaska virtualne stvarnosti koja na jednom metaplanu dovodi do promene ljudske percepcije, jer se stvara jedna nova dimenzija delovanja koja se ne može definisati preko poznatih termina. Time je sama tehnologija dovela do jedne krajnosti. U toj tački vraća se na problem postojanja (potraga za sopstvenim korenima i identitetom). Čovek u sukobu s tehnologijom nalazi se pred problemom redefinisanja svog ljudskog identiteta. Šta je čovek, šta je mašina, šta je stvarnost, šta je virtualna stvarnost, koliko stepena realnosti postoji – to su samo neka od pitanja koja se nameću. Ova pitanja posledica su napredovanja tehnološke revolucije. Da li je čovek dorastao tehnološkom razvitku koji sam stvara?

Početkom devedesetih pojavljuje se serija high-tech filmova. Njih ne treba izjednačavati sa SF filmovima. Kod SF-a se tehnologija podrazumeva, dok je ovde važan odnos čovek-tehnologija. Inače high-tech film je imao svoje uspone i padove da bi danas zamro. Filmovi ovog podžanra javljali su se negde na nivou ekscesa, s vremena na vreme i pojedinačno.

Kada je film nastao, ljudi nisu mogli da percipiraju kadrove koji su bili kraći od 24 sličice u sekundi. Nisu čak mogli da prate paralelnu radnju. Međutim, sve se to menjalo velikom brzinom. Sada je ljudsko oko u stanju da percipira sadržaj kadra koji je dugačak tri sličice. Sada čovek iz sukoba sadržaja dva kadra stvara nove sadržaje. Ljudi u početku nisu bili spremni na apstraktan način mišljenja, odbijali su sve ono što ne postoji u stvarnosti. Međutim, spoj ljudske radoznalosti i mogućnosti filma da reaguje na impulse iz nauke doveo nas je devedesetih do high-tech filma.

Početkom devedesetih dogodila se svojevrsna filmska revolucija – snimljen je film KOSAČ. To je prvi film

¹ Ovaj obrazac su kasnije preuzeli horor filmovi, naročito zombi filmovi.

iz visoke A produkcije koji za građenje priče koristi sve tematske varijante dramaturških konstrukcija i trenutni tehnološki napredak.

Do devedesetih godina snimljeno je tek nekoliko filmova koji su se bavili čovekom koji postaje zarobljenik virtuelne stvarnosti, kompjuterski generisane. To su filmovi DOBRODOŠLI U KRVAVI GRAD (*Welcome to the Blood City*, 1977), PRAVA IMENA (*True Names*, 1981), MOŽDANA OLUJA (*Brainstorm*, 1983), i SVEMIRSKI DEMONI (*Space Demons*, 1986).

Film SMRT U SNU (*Dreamscape*, Džozef Ruben/Joseph Ruben, 1984) jeste takode jedan od prvih koji je pokrenuo pitanje virtuelne stvarnosti, samo u ovom slučaju umesto sajber-prostora koriste se snovi. Denis Kvejd (Denis Quaid) je čarobnjak telekineze, čovek koji živi u svom mikrosvetu, sastavljenom od protuva, jeftinih žena i učestalih dobitaka na konjskim trkama (može da predvidi pobjednika). On je antiheroj, čovek izgubljen u vremenu i prostoru, čije ponašanje okolina ne razume. Režiser Ruben započinje svoj diskretan rat s modernim trendovima. To se posebno vidi u scenama noćnih mora američkog predsednika. U prilog tome ide i duhovita nesrazmera između realističnog sveta u kome se kreću junaci i komično redukovanih sekvenci snoviđenja. Svako snoviđenje je film u filmu, nova virtuelna stvarnost. Likovi su crnobeli, predsednik je paranoičan, naučnik čija će smrt iskupiti grehove jeste izmanipulisan, žena je neodlučna i nepoverljiva. Glavni negativni lik je direktno preuzet iz filma RATNICI PODZEMLJA (*Warriors*, Volter Hill/Walter Hill, 1982). On na kraju filma našem junaku kaže: "U ovom svetu ti si ništa Alek, a ja sam Bog." Sve ovo je preteča završnog obračuna u sajber prostoru između sajber-Boga i naučnika u filmu KOSAČ.

Film TRON (*Tron*, Stiven Lisberger/Steven Lisberger, 1982) je samo u tehnološkom smislu začetnik high-tech filma. KOSAČ je film koji nam na pravi način predstavlja ono što će uticati na poimanje savremenog sveta, a to je virtuelna stvarnost, koja je do tada bila elitistička zabava kompjuterskih genija, a sada postaje deo svakodnevice.

Kompjuterski genije, doktor koji radi za tajnu vladinu organizaciju, koristeći virtuelnu stvarnost pokušava da stvori savršenog ratnika. U međuvremenu ga napušta žena, a eksperiment propada. On nastavlja sa radom kod kuće, eksperimentišući na retardiranom radniku. Eksperiment izmiče kontroli, sposobnosti kosača razvijaju se do neslučenih granica. Pošto je prevazišao ljudske sposobnosti, kosač ima za cilj da se sjedini s kompjuterom i globalnom kompjuterskom mrežom, što na kraju filma on i uspeva da učini.

Ovaj film je zanimljiv za analizu sa više aspekata. Scenarista sjajno transkribuje dobro poznate motive iz književnosti i istorije filma (Frankenštajn), melo-drame (muža opsednutog karijerom žena napušta) i religije (sukob dobra i zla, dolazak Boga), u moderan filmski jezik u skladu sa promenama u poimanju osećajnosti koje donosi nova tehnologija. KOSAČ je generalizacija žanra. Ostali filmovi, što iz podžanra, što iz ostalih žanrova, uzimaju motive iz KOSAČA i uključuju ih u svoju strukturu. U ovom kontekstu biće obrađeni sledeći motivi high-tech filma: sindrom "Frankenštajn", gubitak ljudskosti, sindrom Boga – tehno-religija, zloupotreba znanja, odnos prema porodici.

Sindrom "Frankenštajn"

Ovde se uzima jedna stara priča koja je često prenošena na veliko platno. Junak iz knjige Meri Šeli (Mary Shelly) postao je inspiracija za mnoge velike glumce i reditelje. Naš Kosač uz pomoć novog modela postaje svojevrsan Frankenštajn nove generacije. I kod "Frankenštajna" i kod high-tech filma radi se o otimanju tvorevine čoveka od njegove kontrole i to rada strah. Kod "Frankenštajna", sredstvo za proizvodnje bila je medicina i biologija, tj. prirodne nauke. U high-tech filmovima, na mesto prirodne nauke stupa tehnička nauka. Ona se pojavljuje i kao sredstvo za proizvodnje i kao ono čega se čovek plaši da se ne otrgne kontroli. Dok je prirodna nauka – ma koliko čovek znao kako da je iskoristi – u principu bila ograničena nekim fizičkim i biološkim zakonitostima, dotle su kod tehnologije fizička ograničenja manja, a biološka ne postoje. Drugim rečima, tehnologija je bitno uvećala moć čoveka da kreira. Obe ove razlike, ipak, jesu samo kvantitativne – bolje sredstvo za veću moć. Kvalitativna razlika jeste negde drugde. Frankenštajn je živ, mašina nije. Jedna od generalnih osobina high-tech filmova jeste oživljavanje mašina i na osnovu toga građenje straha od nje. Ali, zašto relativizovati razliku čovek – mašina? Zašto se mašine "antropologizuju"? Zašto se plašiti da će se mašine otrgnuti ljudskoj kontroli, kada one nisu žive? Kako bi se uopšte mogle otrgnuti? Na kraju krajeva, zašto se danas plašiti, kada smo još daleko od stvaranja samosvesne veštačke inteligencije (što je preduslov otrzanja kontroli). Sindrom "Frankenštajn" jeste dobar putokaz za odgovore na ova pitanja. Frankenštajn je živa ljudska kreatura i čovek se plaši da bi se njegova živa kreatura sa duhom mogla oteti kontroli. Ali kako se toga može plašiti kod mašina bez duha, šta je živo u mašini? "Živo u mašini" može biti samo drugi duh, drugi čovek, koji će uspostaviti svoju kontrolu nad mašinom (oteti

kontrolu od nas!) i upotrebiti je protiv nas. Samo tako se mašina može oteti ljudskoj kontroli. Strah od tehnologije jeste strah od zloupotrebe tehnologije od drugog čoveka, zarad povećavanja njegove moći. Dok kod "Frankenštajna" čovek i kreatura stoje pri sukobu u ravnopravnom odnosu, ovde je kreatura samo sredstvo (drugog čoveka); sukob je sa drugim čovekom, strah je od drugog čoveka. U "oživljavanju" mašine prepoznaje se kao opasnost drugi čovek. Opasno je ako je njegova moć veća od naše. To je pravi izvor straha od mašine, ne neki (prilično neodređen) strah od nepoznatog. Indirektna potvrda može se naći u filmovima u kojima se bukvalno shvata da su se mašine okrenule protiv čoveka. To možemo naći, na primer, u filmu MAKSIMALNO UBRZANJE (*Maximum Overdrive*, Steven King/Steven King, 1980). Otrgnuti usisivači i električne makaze koje ubijaju, deluju prilično groteskno. I sve dok ne bude stvorena samosvesna veštačka inteligencija, nema suštinske razlike između usisivača, miksera i kompjutera, svi oni "služe" čoveku. Ali baš to što se strah od mašina gradi u filmovima sa kompjuterima i robotima, govori da je nešto drugo posredi, da iza mašina može biti samo drugi čovek i naš strah da njegova moć može biti veća od naše zahvaljujući ovim mašinama.

Sličan motiv, ali iz druge perspektive, srećemo i u filmu ODISEJA U SVEMIRU 2001 (2001: *A Space Odyssey*, Stenli Kjubrik/Stanley Kubrick, 1968), gde Hal otkazuje poslušnost svojim tvorcima, kao i u filmu DEMONSKO SEME (*Demon Seed*, Donald Kamel/Donald Cammell, 1977) kada glavni kompjuter takode otkazuje poslušnost svome tvorcu, siluje (!) mu ženu i na taj način se sjedinjuje s ljudskim rodom.

Gubitak ljudskosti

Gubitak ljudskosti ujedno znači i gubitak emocija. Kompjuter sam po sebi jeste rad čoveka sa mašinom. Gubi se kontakt s drugim ljudima i stvara se novi problem normalne ljudske komunikacije, koja sada postaje moguća jedino preko kompjutera. Takvu vrstu ljudske alijenacije globalna kompjuterska mreža Internet dovela je do savršenstva.

U filmu KOSAČ doktora napušta žena zbog njegove okupiranosti mašinama u kojima on, preko virtuelne stvarnosti, pokušava da pronade emocije. Ovo je dosta čest motiv i sreće se uglavnom u dečijim SF filmovima. Jedan od takvih je i KRATAK SPOJ (*Short Circuit*, Džon Bedem/John Badam, 1986) koji govori o odbeglom robotu i malom dečaku koji postaju veliki prijatelji. Na robotu koji je pravljen u vojne svrhe,

usled kratkog spoja indukuje se život. "Jonny 5" prvo nauči da se čudi, zatim se budi radoznalost a zatim i radost. Posle toga dolazi svest o smrti i svest o vrednosti života. Počinje da razlikuje to dvoje, što dovodi do snažne želje i volje za opstankom. To reditelju omogućava da relativizuje razliku između živog i neživog, a u isto vreme otklanja sve razloge koji gledaoce sprečavaju da robotu učitaju sve ljudske osobine. "Jonny 5" deo je tradicije robota koja je započeta u filmu RAT ZVEZDA (*Star Wars*, Džordž Lukas/George Lucas, 1978). Ipak, Bedem je prvi režiser čiji je robot izjavio: "Ja sam živ."

Sindrom Boga – tehno-religija

Ovo je sigurno i najinteresantniji motiv filma: stvara se nova religija koja koristi neke obrasce hrišćanstva – tehno-religija. Naime, naučnik, koristeći tehnologiju, pokušava da oponaša Boga stvarajući jedan potpuno novi svet. Principe tog sveta kreirao je on sam i on je u tom svetu Bog. Tada nastaje dvostruki obrt jer se u samom tom svetu pojavljuje kultura koja i sama poseduje moć i znanje, čak mnogo veće od svog tvorca. Ta kultura postaje sajber-Bog. I tu nastaje konflikt: sukob Tvorca sa svojim delom.

U filmu KOSAČ ogleda se i odnos savremenog čoveka prema Bogu. Taj odnos devedesetih postaje radikalno takmičarski. Mogućnost upravljanja svetom, državama, životom i smrću, nekima daje za pravo da misle da su bogovi. Ono što se previda jeste da bi uz tu silnu moć trebalo priključiti moć stvaranja. Ponavlja se struktura: vansvetski Bog kreator – svet kao njegova kultura jednako je čovek – virtuelna stvarnost. Čovek stvara virtuelnu stvarnost – virtuelna stvarnost jeste stvarnost, potpuno oslobođena bilo kakvih fizičkih ili nekih drugih zakona. Čovek je slobodan, apsolutno, da stvara virtuelnu stvarnost i sve što može da izmašta. U virtuelnoj stvarnosti čovek ima moć stvaranja i to jeste ispunjenje sna novovekovnog čoveka.

Kao što je Bog, po predanjima starijih religija, nekada činio čuda da bi dokazao svoje postojanje nevernicima, tako i Kosač čini svoje tehnološko čudo. Da bi svoje postojanje obznanio, on je učinio da na kraju filma svi telefoni istovremeno zazvone na celoj planeti.

Ovu temu sa pozitivnim pristupom imamo i u japanskom animiranom filmu DUH U ŠKOLJCI (*Ghost in the Shell*, Mamoru Oši/Mamoru Oshii, 1996). Ovde vidimo da nije nužno da se svaki put iz sukoba čovek – tehnologija rodi nešto loše. Tehnologija je i stvorena

da bi služila čoveku. Ovaj animirani film nam pokazuje kako nije neophodno plašiti se nepoznatog kao ni same tehnologije.

Zloupotreba znanja

U savremenom svetu znanje postaje sredstvo stvaranja visokokontrolisanog društva. Kompjuter postaje nešto što pomaže da se stvori nova forma kontrole uma. Postoji nova stvarnost – *virtuelna stvarnost*. Ona postaje stvarnija od obične, empirijske stvarnosti. Odbacuju se sve sputavajuće moralne i etičke vrednosti (doktor uzima retardiranog mladića za svoj eksperiment). Važan je samo cilj, naime da čovek nadmaši svog Tvorca. I u toj igri čovek podražava Boga, stvara vrli novi svet (Haksl!), koji je zamaskiran lepim slikama, olakšicama u životu, kompjuterima i svim drugim prednostima. Društvo postaje kafijski svet.

Otkad je tema kompjutera ušla u filmsku dramaturgiju i otkad je nastao specifičan podžanr, high-tech film, pojačava se ionako jako osećanje anksioznosti zbog prevelike zavisnosti čovekove svakodnevice od mašina koje umnogome nadmašuju njegove mentalne potencijale.

Svaki ovaj film jeste ambivalentan u tretiranju teme; kao da autori žele da kažu: "Da, to nam omogućava više komfora, olakšava život, ali šta će biti ako ne budemo više sposobni da kontrolišemo tehnologiju?" Počevši od ODISEJE U SVEMIRU 2001, preko DEMONSKOG SEMENA, RATNIH IGARA (*War Games*, Džon Bedem/John Badham, 1983), TERMINATORA (*Terminator*, Džejms Kameron /James Cameron, 1980) pa do KOSAČA, taj strah ostaje identičan, mada se njegov kontekst menja u skladu s razvitkom tehnologije. Zanimljivo je pogledati gde autori ovakvih filmova nalaze plodno tle za iskazivanje bunta.

Film RATNE IGRE Džona Bedema postavlja pitanje mogućnosti izazivanja trećeg svetskog rata. Mladi kompjuterski stručnjak slučajno prodire u veliki vojni kompjuter, priča dosta slična onima koje pune novine. Priča govori o odnosu tehnologije i čoveka koji ju je stvorio, pri čemu se, kao posledica poremećaja u tom odnosu javlja i kompleks opasnosti od sveopšteg uništenja. Ono što je u ovom filmu novo, jeste da problem razrešava sam kompjuter kome su date mogućnosti mišljenja i učenja. Sama ta činjenica govori o tome da je kompjuter podignut na nivo lika, čime odnos između čoveka i kompjutera prestaje da bude jednosmeran. Kod Bedema on rezultira razmenom pozitivne

energije. On ne mistifikuje mašinu i pokazuje da ne treba da je se plašimo jer će uvek postojati nivo na kome ćemo moći da se sporazumemo, ukoliko razumemo sami sebe.

Odnos prema porodici

Kod ovih high-tech filmova je zanimljivo da se javlja svojevrstan neokonzervativizam. Propagiraju se ideje braka i porodice. Sva vrsta neverstva i grubosti u porodici surovo se kažnjavaju. Naučnika napušta žena, dok oca koji maltretira svoju ženu i dete Kosač ubija.

Nije daleko dan kada će svet postati viskokotehnoški razvijen i tada će pored svih problema koje okružuju čoveka biti dodat još jedan – tehnologija. Tehnologija već danas ugrožava savremenog čoveka. Počev od toga da se mnogi radnici otpuštaju kao tehnološki višak i bivaju zamenjeni kompjuterima, do toga da tehnologija omogućava razna otkrića u vojnoj industriji. U tom smislu neokonzervativizam nudi porodicu kao jedino utočište od svih problema. Porodica je jedini garant ljudskoj sreći i sigurnosti. Na taj način čovek se nada da može da se suprotstavi zloupotrebi tehnologije. Jedino je važna lična etika pojedinca. Ali, pošto tehnika jeste fenomen na društvenom nivou, nivo etike pojedinca je neadekvatno i iluzorno rešenje, odnosno to nije principijelno rešenje, već parcijalno. Etika i moć odavno ("Znanje je moć", F. Bekon, 17. vek) ne idu zajedno.

Najlepši primer neokonzervativizma je film ISTINITE LAŽI (*True Lies*, Džejms Kameron/James Cameron, 1994). To se konkretno odnosi na kadar kada se glavni junaci, Arnold Švarceneger (Arnold Schwarzenegger) i Džejni Li Kertis (Jamie Lee Curtis), ljube posle svih problema, dok se u pozadini vidi atomska eksplozija. Autor filma kao da želi da nam kaže da je porodica jedina prava zaštita od svih problema.

HIGH-TECH I ŽANR

Mit o anarhičnom pojedincu

Uz sve uslovnosti može se reći da u svim žanrovima američkog filma postoje dva osnovna principa: demokratski i republikanski.

Demokratski pristup filmu podrazumeva da je sistem dobar, gde se glorifikuju simboli tog sistema (predsednik), ali da uvek postoje zli pojedinci koje treba

promeniti. To su filmovi tipa JASNA I PRISUTNA OPASNOST (*Clear and Present Danger*, 1997), DAN NEZAVISNOSTI (*Independent Day*, 1997), PREDSEDNIČKI AVION (*Air Force One*, 1997).

Republikanski pristup filmu polazi od pojedinca sa tradicionalnim vrednostima koji pokušava da izmeni slabosti sistema, ali ga sistem kažnjava. Takvi filmovi su LETEĆA TAMNICA (*Con Air*, 1997), KONAČNA ODLUKA (*Final Decision*, 1997). Interesantno je da se high-tech filmovi ne priklanjaju nijednom od ova dva principa. Ovde ideologija više ne igra bitnu ulogu, često i ne postoji. Postoji sistem i volja za moć. Tehnologija postaje moć. Prestaju da važe kodeksi morala i etike; oni ostaju u okvirima privatnosti.

Dok u svim ovim filmovima postoji konkretna personalizovana opasnost koja ugrožava sistem, u high-tech filmovima opasnost je više iskazana u atmosferi prisile i visoke kontrolisanosti bez dubljeg objašnjavanja ideologije "lošeg momka". Ta "ideologija" je često zasnovana na nimalo apstraktnim principima kao što su moć i kontrola. Ova linija je preuzeta iz evropske literarne tradicije sa početka ovoga veka i dalje sve do tridesetih godina, kada se raspravljalo o svrshodnosti države kao institucije i njenim granicama delovanja. Ovo pitanje se ponovo aktualizuje devedesetih godina kada, zahvaljujući Internetu i satelitima, granice između država praktično ne postoje. Ideja "globalnog sela" ovde poprima savršen oblik. Junaci high-tech filmova dolaze u nepriliku baš zbog negiranja jednog ovakvog sistema, ali koristeći se istim metodama protiv sistema, oni taj sistem potvrđuju. U borbi između pojedinca i sistema, sistem uvek pobeđuje.

IDENTITET KAO ELEKTRONSKA KATEGORIJA

Orvel, Kafka, neki ekspresionisti, romanopisci rane naučne fantastike (Čapek, Hajnlajn), reditelji Fric Lang, Murnau, Drajer, Vine, scenaristkinja Tea fon Harbou, stvorili su osnovu na kojoj će savremeni autori high-tech filma graditi svoje svetove nesigurnosti, apsurdna i duboke rezignacije ljudskim napretkom.

NET (*Net*, Irvin Vinkler/Irwin Winkler, 1995) je film o ženi, kompjuterskom stručnjaku, koja je otuđena od sveta i sa njm komunicira jedino preko kompjutera. Jednog dana dolazi do diskete koja kompromituje CIA. Nastaje borba za goli život i za dokazivanje sopstvenog identiteta, jer su joj dokumenta u glavnom

kompjuteru promenjena. Ona za sistem postaje prostitutka, alkoholičar i provalnik. Koristeći iste metode kao i sistem, ona pobeđuje i time ga potvrđuje.

Film pokazuje kako život postaje visokokontrolisan: tehnologija je toliko ušla u ljudsku svakodnevicu, da ne samo da je ljude lišila besmislenih poslova (naša junakinja kupuje preko Interneta picu, garderobu...), nego je uspela da celokupnu ljudsku egzistenciju svede na kombinaciju nule i jedinice u nekom glavnom kompjuteru kojim upravlja ko-zna-ko. U takvim okolnostima ljudska jedinka dovedena je u situaciju da čak posumnja u sopstveni identitet, jer jedina potvrda koja se uzima kao relevantna jeste ona data od glavnog kompjutera. Takvo mesto tehnologije u ljudskom životu još jednom ukazuje na potrebu redefinisanja identiteta čoveka. Film NET je direktno inspirisan Kafkinim delom *Proces*.

DUH U MAŠINI (*Ghost in the Machine*, Rejčel Talalaj/Rachel Talalay, 1993) je takode film koji govori o visokokontrolisanom društvu ali na jedan suptilniji metaforičan način.

U gradu se pojavio masovni ubica koji ubija putem izbora žrtava iz ukradenih telefonskih imenika. Ubrzo pošto glavnoj junakinji ukrade telefonski imenik, ubica doživljava saobraćajni udes. U bolnici, usled udara groma, njegova "duša" "ulazi" u kompjuterski sistem. Tako ubica, moćniji nego ikada, nastavlja svoja ubistva prema telefonskom imeniku sada koristeći kompjutersku mrežu kroz koju se slobodno kreće.

Ovaj film pokazuje kako sistem funkcioniše i kako je preko mašina moguće upravljati ljudskim sudbinama (visoka kontrolisanost društva).

Jedan od najboljih filmova poslednjih godina je i film SEDAM (*Seven*, Dejvid Finčer/David Fincher, 1995). Ovaj film u svojoj osnovi raspravlja o religijskim temama. Ubica se pronalazi tako što se preko kompjutera vladine organizacije proverava uzimanje "problematičnih" knjiga iz biblioteka.

Svi ovi high-tech filmovi pokušavaju da kažu i pokažu jednu drugačiju ideološku postavku od one uobičajene. Ovi filmovi govore o kontroli države nad pojedincem. Mit o slobodama je uzdrman; privatnost je ugrožena, više niko nije siguran. U filmovima DVOSTRUKI TIM (*Double Team*, Tsui Hark, 1997) i LJUDI U CRNOM (*Men in Black*, 1997) postoje gotovo identične dve scene, kada se preko satelita i kompjuterske mreže slikom ulazi u privatni život građana, pri čemu oni i ne znaju da su posmatrani.

HIGH-TECH MELODRAMA

Za high-tech film je karakteristično da koristi jake melodramske momente. Film ZAKLJUČAK (*Disclosure*, Beri Levinson/Barry Levinson, 1994) je u stvari korišćenje jednog klasičnog krimi-melodramskog zapleta koji je u drugom planu da bi se pokazalo dostignuće na polju kompjuterske tehnologije. Ovaj film je jedan od prvih koji detaljno objašnjava primenu virtuelne stvarnosti.² U prenosnom smislu on pokazuje kako tehnologija menja čak i tradicionalno muško – ženske odnose. Naime, u ovom filmu Demi Mur (Dami Moore) je šefica koja siluje (!) službenika Majkla Daglasa (Michael Douglas). Silovanje u filmu izvršava onaj ko ima moć. Ovde je to žena. Stručna obučenosť i savršeno poznavanje kompjutera dozvoljava joj silovanje. Više ne važe stara pravila, onaj ko ima znanje ima i moć, i sledstveno tome pol više nije bitan.

Naizgled, radnja filma se razrešava tako što pobeđuju tradicionalne vrednosti. Majkl Daglas pobeđuje Demi Mur koja gubi posao, dok on dobija unapređenje. Međutim, direktorka cele softverske kompanije postaje druga žena koja je iz pozadine vodila čitavu igru.

O čemu se zapravo radi? Demi Mur je pokušala da osvoji pozicije na "muški" način i propada. Sa druge strane žena koja postaje direktorka kombinovala je sklonost ka spletkama sa visokom tehnološkom obučenošću i uspeva. Ako je jedna od glavnih tendencija američkog "main stream" filma, proklamovanje nadozaceceg matrijarhata, tada ovaj film pokazuje kako bi se on mogao sprovesti.

Autori high-tech filma žele da kažu da osim što ne postoje tradicionalno muško-ženske uloge u životu, žena preuzima i vodeću ulogu muškarca. Ona u svakom pogledu postaje ravnopravna, pa i superiorna. Žena osim svoje tehničko-tehnološke obučenosťi poseduje i moć za stvaranje života čime ona postaje ključ društva. U high-tech filmovima glavni junaci su uglavnom žene ili one imaju spasonosno rešenje za glavnog junaka. U filmu ZLATNO OKO (*Golden Eye*, 1995) glavno rivalstvo jeste između muškarca i žene, kompjuterskih stručnjaka, pri čemu ona pobeđuje.

² Dosta pažnje u ovom filmu jeste posvećeno mogućnostima kompjuterske tehnologije – elektronskoj pošti, teleprenosu slike i virtuelnoj stvarnosti. Ključna scena je kada Majkl Daglas traži dokaze protiv Demi Mur u glavnom kompjuteru kompanije. Kretanje kroz kompjuter prikazano je kao kretanje kroz virtuelnu stvarnost. Daglas stoji unutar mreže svetlosnih zraka koji prate njegove pokrete držeći na glavi kacigu koja mu stvara iluziju da luta po starogrčkom hramu ispunjenom sistemom fajlova. Kada ispruži ruku prema određenom fajlu, dobija ga na uvid za pretragu i manipulaciju.

HIGH-TECH HUMANIZAM

Da nije sve tako crno i orvelovski pokazuje i film KUĆA OD KARATA (*House of Cards*, Majkl Lesak /Michael Lessac, 1995), gde se po prvi put javlja motiv korišćenja kompjutera u humane svrhe. Ketlin Turner (Cathleen Turner) je arhitekta čija se ćerka nakon pogibije oca povukla u sopstveni svet. Pokušavajući da je izvuče iz tog stanja, i ne uspevajući u tome, majka preko softvera za virtuelnu stvarnost gradi sopstvenu kulu od karata, nalik ćerkinoj, kako bi shvatila njen način razmišljanja. Tada shvata da je ćerka duboko nesrećna zbog gubitka svoga oca i ponovo stupa u kontakt sa ćerkom upravo preko virtuelne stvarnosti.

Kompjuter nije, dakle, samo sredstvo za novi vid manipulacije već i sredstvo za komunikaciju tamo gde je ona totalno isključena. Da li je stvarnost stvarna? U filmu se vide i ćerkine vizije. Majka te vizije pokušava da dočara preko virtuelne stvarnosti, tako da ono što za retardiranu devojčicu predstavlja stvarnost mi vidimo kao virtuelnu stvarnost. Majka shvata vizije svog deteta pomoću tehnologije, tako da kompjuter sada služi da omogući kontakt između dva ljudska bića koja nisu u mogućnosti da komuniciraju.

Još jedan dobar film na temu humanizma je svakako i AMBIS (*Ambys*, Džejms Kameron/James Cameron, 1989), koji na svoj način govori o ljudskoj komunikaciji i razumevanju. U ovom filmu virtuelna stvarnost je predstavljena kao morska dubina gde žive vanzemaljska bića. Svetu kome preta atomski rat, spas dolazi iz morskih dubina, preko vanzemaljaca koji ljudima pokazuju način za razumevanje i komunikaciju.

Kada su pitali Aleksandra Solženjicina šta misli o napretku Rusije, on je odgovorio: "Nadam se da neće ponoviti kapitalističku glupost."

Problem kapitalizma je u tome što svaki segment ljudskog stvaranja pretvara u robu koja podleže ekonomskim zakonitostima. Jedno od takvih crnih predviđanja nudi nam i film ČUDNI DANI (*Strange Days*, Ketrin Bajgelou/Catherine Bigelow, 1995).

U bliskoj budućnosti stvara se jedna nova vrsta pornografije – virtuelna pornografija. Filmovi i pornografija koji se danas gledaju su izrežirani i to se zna. Ljudi plaćaju da bi gledali i uživali u nečem što je izrežirano. Ketrin Bajgelou nudi nešto još monstruoznije, da se uživa u nečemu što se zna da su nečija autentična sećanja, i ne samo to, već i da se doživljavaju kao lična i zato to jeste pornografija. Lični doživljaji i sećanja sada postaju roba. Kako sve ovo utiče na

Ljudsku psihologiju nije teško pogoditi. Dogodiće se da dok se "uživa" u tuđim iskustvima ne primeti zlo koje se nalazi okolo, gubljenjem granica između stvarnosti i virtuelne stvarnosti. Virtuelna stvarnost je droga koja ubija slobodni deo svesti i udaljava nas od svakodnevice. To je Amerika u poslednjim danima milenijuma. Glavni junak prodaje sintetičke snove, nekada humane (svom prijatelju bez nogu prodaje snimak trčanja po plaži), nekada blago perverzne (nage plavuše), a nekada i duboko poremećene (silovanja i ubistva).

Ovo je priča o moralu i junaku koji se kroz radnju menja da bi postao bolji čovek. Pola veka ranije glavni junak ČUDNIH DANA iskupio bi se za svoju slabost, nemoral i neodlučnost, ali za sve to bi morao da plati životom. Tako bi i bilo da ČUDNI DANI traju deset minuta kraće. Ali, tada bi Amerika, kako je u ovom filmu vide autori, propala u sveopštem rasnom ratu između crnaca i belaca, koji bi otpočeo pre ili kasnije. Jer, taj rat je pretnja koja je osnova dramske napetosti u ČUDNIM DANIMA i spada u zaplete koje piše umetnik. Rasplet je srećan i deluje u duhu političke korektnosti: crnci opraštaju belcima, a belci će uz pomoć crnaca shvatiti šta je ispravno, pa će dugo i srećno živeti u mešovitom braku. Ovde umetnost naslućuje nadolazeće zlo, a industrija nudi zašćerene kompromis.

Veliki crni pisac Džejms Boldvin (James Baldwin) je rekao: "Amerika je bolesna. Dok krv teče ovim ulicama, Amerikanci se pitaju zašto nisu srećni." Ova rečenica kao da je uzeta za osnov filma.

Autorka filma jedini izlaz vidi u etici glavnog junaka. Sve to ostavlja pomalo gorak ukus, jer ako je jedini mogući spas u veri u urođenu ljudsku plemenitost, vizija budućnosti ne izgleda baš ružičasto.

DUH U ŠKOLJCI

Kao što je film KOSAČ promovisao high-tech film sa idejama, temama i motivima, tako je animirani film DUH U ŠKOLJCI sve ovo doveo do krajnjih granica otvoreno postavljajući filozofske probleme.

Radnja filma je smeštena u svet koji je uhvaćen u mrežu prevelike količine informacija, u kome je veštačka inteligencija više nego stvarnost, gde kiborg-policijci provode svoje živote krstareći elektronskim morem živih informacija. Major Motoko je kiborg-policijac, elitni oficir "Školjka odreda", sekcija 9 SDB. Ona je sa svojim prijateljem i kolegom Batauom na tragu kompjuterskom kriminalcu poznatom kao "Go-

spodar lutaka", lopovu, koji poseduje veštinu da ulazi u umove svojih žrtava. On je u stvari softver koji je bio napravljen za visoku špijunažu, ali je u jednom trenutku postao samosvestan i počeo da se razvija. Njegove ljudske marionete odživljavajući svoja postojanja (koja nisu ništa drugo do kompjuterski generisane fantazije), nesvesno izvršavaju zločine svog gospodara. "Gospodar lutaka" opisuje sebe kao "živi, misleći entitet koji je stvoren u moru informacija".

Ali kako Motoko prodire dublje u zidove tajne, uviđajući o čemu se radi, pokazuje se da "Gospodar lutaka" ima interesovanje i za nju samu. I kada MIP 6, tajna organizacija unutar organizacije, stupa na scenu uvlačeći je u zaplet zavere i kontrazavere, Motoko shvata da pravi identitet njenog nevidljivog napadača leži u centru ogromne, smrtonosne političke zavere. U konačnom obračunu u Prirodnjačkom muzeju ona se sreće sa "Gospodarem lutaka" i oni se kao idelan par sjedinjuju u jedno, nastavljajući da žive kao superiorno biće. Ovo je jedan od retkih high-tech filmova koji govori i o izmirenju čoveka i tehnologije, gde tehnologija više ne predstavlja samo strah od manipulacije već i mogućnost nove forme života. Junaci ovog animiranog filma nisu toliko produkt vizije o budućnosti, koliko japanske mistike, gde se veruje da duh može da menja oblik, postane nevidljiv i da roni po svesti drugih.

Svi dosadašnji filmovi govore o tome šta će biti ako veštačka inteligencija postane svesna sebe i na tome se završavaju. DUH U ŠKOLJCI počinje od tog momenta. Interesantno je da je mala razlika između čoveka i kiborga, jer oni dele iste moralne probleme, imaju isti problem identiteta. Glavna junakinja Motoko ima problem da definiše svoje postojanje. Ona nije sigurna da li je za nju Mreža realnost ili je realnost ljudska okolina. I njen prijatelj ima sličan problem jer se nalazi u svetu gde su jedinke visokofunkcionalizovane u ime opšteg dobra. Ovde nije reč o komunizmu već o čisto tehnološkom razvoju. Film DUH U ŠKOLJCI počinje upravo tamo gde se KOSAČ završava. Umesto čoveka koji želi da postane sajber-Bog, imamo savršen kompjuterski program koji želi da postane čovek.

Termini kao "moral" ili "Bog" sada imaju novo značenje. Ono što društvo čeka u budućnosti jeste upravo jedan "Gospodar lutaka", veštačko biće sa ljudskim osobinama. U ljudskoj je prirodi da se plaši nepoznatog, ali ljudi bi trebalo da nauče da nepoznato ne znači i opasno, da nije nužno sve nepoznato uništiti ili prilagoditi poznatim definicijama. Ovaj film upravo

postavlja pitanja u vezi sa suštinom ljudskog bića, šta to čini čoveka čovekom. Glavni obračun u filmu dešava se u Prirodnjačkom muzeju gde se stavlja jedna tačka na celokupni razvitak života. U jednom kadru se vidi kako se uništava stablo ljudskog razvića od praistorije do danas, kao da hoće da kaže: to je bilo do sada, a sada dolazi nešto sasvim novo, nešto što neće odgovarati poznatim kategorijama. To nešto će biti tehnologija koja se oslobađa, ali ne ugrožava čoveka, nešto čije su vrednosti apsolutne.

High-tech film izražava ljudski strah i nesigurnost pred neslućenim tehnološkim razvojem koji nadrasta uobičajene probleme. Međutim, high-tech film je nestao. Ostali žanrovi preuzeli su samo motive high-tech filma. Njegov kraj je bio neminovan iz prostog razloga što je mašta razvijala tehnologiju, dok u jednom trenutku tehnologija nije nadmašila i samu maštu. Ono čemu se juče divilo u high-tech filmu i maštalo o danu kada će biti primenjeno u svakodnevnom životu, danas je već stvarnost. High-tech film je pomogao da se percepcija promeni, pomogao je da se razvije apstraktan način mišljenja. U savremenim filmovima tehnologija sama po sebi više nije zanimljiva, ona se podrazumeva, interesantno je šta ona čini danas, iluzija koju ona stvara. Ona odlazi u drugi plan, pojavljuje se samo kao "sredstvo" i time manipulacija njome biva manje vidljiva. Tako je pravi smisao tehnologije ostao skriven.

"ANDEOSKA" PRIRODA HIGH-TECH FILMA

High-tech film se više ne proizvodi. Zašto? Na ovo pitanje su moguća dva odgovora: prvi iz perspektive odnosa high-tech filma prema društvenom sistemu, drugi – iz perspektive same suštine high-tech filma.

Ako se pogleda filmografija high-tech filma i filmske kuće koje su ih proizvodile, može se doći do zaključka da ne postoji kuća koja nije izbacila bar jedan high-tech film. Često se taj broj i završavao na jednom filmu. Da li je u pitanju samo neisplativost ovakvih filmova? Svi ovi filmovi imali su dosta dobru prođu na filmskim blagajnama, a pojedini filmovi donosili su ogromne svote novca. Šta je onda posredi?

High-tech film, kao i horor filmovi, imaju veoma subverzivnu ulogu u odnosu na društveni sistem. Ovi filmovi hrabro upiru prstom i ukazuju na moguće manipulacije i zloupotrebe od strane samog sistema i kroz sistem. Iako su sami "moćnici" dosta apstraktni, same poluge moći su vrlo konkretne i vidljive. Samim tim sistemu nije u interesu da kontrola i način ma-

nipulacije postanu razumljivi široj javnosti. U svim ovim filmovima se jasno ukazuje kako sistem može da utiče na ljudsku sudbinu i da je usmerava po sopstvenom nahođenju. I tada ludilo sistema postaje sistem ludila. Sistemu tada nije u interesu da se ovakvi filmovi prave sve vreme i za njih često "nema novca".

Da li je high-tech film hrabri pokušaj pojedinca da ukaže na problem ili je on možda samo proizvod samog sistema? Bilo kako bilo, ovaj podžanr je najverovatnije osuđen na propast, tj. dozvoljeno mu je da se pojavljuje na nivou ekscesa. Borba proizvoda sistema (high-tech filma!) protiv postojanja istog tog sistema na način sistema potvrđuje sam sistem. I tako, jedan od glavnih motiva high-tech filma postaje njegova sudbina: sindrom "Frankenštajn".

Drugi razlog za nestanak high-tech filma moguće je naći u samoj njegovoj prirodi. Naime, svaki high-tech film sam po sebi iscrpljuje temu kojom se bavi i tako postaje jedinstven. Nemoguće je dalje razvijati temu KOSAČA, jer je Kosač postao sajber-Bog. Jedino što je moguće jeste da se uzimaju pojedini nedovoljno razvijeni motivi i da se razrađuju. Tako bi nastali novi, jedinstveni filmovi sa svojom do kraja razvijenom temom.

I potpuno neočekivano se dolazi do toga da je priroda high-tech filma "andeoska". Po Tomi Akvinskom "svaki andeo ... mora iscrpljivati svoju vrstu i tako predstavljati vlastitu vrstu. Horovi anđela nisu dakle vrste anđela; horovi se sastoje iz hijerarhije anđela koji se razlikuju ne vrstovno nego prema funkciji. Postoji onoliko vrsta anđela koliko ima samih anđela."³

Isto tako i svaki high-tech film sam za sebe predstavlja vlastitu "vrstu". Razlika između high-tech filmova je funkcionalna: svaki obrađuje po jedno mesto moguće zloupotrebe. Ceo podžanr pojavljuje se kao rod, pojedini filmovi kao vrste, a njihova tema se pojavljuje kao njihova specifična različitost.

Koja je budućnost high-tech filmova? U najmanju ruku krajnje neizvesna. Da li je high-tech film definitivno nestao? Ako jeste, da li zbog svojih subverzivnih potencijala, sistema ili nezainteresovanosti reditelja da se ovom temom dalje bave; ili možda zbog iscrpljenosti teme na ovom stupnju razvoja tehnologije pa se čeka sledeće otkriće da bi se cela stvar ponovo pokrenula. Ako nije, zašto ga više nema?

Stvara li Bog i dalje svoje anđele?

³ Fredrik Koplston, *Istorija filozofije II*, BIGZ, Beograd, 1989. str. 331.