

Vesna I. Maričić  
Tehnička škola  
Ivanjica

УДК 7.01:111.852  
316.774:111.852  
316.728

## MEDIJI I ALTERNATIVA KROZ PROMATRANJE GODAROVOG FILMA ZBOGOM JEZIKU

*Apstrakt:* Cilj rada sastoji se u propitivanju mogućnosti za alternativno delovanje kako u području istraživanja same estetike, tako i u okvirima aktuelne umetničke prakse. Divna Vuksanović je u jednom svom izlaganju rekla: „Ljudi se više ne dodiruju smislom, ne razgovaraju”. Upravo je ova njena rečenica dala prostor za razmišljanje o Godarovoj hipotezi u vezi sa gubljenjem, nestankom jezika u filmu *Zbogom jeziku* kroz upotrebu alternativnih mogućnosti u tumačenju filmske priče: kolaža, reciklaže, dokumentarističkih snimaka, esejističkih navoda, 3D formata.

*Кljučне речи:* alternativno delovanje, estetika, 3D format, jezik.

### UVOD

Cilj ovog teksta sastoji se u propitivanju mogućnosti za alternativno delovanje kako u području istraživanja same estetike, tako i u okvirima aktuelne umetničke prakse. Divna Vuksanović je u jednom svom izlaganju rekla: „Ljudi se više ne dodiruju smislom, ne razgovaraju” (Vuksanović 2017). Upravo je ova njena rečenica otvorila prostor za razmišljanje o Godarovoj hipotezi postavljenoj u okviru filma *Zbogom jeziku*, a kojom Godar pokušava da postavi moguće rešenje gubljenja, nestanka, izbegavanja jezika usred neprestane kakofonije zvukova i neopravdanog brbljanja, kroz upotrebu alternativnih mogućnosti u tumačenju filmske priče kao što su: kolaž, reciklaža, feljton, dokumentaristički snimci, esejistički navodi i, najzad, možda najbitnija komponenta koja inkorporira u sebe sve prethodno pomenute – 3D format. Učestvujući u radio emisiji „Kontrapunkt” Radio Beograda 2, autora Biljane Đorović, Divna Vuksanović, filozof i teoretičar medija, a povodom predstavljanja zbirke kratkih filozofskih priča pod nazivom *Memo*, iskoristila je priliku da u okviru same teme spomene teoriju igara o kojoj je i sama pisala, nadovezujući se na delo sociologa Ratka Božovića i na tipologiju igara Rožea Kajoa, a u cilju opominjanja da je današnji čovek igrajući se sa tehnologijom postao rob tehnologije i na taj način izgubio osećaj smislenosti u dodiru sa drugim čovekom. Naglašavajući igru sa tehnologijom, Vuksanovićeva je tom prilikom rekla da je tehnologija danas vodeći subjekt, dok je čovek objekt

koji trpi radnje tehnologije na sebi. Danas se čovek sve češće igra sa tehnologijom i u toj igri biva prevaziđen, porobljen i nadigran od strane tehnologije. Uz to je i dodala da joj se čini da se pred nas postavlja izbor, i to izbor u smislu uključenosti ili ne u svet tehnologije. Možemo li biti uključeni u svet tehnologije na način da mi koristimo tehnologiju, ili je upotreba tehnologije od strane čoveka samo puki privid? Da li je pak, sa druge strane, moguće da se ne uključimo u svet tehnologije a da ona ipak sve vreme vrši nad nama različite radnje, od medicine do bioinženjeringa?

U pomenutoj emisiji, Vuksanovićeва dalje navodi da čovekovo okruženje koje nazivamo *phisisom*, što dalje tumačimo kao svet prirode, pred ljudskim očima raste i menja se, danas možemo nazvati „svetom tehnologije”, jer se pred nama rađaju i transformišu razne tehnologije koje sačinjavaju naš *phisis*, čineći od nas deo tih tehnologija. Negativnu komponentu razvoja sveta tehnologije Vuksanovićeва vidi u nestajanju dijaloga, i to dijaloga kao smisaonog govora humanih bića, što na kraju dovodi do gubitka kritičkog mišljenja. Ono što čitavoj ljudskoj kulturi nedostaje jeste razgovor, jer se ljudi više ne dodiruju smislom, ne razgovaraju.

## ZAŠTO SE NE DODIRUJEMO SMISLOM?

Upravo konstatacija Divne Vuksanović da se ljudi više ne dodiruju smislom bila je glavni motivacioni aspekt za promišljanje Godarove hipoteze o prestanku razgovora i nestanku dijaloga kao smisaonog govora humanih bića. Nasuprot gubljenju jezika, otvara se prostor za jednu nepreglednu kakofoniju zvukova i neartikulisani protok informacija, koje u funkciji Godarove pretpostavke inkorporirane unutar filma *Zbogom jeziku* služe kao dokaz o nestanku jezika.

Kako bi se uopšte propitivalo samo dodirivanje smislom u ključu konstatacije koju je dala Divna Vuksanović? Čini mi se važnim osvrnuti se na klasifikaciju igara koju su uspostavili Johan Huizinga, holandski istoričar i Rože Kajoa, francuski sociolog. Potom je bitno tematizovanje i teoretsko obrazlaganje u kritičko-refleksivnim postavkama u odnosu na savremenu kulturu i značaj igre u okvirima savremene kulture. Kako bismo promišljali smislenost dijalektičkog odnosa igre i međuljudskih odnosa danas, logično je da se pozovemo na tekstove sociologa kulture Ratka Božovića i Divne Vuksanović. U vezi sa spomenutom idejom o promišljanju igre, na osnovu koje bismo došli do sentence da se ljudi ne dodiruju smislom, važno je početi od poimanja igre u eseju Rožea Kajoa *Igre i ljudi*.

U uvodnom delu nazvanom „Igre i zbilja”, koji je napisao Sreten Marić, esejista, prevodilac i profesor svetske književnosti, a što po svojoj strukturi predstavlja predgovor za Kajoaov esej *Igre i ljudi*, razmatranja Kajoaove tipologije igara otpočeo je citirajući delove iz knjige Johana Huizinge *Homo ludens* koja ja objavljena

1937. godine. Tako, odmah na prvoj strani stoji: „U nastanku svih velikih oblika kolektivnog života nalazi se, krajnje aktivan i plodan, faktor igre...” (Huizinga 1992: 12), potom se dodaje: „Pesništvo je rođeno u igri i kao igra” (Huizinga 1992: 112). Interpretirajući Huizingu, Marić piše da je Huizinga smatrao da je kultura *igra*. Dakle, pesništvo, mudrost, nauka, pravo, pravila oružane borbe, konvencije aristokratskog života i sve ono što je u prvim fazama kolektivnog života predstavljalo polje kulture zapravo je *igra*. „Po Huizinginim rečima kultura se rađa iz igre jer je igra stvaralački impuls, sloboda, pronalazački duh, mašta i disciplina u isto vreme” (Kajoa 1979: 10).

Dvadeset godina od objavljivanja Huizingine knjige *Homo ludens*, francuski sociolog Rože Kajoa napisao je esej *Igre i ljudi*. Za razliku od Huizinge, koji je smatrao da su kolektivni život naroda i njihove institucije vrste igara, Kajoa je sebi postavio zadatak da dokaže da su igre uslovi nastanka jedne kulture podupirući tu tezu pretpostavkom da jedna civilizacija i unutar nje jedno doba mogu biti okarakterisani samo svojim igrama.

„U stvari, igra je po svojoj suštini posebno zanimanje, brižljivo izdvojeno od ostalog života, i uglavnom se odvija u tačno određenim granicama vremena i prostora. Postoji poseban prostor za igru, zavisno od slučaja: školica, šahovska tabla ili tabla za igru dame, stadion, pista, borilište, ring, scena, arena itd. Ne uzima se u obzir ništa što se dešava izvan idealne granice. Izlazak greškom iz kruga, slučajan ili neophodan, uvek povlači bilo diskvalifikaciju bilo kaznu” (Kajoa 1979: 34).

Sloboda, intenzivnost, delatnost koja se odvija u jednom odvojenom, po Kajoa u idealnom svetu jeste preduslov koji objašnjava kulturni značaj igara. Tako, esej *Igre i ljudi* započinje kao formalna klasifikacija igara, a zavšava se kao skica jedne sociologije kojom Kajoa želi da pokaže da je u osnovi jedne sociologije igra. Klasifikujući igre, Kajoa izdvaja četiri najvažnije kategorije i to: *takmičenja* (agon), *igre na sreću* (alea), *igre prerusavanja* (mimicry), *igre zanosa* (ilynx). Pored ove četiri kategorije, Kajoa navodi još dva pojma kojima označava osnovni impuls igre i njen značaj za individuu. *Paidia* (dečja igra, zabava), koju je Kajoa opisao kao razonodu, nestašluk i slobodnu improvizaciju, čime se manifestuje izvesna nekontrolisana fantazija. Drugi pojam koji navodi jeste *ludus* koji predstavlja suprotnu tendenciju od nestašluka i bujnosti. Drugim rečima, *ludus* je ovde u službi onoga koji disciplinuje, koji podvrgava anarhičnu i ćudljivu prirodu *paidia* konvencijama i imperativima, postavljanjem sve težih prepreka. *Ludus* obogaćuje anarhičnu i ćudljivu prirodu *paidia* trenirajući je za sticanje određene veštine i samim tim osposobljavajući je iznalaženjem rešenja strogo konvencionalnih problema.

Analizirajući kategorije igara, Kajoa je napisao da agon i alea u svetu igara zauzimaju onu oblast koja se najviše oslanja na pravila, te tako zaključuje da bez pravila nema ni takmičenja, ni hazarderskih igara. Na sasvim suprotnom mestu nalaze se mimicry i ilynx, u svetu koji pretpostavlja upravo anarhičnu prirodu koja nije sklona bilo kakvom poretku, gde igrač sve vreme improvizuje.

„Od potpune slobode, spontano izražene u igri, do pravila, koja otkrivaju njen institucionalni karakter, igra se, kako je utvrđeno, javlja kao aktivnost u kojoj imaginacija i improvizacija, kao poseban vid razonode, omogućavaju da dođu do izražaja unutrašnje strane čovekovog kreativnog bića. I kad je Rože Kajoa klasifikovao igre kao – *igre takmičenja* (agon), *igre na sreću* (alea), *igre prerusavanja* (mimicry), *igre zanosna* (ilyn), on je, u stvari, pokazao da u različitim vrstama igara nisu prisutne aktivnosti koje je moguće precizno razgraničiti. Pored toga, Kajoa je sugerisao da prisustvo jedne vrste igara, a ne druge, može da bude jedan od bitnih indikatora osnovne usmerenosti kolektivnog života i kulture” (Božović 2014: 105).

Divna Vuksanović, u svom tekstu „Homo ludens”, podstaknuta Božovićevim citatom u prilog teoriji igara, piše da je igra objektivizirana u društvenoj stvarnosti, ontološki posmatrano, zapravo jedan od pouzdanih faktora poimanja prirode kulture u kojoj je određena igra doživela objektivizaciju, kao i vrednosnim orijentacijama koje trenutno vladaju u njoj, te je stoga i te kako važno s kojim i kakvim igrama imamo posla u kulturi.

„Tako se originalna naracija R. Kajoa o *agonu*, u Božovićevoj interpretaciji, primera radi, pretvara u angažovanu antiratnu polemiku, priča o igrama na sreću (*alea*) prerasta u kritiku njihove industrijalizacije i masovne zloupotrebe, igre vrtoglavice (*ilyn*), koje su, u isto vreme, između ostalog, u Božovićevom viđenju i sinonim za strast, direktno su suprotstavljene tiraniji reda i (kapitalističke) racionalnosti, dok problematizovanje igre prerusavanja (*mimicry*), posredstvom korišćenja pojma maske i njene veze s identitetom i istinom, iznova vraća diskurs kako na ontološki, tako i na društveni karakter igre, i to u svim njenim transformativnim momentima postojanja. U eri vladavine destruktivnih ratnih igara, eksploatacije kocke i ekstremnog socijalnog maskiranja, neophodno je, po našem mišljenju, vratiti se korak unazad, i promisliti kakvu kulturu želimo, i da li iz takvih naših očekivanja, te društvene prakse koja iz toga nužno proističe, može nastati poredak zasnovan na vrednostima slobode” (Vuksanović 2017: 10).

U okviru radio emisije „Kontrapunkt” Radio Beograda 2, urednika Biljane Đorović, a koju smo spomenuli u uvodu ovog teksta, Divna Vuksanović je govorila upravo na temu teorije igara, spomenuvši svoj rad koji se bavi promišljanjem teza koje je izneo sociolog Ratko Božović u prilog Kajoaove klasifikacije igara, rekavši da, na osnovu toga koja je igra dominantna u datom trenutku, možemo zaključiti o kojoj i kakvoj kulturi je reč. Božović je Kajoaovu klasifikaciju proširio za još jednu igru, nazvavši je „igra sa tehnologijom”, što u postavci Božovića i Vuksanovićeve znači „da je savremeni čovek do te mere postvaren da ispred sebe ima samo dve opcije, ili da se uigra u datu igru, igru sa tehnologijom, ili da bude igrani igrač” (Vuksanović 2017). Drugim rečima, čoveku ne preostaje ništa drugo do da izabere između stanja da je nesvestan manipulacije tehnologije nad njim, ili da se svesno priključi igri sa tehnologijom. Tehnologija je danas vodeći subjekt i

као таква она је у позитиви да врши одређене радње над човеком. С друге стране, човек је, под притиском dominantne игре са технологијом, играч који се више не игра са другим човеком, „што би била humana игра” (Vuksanović 2017), већ се игра са технологијом која га потпуно поробљава, prevazilazi, nadigrava и чини га потпуно neslobodnim, а слобода је, раније код Kajoaa, била примарни предуслов за игру.

Човек је organska природа, rekla је Vuksanovićeva, која се до сада ulančavala са другим organskim природama, no, како organska природа бива nadvladana од стране технологије, човек се данас ulančava са технологијом што га чини delom jednog mehanizma који посредује технологију, а што ће Ratko Božović definisati као „igrani igrači, uključeni или не у свет технологије porobljeni neslobodom”.

Оно што Vuksanovićeva иштиче као основни и главни problem у ulančavanju са светом технологије jeste sprega između економије и технологије која uslovljava nejednakost и različite pozicije. Ова sprega чини да се većина ljudi oseća neslobodnim и без mogućnosti izbora, dok с друге стране manjina која је путем економије себи omogućila izbor сада odlučuje и о izborima pomenute većine.

Шта нама preostaje? Vuksanovićeva tvrdi да је dijalog оно што нама као svesnim humanim bićima preostaje као једино sredstvo borbe. Dijalog, као smisaoni razgovor između humanih bića, jeste zapravo područje koje omogućava prostor за kritičko mišljenje, што је у овом trenutku и те како važno и то upravo zbog konstatacije која је navela на promišljanje о овој temi: „Ljudi се више не dodiruju, не dodiruju се smislom, не razgovaraju” (Vuksanović 2017).

## GODAROV FILM ZBOGOM JEZIKU KAO ALTERNATIVNI SUSRET I DIJALOG U DELEZOVOM KLJUČU

Kada Vuksanovićeva у emisiji „Kontrapunkt” kaže како се ljudi више не dodiruju smislom, upravo та konstatacija otvara prostor за promišljanje о filmu Žan-Lika Godara *Zbogom jeziku*. Francuski reditelj Novog talasa Žan-Lik Godar (Jean-Luc Godard) pokušava у svom filmu *Zbogom jeziku* да путем 3D технологије približi gledaocu како izgleda odnos između dvoje ljudi у odsustvu govora. Godarova početna ideja за film *Zbogom jeziku* jeste naizgled jednostavna и sastoji се у sledećem: „It’s about a man and his wife who no longer speak the same language. The dog they take on walks then intervenes and speaks” (Brody 2014).

Međutim, odsustvo govora zapravo najbolje се odslikava у sveopštoj kakofoniji и parajućoj brbljivosti svetskog meteža koji је zaboravio да govori, zaboravio је да се koristi dijalogom.

Ideja о odsustvu govora kod Godara nema lirski karakter, već suprotno. Odsustvo govora се odslikava и preliva pomoću kolaža, kompilacija, incidenata, fraza, slika и zvukova у razne priče koje се odvijaju у ciklusima и koje svedoče о jednoj sveopštoj konfuziji човека unutar sveta технологије. Ričard Brodi (Richard

Brody), filmski kritičar, за амерички часопис *The New Yorker* написао је текст под називом „Godarov revolucionarni 3D film” („Godard’s revolutionary 3D film”). У свом тексту, Brody се највише бавио Godarovом употребом 3D технологије, на основу које Godar покушава да нам приближи причу о некаквом пару који годинама не говори, и то на начин да гледаоци осете материјалност и физичка својства света при ручи. Приручни свет, hajdegerovski речено, био би свет приборских модуса, при чему се под прибором подразумева оно што нам је при ручи. Нама су ствари увек при ручи, користимо их као врсту прибора за задовољење наших потреба. Стога Godar не користи 3D технологију у оном смислу у којем се она користи када су у питању велике биоскопске дворане, специјални ефекти, специјална опрема и сложени поступци снимања и приказивања 3D филма, већ је третира као технику независног филма, користећи једноставну опрему, захваљујући којој утеловљује додир редитеља и наизглед, с друге стране, додир гледаоца, стварајући осећај слике у простору, физичке експресије, креирајући тако једну посве интересантну естетску употребу 3D ефеката.

Користећи разне технике као што су рециклажа, колаж, навођење разних фраза, употреба снимка документарних филмова, коришћење одређених слика, звукова, инцидената и другог материјала, Godar покушава да нам прикаже свет у којем се изгубио језик а завладала је какофонија и конфузија. Игра технологије и човека превagnula је на страну технологије. Nestao је језик, остало је немушто брбљање, док простор испунјавују низови информација. Филм почиње рећеницама: „Those lacking imagination take refuge in reality. If non-thought contaminates thought, it was the best time we ever had” (Godard 2014). Након уводних рећеница, филм почиње јасним указивањем на то да ће се 2D и 3D преклапати, а одмах потом у филму се отварају велике теме. За сам почетак, у центру пажње је штанд са књигама и разговор о Солженјициној (Александр Исаевич Солженицын) књизи *The Gulag Archipelago Abridged: An Experiment in Literary Investigation*. Солженјин је био руски писац, драматург и историчар, који је због критике Стаљиновог режима био уhapшен и одведен у сибирски логор, а реабилитован је 1956. године. Потом се ређају приче о Hitlerовој политичкој поставци, о развоју технологије, о Hitlerовој идеји демократије, револуције и рата. Затим се преко те приче коју чита жена надовезује мушкарца који цитира Жака Елила, француског социолога и историчара, који се бавио последицама Другог светског рата и то атомском бомбом, GMO-ом, advertajzingом, државима које све то инкорпорирају у себе развијајући деhumanizоване односе међу људима. Потом споминје нанотехнологију, тероризам, Hitlerову другу победу по речима Жака Елила, тоталитаризам, набрајајући последице свих најбројанијих елемената развоја надмоћности технологије уз помоћ великог капитала. Циљ Godarovог филма јесте да се коришћењем разних документарних снимка, снимљених говора, историјских докумената, цитата из књига филозофа, историчара и социолога, затим снимка из филмова аутора попут Bergмана и других, ишчитавањем стања из светске економије, стања са берзе, навођењем бројки, разматрањем о

kretanju valuta, prikazivanjem sportskih događaja, kao i tumačenjem političke i spoljnopolitičke aktivnosti, objasni gubitak jezika. Drugim rečima, informacija je zamenila dijalog i više je nego očigledno da su u pitanju informacije koje nemaju za cilj razvijanje i podržavanje dijaloga između humanih bića. Osnovna teza Godarovog filma sastoji se u rasvetljavanju problema komuniciranja, problema skraćivanja jezika, problema nerazumevanja između ljudi koji jedni drugima šalju SMS poruke na istom jeziku. Jedan od ključnih momenata u filmu, a tiče se upravo problema komunikacije, jeste upotreba mobilnog telefona. Recimo, Godar prikazuje nekoliko ljudi okupljenih oko štanda sa knjigama koji na ime Solženjicin ne pokušavaju da objasne o kome je reč, već „izguglaju” na svom telefonu preko internet pretraživača podatke o Soženjicinu. Zatim telefon pruže osobi do sebe, ili osobi preko puta sebe, i tako u krug, ma o kojoj osobi da je reč, bio to filozof, sociolog, političar, istoričar i slično.

No, Godar ipak ne želi da iz filma iščili smisao, te tako 3D tehnologiju koristi isključivo kao tehniku nezavisnog filma, što je podrazumevalo jednostavnu opremu i gotovo kućne uslove. U stvaranju filma učestvovala su samo tri čoveka ne računajući glumce. Upravo ta jednostavnost u korišćenju 3D opreme i tehnike, napisao je Brodi, otvorila je jedan novi način upotrebe filmskog jezika unutar virtuelne dimenzije. Fizička ekspresija, što je bio i Godarov poduhvat sa ovim ostvarenjem, ogleda se upravo u upotrebi 3D filma, po rečima Brodija, kao krajnjeg primera ekrana osetljivog na dodir koji upravo na taj način otelovljuje dodir između reditelja i gledaoca, to jest susreta po Delezu, jer gledalac stiče utisak da naizgled dodiruje ono što je na ekranu. 3D tehnologija takođe stvara osećaj slike u prostoru, povlačenje i isturenost, što kod Godara predstavlja mogućnost za estetstku upotrebu 3D tehnike za stvaranje određene dubine polja. Godar 3D tehnikom stvara film, ili video-zapis, običnih objekata na običnim mestima sve do dramatičnih efekata, argumentujući takav čin montažom, jer je montaža osnov, bit kinematografije. Godar smatra da montaža ima središnje mesto u kinematografiji, ne kao puka sukcesija slika, već kao povezivanje elemenata u jedan okvir. Dakle, montaža kod Godara jeste način da se očuva smisao. Uključivanjem psa u odnos između dvoje ljudi koji više ne govore istim jezikom, ne razgovaraju, jeste upravo povezivanje elemenata u jedan okvir koji potom dobija određeni smisao. Pas tokom filma uglavnom prolazi između to dvoje ljudi koji ne govore, kao neko ko govori umesto njih, neko ko interveniše između njih, dok se pred kraj filma čuje plač bebe. Stičemo utisak da nam Godar saopštava na posredan način da je moguće smisljeno koristiti tehnologiju u svetu u kojem se tehnologija uveliko igra sa čovekom i od čoveka čini izigranog igrača, a ono što je najvažnije, čini mi se, jeste Godarova poruka da je moguće dodirnuti se smislom.

U knjizi *Dijalozi*, a u poglavlju „Šta je razgovor i čemu služi?”, Žil Delez je napisao da je veoma teško „izjasniti se” u intervjuu, dijalogu, razgovoru. „Ako vam ne dopuste da proizvedete svoje pitanje, od elemenata pristiglih odasvud, od bilo

kud, ako vam ga 'postavē, nećete imati bogzna šta da kažete" (Parne, Delez 2009: 9). A šta znači kod Deleza kada kaže da ako vam „postavē" (Parne, Delez 2009: 9) pitanje, vi nećete imati bogzna šta da kažete? Delez govori o proizvodnji, ali o proizvodnji koja se odigrava upravo u susretima između dva čoveka. S tim u vezi, Delez referira na susrete kao paralelne evolucije dvaju bića koja nemaju nikakve veze jedno sa drugim. Recimo, kada je reč o Godarovom filmu *Zbogom jeziku*, Godar i gledalac se neminovno susreću na način da Godar uspeva da njegov jezik, filmski jezik, kao i filmska slika, filmska radnja, pa potom svi oni efekti koje je proizveo upotrebom 3D tehnike, dopru do gledaoca koji u tom trenutku pokušava da razume ono što Godar kroz film saopštava. Dakle, njih dvojica se susreću i između njih se stvara izlomljena linija, neki cikcak, koja dalje nastavlja, recimo, do sledećeg gledaoca, ili do kritičara, ili do nekog prolaznika. Da se vratimo na pitanje – iz ovog poimanja susreta i postajanja sledi da se pitanja *proizvode*. Na osnovu svih elemenata koje smo skupili tokom nekakvog susreta, mi možemo da proizvedemo svoje pitanje, da ne dopustimo da nam ga „postavē", jer se veština u proizvodnji pitanja sastoji prevashodno u veštini izgradnje nekog problema, „najpre izumevamo problem i položaj problema, a onda pronađemo rešenje" (Parne, Delez 2009: 9).

Delez je naročito zamerao činjenici da se previše misli u terminima istorije, lične i svetske; pritom se više retorički pitao šta je ono što čini postajanja. Postajanja su, napisao je Delez, geografija, strane sveta, pravci, ulazi i izlazi. „Postati nikada ne znači oponašati, niti činiti poput, niti prilagođavati se nekom modelu, pa makar to bio i model pravde ili istine" (Parne, Delez 2009: 10). *Postati*, napisao je Delez, nikada ne znači oponašati, prilagođavati se nekom modelu, te je tako pitanje poput onog „Šta si postao?" (Parne, Delez 2009: 10) smatrao izuzetno glupim, jer ono što neko postaje menja se zajedno sa njim. Postajanja su po rečima Deleza dvostruka zarobljavanja, neparalelne evolucije. Primer za nacrt postajanja, ili za mogući razgovor, jeste odnos ose i orhideje. Orhideja naizgled obrazuje sliku ose, ta slika je zapravo ništa drugo do orhidejino postajanje osom, osino postajanje orhidejom, dvostruko zarobljavanje, pošto se „ono što" (Parne, Delez 2009: 11) svako postaje ne menja ništa manje od „onoga koji" (Parne, Delez 2009: 11) postaje. To je jedno jedino postajanje, jedan jedini blok postajanja, „a-paralelna evolucija dvaju bića koja nemaju nikakve veze jedno sa drugim" (Parne, Delez 2009: 11).

Postajanje, to nije član koji postaje drugi, napisao je Delez, već svaki član sreće drugog člana. Postajanje nije zajedničko za oba ta člana. Po Delezu, prvi član sretne drugog člana i oni obrazuju liniju ili blok između njih koja pak ima sopstveni smer, to je paralelna evolucija, kada dva člana, koja nemaju veze jedan s drugim, sretnu jedan drugog i postaju kao kod primera sa orhidejom i osom. To je dvostruko zarobljavanje, ne u smislu zarobljavanja nečega što je u prvom članu i nečega što je u drugom članu, čak i kada bi to moralo da se pomeša, da se



razmeni, smatrao je Delez, već nešto što je između ta dva člana, izvan oba, i što teče u nekom drugom smeru. Dakle, svaki član radi svoj posao dok istovremeno susreće druge članove ili drugog člana i na taj način se iscrtava postajanje, „...blok se stavlja u pokret, blok koji više nije ničiji, već je 'među' svima...” (Parne, Delez 2009: 19).

Da bi pojasnio kako se to blok stavlja u pokret, Delez je naveo primer razgovora između Godara i Mjevila u televizijskoj emisiji „6 puta 2” (Parne, Delez 2009: 19), opisujući njihov susret kao upotrebu onoga što je najbogatije u njihovoj samoći, puštajući da između dve osobe prolazi linija ili blok, proizvedeći sve pojave dvostrukog zarobljavanja, pokazavši šta je veznik „i”, da veznik „i” nije ni spona ni naporednost, već nacrt izlomljene linije koja uvek polazi iz bliskosti, neke vrste aktivne i stvaralačke linije bekstva. Dok radimo, šta god to bilo, nužno smo sami, ali to je jedna krajnje naseljena samoća, konstatovao je Delez. Naseljena samoća nije, kako je napisao Delez, naseljena nekakvim snovima, fantazmima ili planovima, već je naseljena susretima. „Susret je možda isto što i postajanje” (Parne, Delez 2009: 15).

Srećemo ljude, čak i one koje ne poznajemo i koje nikada pre tog susreta nismo videli, srećemo kretanja, ideje, događaje i entitete, i sve te pobrojane stvari imaju lična imena. No, kod Deleza lično ime ne označava osobu ili subjekat, već neki učinak, neki cik-cak, „ono što prolazi ili se dešava između dvoje kao da je pod uticajem razlike u potencijalu: 'Komptonov efekat', 'Kelvinov efekat'” (Parne, Delez 2009: 15).

Šta znači *sresti* kod Deleza? Delez susret označava kao pronalazak, kao zarobljavanje, kao krađu, bez prethodno utvrđene metode za pronalaženje, što je posledica dugotrajne pripreme. „Ukrasti je suprotno od prepisati, podražavati, oponašati ili činiti poput nekoga. Zarobljavanje je uvek dvostruko zarobljavanje, krađa je uvek dvostruka krađa, i to je ono što stvara ne nešto uzajamno, već jedan asimetričan blok, jednu a-paralelnu evoluciju, uvek 'izvan' i 'između'. Eto, to bi bio razgovor” (Parne, Delez 2009: 16).

## ZAKLJUČAK

Promišljajući mogućnost alternativnog delovanja unutar medija i putem medija, a u svetu u kojem se čovek pretvara u izigranog igrača igrajući se sa tehnologijom, po rečima sociologa Ratka Božovića i filozofkinje i teoretičarke medija Divne Vuksanović, pokušali smo da pronađemo alternativni način igranja sa tehnologijom, koji ima za cilj da ponudi model igranja čoveka i tehnologije koji podrazumeva čoveka i tehnologiju kao ravnopravne igrače i posredovanje tehnologijom zarad očuvanja smisla između ljudi kao humanih bića. U prvom delu teksta, pokušali smo da na osnovu dela Divne Vuksanović, Ratka Božovića,

Rožea Kajoa i Johana Huizinga koja se bave teorijom igara, kako njenim glavnim odlikama tako i njenim naličjima u današnjoj kulturnoj sferi u kojoj je, po rečima Ratka Božovića, dominantna igra igra sa tehnologijom čiji je osnovni pokretač veliki kapital koji u toj igri čoveka pretpostavlja tehnologiji otuđujući ga od njegovih humanih odrednica, čineći od njega porobljenog i izigranog igrača koji se, po rečima Divne Vuksanović, udaljio od dijaloga, zaboravljajući na dijalog kao smisaoni govor humanih bića, a samim tim zaboravljajući i na smisao sopstvenog postojanja usred sveta tržišne ekonomije.

U drugom delu teksta, propitivali smo mogućnost za alternativni pristup medijima koji pritom u osnovi svoga delovanja ne gubi iz vida čoveka kao humano biće. Mogućnost takvog delovanja pronašli smo u filmu Žan-Lika Godara *Zbogom jeziku*, koji je Godar snimio u 3D tehnici, na krajnje jednostavan način, upravo dokazujući da je moguće upotrebiti, doslovno, jedan vid tehnike koja se inače koristi kada su u pitanju velike bioskopske dvorane, specijalni efekti, specijalna oprema i složeni postupci snimanja i prikazivanja 3D filma, već je tretira kao tehniku nezavisnog filma koristeći jednostavnu opremu zahvaljujući kojoj utelovljuje dodir reditelja i naizgled sa druge strane dodir gledaoca, stvarajući osećaj slike u prostoru, fizičke ekspresije i na taj način kreira jednu posve interesantnu estetsku upotrebu 3D efekata. Upotrebljavajući 3D tehniku zarad snimanja filma *Zbogom jeziku* na gore pomenuti način Godar, čini se, vrlo živo i dinamično koristi filmski jezik kojim dodiruje gledaoca promišljajući o alternativnom putu ka ostvarivanju dodira sa drugim ljudskim bićem. Na taj način, Godar traga za novim rešenjima, inovativnim paradigmama, kritikujući i preispitujući postojeća filozofska, naučna i teorijska shvatanja odnosa u društvu, dominantnih uverenja i postavljenih stremljenja. Ono što on postiže sa ovim filmom najbolje opisuje Delezovo poimanje susreta i postajanja koja smo u drugom delu teksta detaljnije spominjali, a odnose se na stvaranje izlomljene linije između dva člana koja nemaju veze jedan sa drugim, koji postaju na način da se susreću i u tom susretu porobljavaju jedan drugoga, ali ne da jedan postane onaj drugi, nego da se između njih dvojice, ili njih dve, ili njih dvoje, stvori izlomljena linija koja je kao linija ekrana dok gledamo Godarov film, a u sledećem trenutku ga prepričavamo nekom drugom ili sebi i potom ta linija nastavlja dalje; eto, to bi bio razgovor koji Godar smelo vraća u igru u kojoj je čovek, čini se, čitav „kapital” uložio na polje kojim vlada tehnologija.

## LITERATURA

- Božović (2014): Ratko Božović, *Igra ili ništa*, Beograd: Čigoja.
- Brody (2014): Richard Brody, Godard's revolutionary 3-D film, *The New Yorker*, Njujork. Pristupljeno 10. avgusta 2017. <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/jean-luc-godards-3-d-movie>
- Vuksanović (2017): Divna Vuksanović, *Homo ludens*, Beograd.
- Vuksanović (2017): Divna Vuksanović, *Kontrapunkt*. Pristupljeno 12. jula 2017. <http://www.rts.rs/page/radio/sr/story/24/radio-beograd-2/2697681/kontrapunkt.html>.
- Godard (2014): Jean-Luc Godard, *Exclusive Interview with the Legend (Part 1) Cannes 2014 Canon*. Pristupljeno 30. oktobra 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Bou1w4LaqMo>.
- Kajoa (1979): Rože Kajoa, *Igre i ljudi*, Beograd: NOLIT.
- Parne, Delez (2009): Kler Parne, Žil Delez, *Dijalozi*, Beograd: Fedon.
- Huizinga (1992): Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Zagreb: Naprijed.

## FILM

- Godard (2014): Jean-Luc Godard, *Goodbye to Language (Adieu au Langage)*, French-Swiss.

Vesna I. Maričić  
Technical High School  
Ivanjica

## MEDIA AND ALTERNATIVES THROUGH THE ANALYSIS OF GODARD'S FILM *GOODBYE TO LANGUAGE*

*Summary:* The aim of the paper is to explore the possibility of using alternative interpretation, both in the field of the research on aesthetics and contemporary art practices. Divna Vuksanovic once said: "People no longer convey meaningful thoughts, they do not talk". This statement has offered us the opportunity to think about Jean-Luc Godard's hypothesis regarding the loss, disappearance of language, depicted in his film *Goodbye to Language* through the use of some alternative ways of presenting the story of a film: collage, recycling, documentary footages, essay citations, 3D formats.

*Key words:* alternative interpretation, aesthetics, 3D formats, language.

