

Универзитет у Приштини са привременим седиштем у
Косовској Митровици, Филозофски факултет –
Катедра за енглески језик и књижевност, Косовска
Митровица

DOI 10.5937/kultura1962090J
УДК 7.097

оригиналан научни рад

БАНДЕРСНЕЧ – У ОГЛЕДАЛУ ИЛУЗИЈЕ О СЛОБОДИ ИЗБОРА

Сажетак: „Бандерснеч (*Bandersnatch*)”, епизода серије „Црно огледало (*Black Mirror*)” дистрибуирана у форми интерактивног филма, нелинеарним телевизијским форматом начин конзумирања садржаја подиже на нови ниво наизглед омогућавајући гледаоцу да креира сопствену верзију приче. Као симбол искљученог екрана „Црно огледало” је пример демонстрације предности и опасности радикалног технолошког напретка и свеprisутне, инвазивне технологије. Мада није адаптација, Бандерснеч је својеврсни омаж стваралаштву Филипа К. Дика, интерактивним форматом и садржајем којим експлицитно указује на проблем контроле и илузије слободе избора.

Кључне речи: телевизијске серије, „Црно Огледало (*Black Mirror*)”, комодификација; илузија; стварност

Континуирани процес трансформације узрокован неумитним дејством стреле времена и бројним факторима промене, међу којима је и дејство људских активности у циљу прилагођавања околине сопственим потребама, утиче на све сегменте стварности, укључујући и медије, који доживљавају преображај у складу са тим потребама, у ком процесу утичу на перцепцију стварности једнако колико су и њен одраз.¹

¹ Рад је резултат истраживања на пројекту „Превод у систему компаративних изучавања националне и стране књижевности и културе” (ОИ 178019), који финансира Министарство просвете, науке и технолошког развоја.

Трансформација медија, медијских формата, простора и садржаја дешава се, чак и за људске појмове, вртоглавом брзином, делом захваљујући интензивном напретку технологије, која суштински обликује њихову дистрибуцију и конзумацију, делом захваљујући њеном инвазивном дејству, будући да захваљујући њој медији заузимају све већи и значајнији простор у људској свакодневици, уз узрочно-последичну повезаност са потребама које технологија и медији у садејству испуњавају, али истовремено и креирају с намером да их потом испуне у непрекидном производно-потрошачком циклусу стварања и конзумирања медијског садржаја.

Трудећи се да производе индустрије културе и забаве учине привлачнијим и тако одговоре на изазове меркантилизације свих сегмената стварности у којој тржишна исплативост диктира дужину постојања одређеног медијског садржаја, телевизијске серије изложене су оштром, немилосрдном тесту издржљивости и профитабилности нумерички израженом процентима гледаности, у реалном времену емитовања и у стриминг понудама „на захтев” (енгл. *on demand*), при чему ова друга услуга све више преузима примат у опцији понуде, будући да омогућава конзумацију медијског садржаја у време, на месту и путем платформе по избору конзумента. С тим у вези, садржај данас увелико превазилази оквире стандардних, класичних медијских формата и већ застареле линеарне телевизије. Док су раније медијски формат и линеарност телевизије значајно утицали на садржај, данас је садржај тај који подстиче трансформацију формата у нелинеарном телевизијском контексту, а који је у директном односу међузависности са променом потрошачких навика. Слобода избора нелинеарне телевизије (стриминг сервиси, кабловска опција враћања уназад) утиче на навике конзумента који очекују већу прилагодљивост сопственим потребама, укључујући нове опције нелинеарне дистрибуције.

Наративне формуле и композицијски модели појединачних епизода, као и продукцијске формуле и методи дистрибуције, како примећују Иноћенти и Пескаторе, претрпели су значајну промену у односу на оне из деведесетих година двадесетог века, када су сезоне серија обично садржале 22 до 24 епизоде у трајању незнатно преко четрдесет минута, уз велико богатство догађаја и бројна гранања у заплету², па

2 Треба напоменути да се овакав формат сезоне серије преваходно односи на америчку продукцију, док су британске серије углавном имале у просеку 6 епизода по сезони, напр. *Парови (Coupling)*, *Мерлин (Merlin)*, *Црна гужа (Black Adder)*.

данас овај формат више није толико популаран.³ Стриминг дивови као што су Амазон и Нетфликс (*Amazon, Netflix*) додатно су популаризовали, чак формализовали као опцију у понуди услуга, такозвано бинцовање (енгл. *binge watching*), гледање целе сезоне серије у континуитету, које је раније било могуће куповином целе сезоне у двд формату, или презимањем путем нелегалних извора, као што су торент и магнет линкови. Данас, целе сезоне телевизијског садржаја постају истовремено доступне гледаоцима на великим стриминг сервисима који нуде стандардне, али и нове форме телевизијског и телевизији сличног и сродног садржаја.

Промене у формату у смислу квантитета, дужине и периодичности прате значајне варијације у наративним формама. Док су типичне серије током претходне деценије биле мултилинеарне, комплексне и разгранате у садржају, у скорије време сведоци смо све веће дифузности наративних модела, што се нарочито односи на такозвани антологијски формат, донедавно сматран застарелим, а који се сада враћа у понуду серијама као што су *Америчка хорор прича (American Horror Story)*, *Фарго (Fargo)* и *Црно огледало (Black Mirror)*.⁴

Антологијски формат *Црног огледала*, којем је значајан извор инспирације, по садржају и наративном формату, култна серија *Зона сумрака (The Twilight Zone)* у свакој епизоди доноси нову причу, са новим ликовима у новом окружењу, а компактне сезоне од по три епизоде, у прве две сезоне, односно шест, у трећој и четвртој након што је серију преузео Нетфликс, уз специјалну божићну епизоду и филм *Бандерснеч (Bandersnatch, 2018)*, гледаоцу даје слободу избора у смислу редоследа и времена гледања, будући да су епизоде независне једна од друге. Ипак, епизоде тематски у целину повезује заједничка нит, а то је утицај технологије на свакодневницу и, најчешће суморне и психички и физички деструктивне, последице њеног утицаја.

Бандерснеч је интерактивни филм о младом програмеру Стефану Батлеру (*Stefan Butler*), који омиљену књигу писану у формату који омогућава самостално креирање омиљене авантуре (енгл. *choose-your-own-adventure*) прерађује у видео игру, вођен жељом да направи најбољу и најпродаванију рачунарску игру, коју ће објавити компанија у којој ради његов узор, чувени Колин Ритман (*Colin Ritman*). Интерактивни формат гледаоцима нуди избор и активно

3 Innocenti, V. and Pescatore, G. (2015) Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality, *Between*, IV (8), p. 2.

4 Исто, стр. 3-4.

учешће нелинеарном дистрибуцијом садржаја, не само одабиром када и где ће садржај гледати, него и управљањем током приче. Тако, гледалац бира и креира ток приче и прави сопствену верзију филма одабиром једне од понуђених опција – да ли ће Стефан Батлер прихватити понуђени посао или не, да ли ће купити албум *Федра* групе Тенџерин Дрим (*Phaedra, Tangerine Dream*) или Томитин *Бермудски троугао* (*The Bermuda Triangle, Tomita*), до тешких и морбидних, морално узнемирујућих избора као што су одлука да ли ће убити оца, да ли ће га раскомадати или закопати, уз бројне друге одлуке које утичу на ток приче.

Мада углавном смештене у временски неодређену, али уочљиво блиску будућност, с изузетком епизоде *Бандерснеч*, која се дешава 1984. године, епизоде серије више говоре о садашњости него о будућности, односно о прошлости, када је *Бандерснеч* у питању. То примећује Скалос, који серију сматра пре дистопијском представом садашњости него блиске будућности, указујући при том на дијалектику просветитељства, која нас је гурнула у руке корпоративних господара, где смо поново покорени средством сопственог ослобођења.⁵ Мада Скалос неаргументовано појашњава наведену тврдњу, симптоматично је да до истог закључка гледалац може доћи након гледања већине епизода серије.

Упечатљив пример је прва епизода треће сезоне (*Nosedive*) о трансформацији друштвених мрежа у систем евалуације, што у извесној мери данас већ примењује Кина системом „друштвеног кредита” који се повећава или смањује у зависности од понашања појединца, с том разликом што оцену не раде појединци, односно целокупно друштво, као у серији, него вештачка интелигенција. Казне за пад друштвеног кредита засад укључују забрану летења, смањење брзине интернета, онемогућен приступ добрим школама, ускраћивање права на најбоље послове, немогућност боравка у најбољим хотелима, одузимање пса, јавну етикету лошег грађанина, а који по том питању не може ништа да уради, нити икоме може да се жали, што има огроман потенцијал за „негативну спиралу” догађаја, која наводи на поређење са серијом *Црно огледало*.^{6,7} Још један пример је трећа епизода

5 Sculos, B. W. (2017) Screen Savior: How Black Mirror Reflects the Present More than the Future, *Class, Race and Corporate Power*, 5 (1), Article 4.

6 Kobie, N. The complicated truth about China’s social credit system. 21 January 2019, 27 February 2019. *Wired*. <https://www.wired.co.uk/article/china-social-credit-system-explained>

7 Ma, A. China has started ranking citizens with a creepy ‘social credit’ system — here’s what you can do wrong, and the embarrassing, demeaning ways they can punish you. 29 October 2018, 27 February 2019. *Business Insider*.

треће сезоне (*Shut Up and Dance*) о тинејџеру којег хакери приморавају на злочин претњом да ће објавити снимак његовог уживања у педофилијском садржају. Хакери већ увелико користе предности, тачније слабости технологије за крађу осетљивих података и контролу камера на рачунарима, због чега велики број људи лепа траке преко сочива камере и користи софтвере за заштиту података.

Прелепљено сочиво, које онемогућава поглед у стварност са „ове“ стране екрана путем технологије, али и из технологије, реакција је на садашње околности која се може довести у везу са изворним киберпанковским остварењима и рефлектујућим наочарима, једним од најпрепознатљивијих и најјупечатљивијих елемената киберпанковске иконографије, симбол рачунарског екрана, или „тотем покрета“ како га је назвао Стерлинг у предговору култне антологије киберпанка назване по њима (*Mirrorshades*). Како Стерлинг примећује, наочаре скривају очи онога ко их носи, његово лудило и потенцијалну претњу.⁸

Као што се у наочарима огледа околина, тако је киберпанк био одраз тадашње стварности у огледалу будућности. Рефлектујуће наочаре биле су симбол рачунарског дисплеја, а њихова површина упозоравала је да онај ко их носи суштински припада другој стварности, свету иза екрана, компјутерски генерисаним пејзажима виртуалног простора изван граница физичког света. Онај ко носи такве наочаре зна како изгледа свет информационог неппростора и стварност посматра из виртуалне перспективе киберпростора, а не из перспективе (свог) органског тела. Но, рефлектујућа површина укљученог екрана, иконишно поистовећена са сликом неба у Гибсоновом *Неуроманту* које је „боје телевизијског екрана, укљученог на празан канал“⁹, постала је црна површина. *Црно огледало* је симбол искљученог екрана рачунара, лаптопа, телевизора и телефона у којем се посматрач може видети, и којег неко може посматрати и слушати путем камере и микрофона ових уређаја чак и када су они искључени. Технолошки напредак више није могуће искључити притиском на дугме, на шта је Стерлинг упозорио још давних осамдесетих година двадесетог века када је констатовао да је технолошка култура измакла контроли, да је технолошки напредак толико радикалан, узнемирујућ и револуционаран да се више не може обуздати и да је технологија у култури

<https://www.businessinsider.com/china-social-credit-system-punishments-and-rewards-explained-2018-4>

8 Sterling, B. (1988) Preface, in: *Mirrorshades*, New York: Ace Books, p. XI

9 Gibson, V. (2008) *Neuromant*, prev. Aleksandar Marković, Beograd: IPS Media, str. 7.

инвазивна и свеprisутна, при чему традиционалне структуре моћи и институције губе контролу над темпом промена.¹⁰

Разбијање илузије технолошког напретка започето новим таласом у научнофантастичној књижевности шездесетих година кулминира осамдесетих година прошлог века фузијом научне фантастике и постмодернизма и њиховом опсецијом ентропијом, друштвеном репресијом и идејом да се стварност и њен доживљај може креирати и контролисати. Одговор на такво суморно стање киберпанк је настојао да понуди обједињавањем дистопијског мегалополиса непрегледне урбане простирке, напредне технологије, виртуалне стварности, тржишне економије, утицаја медија, ентропије и, поврх свега, значаја, вредности и потенцијалне опасности информације као кључног извора моћи.

За разлику од других епизода серије *Црно огледало*, *Бандерснеч* гледаоце враћа у прошлост, у 1984. годину, симболично одабрану како због орвеловског контекста контроле и надзора, тако и због киберпанковског миљеа утемељеног у видео играма, истраживању киберпростора и брисању граница између компјутерски генерисане и објективне стварности. Лари Мекафери је приметио да су киберпанкери вероватно прва генерација уметника којима савремене технологије, међу којима су сателитске антене, видео и аудио плејери, видеорекордери, рачунари и видео игре, дигитални сатови и МТВ култура већ биле део свакодневице, а не егзотичне појаве.¹¹ Иако су неке од наведених технологија данас увелико превазиђене, или су толико напредовале да су у односу на осамдесете године измењене до непрепознатљивости, неспорно је да су осамдесете изнедриле генерацију писаца који су, како Мекафери наводи, као тинејџери читали Пинчона, Баларда и Бароуза (Pynchon, Ballard, Burroughs), и који су одрасли окружени технологијом, популарном културом, вредностима и иконографијом контракултуре повезане с наркотицима, панком, роком, видео играма, стриповима и филмовима Џорџа Ромера, Дејвида Кроненберга и Ридлија Скота (George Romero, David Cronenberg, Ridley Scott).¹² Вилијам Гибсон (William Gibson), један од родоначелника киберпанка, сковао је термин „киберпростор” инспирисан играоницама и децом која се за време играња понашају као да верују у стварност простора који видео игра пројектује. Гибсон наводи да је свако кога је познавао, а ко је имао посла

10 Sterling, B. нав. дело, стр. XII

11 McCaffery, L. ed. (1991) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science*, Durham: Duke University Press, p. 12.

12 Исто.

с рачунарима, веровао да иза екрана постоји невидљив, али стваран простор.¹³

Узвраћеним погледом из црног огледала екрана и сочива камере, тај простор повезује сада већ давну 1984. годину, обележену играма и електронском музиком, са актуелним тренутком. *Бандерснеч*, назван по фикционалном створењу непознатог изгледа из песме „Лов на Снарка” и другог дела романа о Алиси Луиса Керола, имплицира да је место његовог порекла са „друге стране огледала”. Епизода, по речима творца серије Чарлија Брукера (Charlie Brooker), садржи аспект цикличног понављања по узору на филм *Дан мрмота* (*Groundhog Day*, 1993).¹⁴ Истовремено, понављање асоцира на видео игру, кључни мотив *Бандерснеча*, јер након неуспешно савладаног изазова протагонисту враћа на почетак да покуша поново. Уз то, епизода је омаж стваралаштву Филипа К. Дика, нарочито роману *Убик* чија се насловница појављује као постер у кадру и оживљава пред очима Стефана Батлера под дејством наркотика. У *Убику* мртви комуницирају са живима, потенцијално са другим мртвима, време тече ретроградно и враћа протагонисте и читаоце више деценија уназад, док технологија брише границе између паралелних стварности, остављајући протагонисте и читаоце једнако у дилеми, немоћне да јасно разграниче конструисано и реално.

Убик уплиће више паралелних стварности, а крај романа не доноси разрешење јер Глен Ранситер (Glen Runciter) открива у свом џепу новчић с ликом Џоа Чипа (Joe Chip). Џоу је раније новчић с ликом Ранситера био знак да је Ранситер тај који је жив. Међутим, новчић са Џоовим ликом ту верзију стварности доводи у питање, а закључак да је Ранситер жив и да на различите начине покушава да допре до Џоа и осталих из света полуживих поништен је, што читаоца приморава да преиспита верзије стварности романа и изведе нове закључке. На сличан начин, *Бандерснеч* садржи више верзија приче, односно више верзија стварности, које приморавају гледаоца не само да (интер)активно учествује у њиховом току на екрану одабиром једне од понуђених опција више пута током трајања филма, него и да се потенцијално

13 McCaffery, L. (1990) *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, Urbana, Chicago: University of Illinois Press, p. 138.

14 Streitfeld, D. Black Mirror: Bandersnatch is an experiment on us – Netflix explain why interactive episode is the grimmest yet. 28 December 2018, 27 February 2019, *The Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-charlie-brooker-interview-a8701626.html>

врати уназад и начини нове изборе, новим верзијама стварности, те тако изведе нове закључке о њима. Попут *Убика*, *Бандерснач* нема једну коначну верзију приче, него су све оне једнако стварне, онтолошки, али и технолошки, актуализоване као равноправне, а до њих се долази поновним *ишчитавањем*, када је роман у питању, односно поновним *учитавањем* епизоде серије у електронски уређај.

Уз паралелне стварности, на филдиковски квалитет фикционалног света *Бандерснача* указује идеја контроле, која у његовом формату и садржају егзистира двојако. Прво, након конзумације дроге (коју Стефан мора да узме јер уколико гледалац не одабере опцију да ће је узети, његов саговорник и програмерски узор Колин Ритман ставиће му је у пиће) Стефан гледа постер са насловницом *Убика*, након чега му Колин објашњава да постоје паралелне стварности које су контролисане, као и судбине оних у њима, те да нико не може да појми у којој мери влада све контролише, укључујући ум. Колин пред Стефана поставља избор – да један од њих двојице скочи са балкона јер исход је свакако небитан – будући да постоје у другим стварностима скок неће ништа значајно променити. Други аспект контроле јесте улога гледаоца, који бира који од њих двојице ће скочити, при чему Колинов скок наставља причу, док је Стефанов нагло завршава, као и игру коју је правео.

Интерактивни формат филма одраз је контроле тока видео игре, коју Стефан креира, али и Колинове констатације да смо сви ми контролисани и да само живимо у илузији да смо слободни. Званично, Нетфликс наводи да постоји пет крајева, али сваки има неколико варијанти, а на питање колико крајева постоји, креатор серије Чарли Брукер је одговорио да су то „сви они“, да нису заиста сели и пребројали их, као и да су он и чланови тима укључени у креирање *Бандерснача* не слажу по питању њиховог броја.^{15, 16}

Контекст контроле интензивира креирање сопственог тока приче, које је само илузија јер гледалац није истински креатор садржаја. Све верзије приче већ постоје, унапред креиране, а гледалац изборима само долази до једне од постојећих опција, чији је број коначан. Гледаочев одабир не

15 Strause, J. 'Black Mirror': All the 'Bandersnatch' Endings and How to Reach Them. 29 December 2018, 27 February 2019. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-how-reach-endings-1171988>

16 Strause, J. 'Black Mirror' Bosses Unpack the Multiple 'Bandersnatch' Endings. 30 December 2018, 27 February 2019. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-endings-explained-1171556>

генерише нов садржај него само води унапред учртаним стазама, што значи да гледалац *мисли* да контролише ток, као што Стефан мисли да може контролисати исход поновним проласком кроз процес креирања видео игре на другачији начин, док праву контролу у ствари имају креатори *Бандерснеча*. Креирање интерактивног формата гледаоцу нуди илузију слободног избора, док у суштини за циљ има продају једног те истог производа више пута, и/или његову дужу конзумацију. Неодређено трајање приче, од 90 минута до 2 и по сата, у зависности од одабраних опција, маскира вишеструку и продужену конзумацију током истраживања постојећих опција и верзија приче.

Комодификација стварности особеност је филдиковског мултиверзума, а њена свеprisутност неизбежна је *последица* свеопште контроле, која је уједно примарни *циљ*.

Среда, у центру Лос Анђелеса, квартал Вествуд. Испред, један од оних циновских трговачких центара окружених зидом од кога се одбијаш као гумена лопта – осим ако имаш кредитну картицу при себи и прођеш кроз електронска врата.¹⁷

Шопинг центар у Диковом *Тамном скенирању* селективно прима потрошаче јер униформисани и наоружани стражари на улазу контролишу и прегледају све посетиоце, а улазница је потрошачки потенцијал материјализован у кредитној картици. Овај тржни центар одраз је Бодријаровог супермаркета, симбола потрошачког друштва, модела друштвених односа заснованих на потрошњи, у којима стварност постаје само симулација. *Бандерснеч* је производ који је могуће конзумирати уколико је гледалац претплаћен на Нетфликс, па кредитна картица и овде постаје неопходна улазница, а стварности које филм садржи само су симулација слободног избора. Права тржишна вредност филма јесте немогућност пиратерисања у оригиналном формату, или бар неспремност пирата да се упусте у такав подухват, будући да би његова верна реконструкција са свим опцијама избора захтевала огроман, временски изузетно захтеван, а неисплатив труд, не само у комерцијалном смислу, него и на нивоу личне сатисфакције подвигом стављања ексклузивног садржаја на располагање свима у интернет сфери.

Масовна производња јесте вид симулације чији резултат су идентичне реплике без оригинала, производи капиталистичког корпоративног система отелотворени у брендovima. Формат *Бандерснеча* није пример масовне продукције (бар

17 Dik, F. K. (2008) *Tamno skeniranje*, Beograd: Algoritam, str. 13.

још увек није заживео као такав), али јесте пример вишеструког конзумирања једног те истог производа. Производи бескрајне репликације функционишу као онтолошки репликатори, при чему њиховим умножавањем аутентична стварност нестаје у симулацији.

У Јужној Калифорнији ионако нема везе куда идеш; увек се појављује исти киоск Мекдоналд-бургера, на сваком месту, као кружна трака која пролази крај тебе док се ти претвараш да некуд идеш. А кад коначно огладниш и свратиш у радњу Мекдоналд-бургера и купиш Мекдоналд хамбургер, то је исти онај који су ти продали претходног дана, и дан пре тога, и тако даље, уназад све до времена пре твог рођења [...].

Они су досад, према властитом натпису, продали један те исти оригинални бургер педесет милијарди пута. Питао се да ли су га продали истој особи. Живот у Анахајму, у Калифорнији, био је реклама за себе, унедоглед репризирана.¹⁸

Бандерснеч је бескрајно репликовани хамбургер, репризирана стварност, један те исти производ који гледалац изнова конзумира, с том разликом што му га Нетфликс продаје залогај по залогај, чиме креира илузију избора и конзумирања више различитих производа. Илузија избора маскира симулацију стварности која скрива чињеницу да конзумент нема праву контролу, да производ који конзумира није аутентичан и да стварност у којој живи контролишу моћне корпорације, које имају моћ да креирају читаве стварности и продају их конзументима. Сцена када Стефану на екран рачунара стигне порука да га контролише неко ко гледа Нетфликс требало би да буде отржењујући тренутак, али прилика је пропуштена јер он не разуме поруку коју чита – као конзумент и део система контроле, оне не може да појми начин на који је контролисан.

Оваква илузија слободе избора је попут бодријаровског и диковског Дизниленда, савршене реплике без оригинала; он је илузија, фантазам, „савршен модел свих врста испреплетаних симулакрума”, који у томе није јединствен¹⁹, а његов „статус фантастичног, инфантилног света превасходно служи да нагна посетиоце да верују да живе у стварном свету и

18 Исто, стр. 35.

19 Bodrijar, Ž. (1991) *Simulakrumi i simulacije*, Novi Sad: Svetovi, str. 15.

да је све остало стварно, чиме се сакрива да је у ствари све изван њега симулација”.²⁰

Конструкт, као симулација стварног, у директној је вези са корпоративним и државним апаратима, који своје циљеве остварују контролом, манипулацијом и креирањем привида. Дик је андроида и андроидизацију сматрао ефикасним средством контроле јер захтевају покорност и, поврх свега, *предвидивост*.²¹ Стефан се покорава жељи гледаоца, његови избори су ограничени и предвидиви и, као такав, он је савршен пример контролисаног појединца без сопствене воље, који чак и када мисли да је нешто ствар његовог избора, у ствари само ради оно што неко други од њега очекује. А све опције избора унапред су већ креиране, сви путеви исцртани, сви могући крајеви дефинисани.

Дик је поимање стварности као илузије пресликао у своја дела и више пута је истицао везу између њих и догађаја из свог живота, а немогућност да се са сигурношћу утврди шта се заиста догодило, шта је стварност, а шта лаж, постаје основна нит која се протеже читавим његовим животом и повезује цео стваралачки опус. Стварности, објективне и фикционалне, мрачна су места за живот, у којима медији, владе, велике корпорације, религијске и политичке групације софистицираним електронским и психоактивним механизмима производе лажне стварности, или псеудостварности, како их назива у есеју „Како направити универзум, а да се не распадне након два дана”. Дик није имао поверења у њихове мотиве јер имају велику моћ – моћ да створе целокупне универзуме, универзума.²² У таквом универзуму, Стефан је филдиковски андроид, не верна машинска репродукција људског изгледа и понашања, него контролисан и предвидив појединац, који је у заблуди да има слободу избора.

Прихватању технологије, а нарочито рачунара као врхунца њене персоналне и персонализоване употребе, који данас све више замењује телевизор, односно с којим паметни телевизор дели све више функционалности, највише доприноси, с једне стране, из перспективе појединца, потреба за комуникацијом, а с друге стране, из перспективе ентитета који

20 Jakovljević, M. (2015) *Alternativne stvarnosti Filipa K. Dika*, Kosovska Mitrovica, Beograd: Filozofski fakultet, Makart, str. 180.

21 Dick, P. K. The Android and the Human, in: *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, ed. Sutin, L. (1995), New York: Vintage/Random House, p. 191.

22 Dick, P. K. How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later, in: *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, ed. Sutin, L. (1995), New York: Vintage/Random House, p. 262.

теже контроли појединца, фузија потребе за управљањем информацијом с потенцијалима технологија комуникације, из чега се развио интернет, који је киберпанк најавио деценију пре његове комерцијалне употребе. Од деведесетих година двадесетог века, времена његове експанзије, до данас, када је интернет неизоставни део свакодневице, дистопијске визије постмодерне фантастике и научне фантастике писане шездесетих и седамдесетих година и киберпанковске пророчке визије виртуалности из осамдесетих година изашле су из оквира фикционалних стварности књижевних дела и своје остварење пронашле у медијским просторима интерактивне, нелинеарне телевизије, чије су бројне опције избора креиране с циљем да продру у објективну стварност гледаоца и продају му производ, чак више пута уколико је то могуће, под маском варијације садржаја и могућности интерактивног прилагођавања сопственим потребама, креирањем „сопствене” авантуре по „сопственом” нахођењу.

Како Мејровиц примећује, брзо прихватање телевизије доказ је да Американци постају фасцинирани, чак овисни о посматрању других људи. На примеру филма *Добро дошли, господине Ченс* (*Being There*, 1979), Мејровиц објашњава да ова прича преноси поруке о телевизији која као медијум креира илузију искуства и знања, због које жртвујемо превише времена са правим људима зарад времена пред екраном, а као резултат тога доводи се у питање све што има личну и друштвену вредност.²³

Интерактивна телевизија у извесном смислу гледаоца враћа у време приповедача садржаја, када је слушалац могао приповедача да заустави, постави му питање, када је приповедач могао публици да понуди избор у оквиру унапред дефинисане приче. Ипак, прича је била и остала претходно испричана у уму приповедача, који зна како ће се она завршити. Нетфликс и Брукер су креирали телевизијски садржај који парира „наративној комплексности” како је дефинише Мител, а која нуди низ креативних опција и могућности за реакцију публике, укључујући онлајн учешће путем блогова, видео игара и сајтова који окупљају обожаваоце. Наслови као што су *Матрикс* (*The Matrix*, 1999), *Мементо* (*Memento*, 2000), *Вечни сјај беспрекорног ума* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004) и *Почетак* (*Inception*, 2010) преузели су естетику видео игара и омогућили гледаоцима да се поиграју, заједно са креаторима. Мител наративну комплексност дефинише као редефинисање епизодне форме под

23 Meyrowitz, J. (2009) We Liked to Watch: Television as Progenitor of the Surveillance Society, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 625, pp. 33-34.

утицајем серијске наратије – не нужно као спој епизодне и серијске форме него у смислу померања фокуса, уз одбацивање потребе за привођењем крају радње у свакој епизоди што је типично за конвенционалну епизодну форму, при чему наративно комплексни садржаји изазивају привремену дезоријентисаност и збуњеност, што гледаоцима омогућава да развијају способности разумевања дуготрајним гледањем садржаја или већ поменутих активним учешћем, што их на крају претвара у „наратологе аматере”.²⁴ *Бандерснеч* сам по себи није пример наративне комплексности о којој говори Мител, али јој је близак захваљујући комплексној причи и разгранатој наративној форми, чије верзије и низ опција чине једну наративну целину налик сезони читаве једне серије.

Телевизија гледаоцима омогућава да посматрањем других размотре сопствено место и улогу у свету, али истовремено креира илузију слике таквог места, коју они неретко вољно перципирају као стварну. Телевизија, као и радио, филмови и снимљени материјал, примећује Панцар, прошли су кроз процес метаморфозе – од играчке, као новог производа за забаву, преко огледала, захваљујући капацитету да репликују стварност, до уметности, искорак из оквира могућности препричавања стварности у подручје преобликовања стварности. Да би то успео, медиј мора имати капацитет не само да репликује, него и да реорганизује и преуреди стварност на имагинативан начин.²⁵ Нетфликс и Брукер су *Бандерснечом* несумњиво, и упечатљиво, искорачили из фазе огледала у фазу уметности задржавајући особености игре, јер интерактивност омогућава преуређивање стварности, макар фикционалне, на начин који буди и провоцира машту, али је и обмањује да активно учествује у њеном креирању.

Изразом „доместикација технологије”, Панцар указује на сличности између начина на који технологија постаје део свакодневице и начина на који су животиње и усеви доместиковани.²⁶ Киберпанк је реконфигурисао књижевне елементе претходних епоха у новом контексту и својом иновативношћу изашао је из оквира књижевности, филма и музике, пронашавши место у свакодневици савременог урбаног потрошачког друштва.²⁷ У *Бандерснечовом* одјеку осамдесетих година задржана је његова суштинска неутралност када

24 Mittell, J. (2006) Narrative Complexity in Contemporary American Television, *The Velvet Light Trap*, p. 58.

25 Pantzar, M. (1997) Domestication of Everyday Life Technology: Dynamic Views on the Social Histories of Artifacts, *The MIT Press*, 3, p. 53.

26 Исто, стр. 54.

27 Jakovljević, M. (2013) Kiberpank Vilijama Gibsona: od simulacije do stvarnosti, *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Prištini*, br. 43 (1), str. 224.

је у питању сам однос између човека и технологије јер су они само инструменти, потрошачке категорије, док је прави фокус на информацији – односно њеном поседовању, употреби и контроли, или пак *доместиковању*. Киберпанк је истраживао различите врсте односа између технологије и тела и њихове утицаје на свакодневни живот, а који нису увек јасно разграничени од фантастичног, с чим се слаже Гибсон, који у филму *Не постоје мапе за ове територије* каже да је „чињеница да је стварност чуднија од фикције та која нас држи навучено усхићеним на редовној, чак експоненцијалној основи“.²⁸ Телевизија и креатори телевизијског садржаја настоје да држе гледаоце усхићеним нудећи им комплексне садржаје у којима могу да учествују непосредно и посредно, у онлајн сфери блогова, игара, форума и, када је *Бандерснеч* у питању, емулатором Спектрум рачунара из осамдесетих година прошлог века помоћу којих се, када се учита музика из сцене када Стефан у вокмен ставља траку са завршеном игром, добија *QR* код са симболом који је креатора књиге *Бандерснеч*, па и Стефана, који по њој прави игру, отерао у лудило. Скенирање кода гледаоца води на скривену страницу наизглед бескорисног сајта компаније Такерсофт за коју је Стефан правио игру, где може пронаћи игре насловљене по другим епизодама серије (*Nohzdylve, Metl Hedd*), као и страницу о самом филму, што гледаоца подстиче на још активније присуство и учешће у мултиверзуму креираних фикционалних стварности и њихово прихватање као дела сопственог света.

Ипак, обликовање интерактивног филмског садржаја није одиста одраз доместификоване технологије јер (и) када се екран угаси, она наставља да (пре)обликује нас, на инвазиван и неконтролисан начин, како је Стерлинг упозорио да она то чини. Садашњица није резултат избора начињених сада, него је последица оних начињених у прошлости и *Бандерснеч* повратком у 1984. годину на то указује гледаоцу, спремно да размотри опције избора мимо оних понуђених у интерактивном филму, при чему је очекивани резултат признање и комерцијални успех као примарна мотивација и мерило квалитета, што наглашава верзија краја у којој комерцијални неуспех и лоша оцена воде до банкрота софтверске компаније за коју Стефан прави игру. Иронично, врхунац комерцијалног аспекта целе приче јесте чињеница да је представљена опција слободног избора још један комерцијални производ на који неко полаже ауторска права, па је Нетфликс тужен због његове комерцијалне експлоатације

28 Neale, M. (2000) *No Maps for These Territories*, Docurama Films, New Video Group.

у *Бандерснечу* и сличности са књигама из серије *Изабери сопствену авантуру* (*Choose Your Own Adventure*), изузетно популарним осамдесетих и деведесетих година прошлог века.²⁹

Дик је искрено веровао да иза бројних нивоа застрашујућих илузија постоји истина, у којој аутентично превлађује над копијом, људскост не подлеже андроидности, а слобода и индивидуалност побеђују контролу и репресију. Таква истина назире се у алтернативним стварностима његовог стваралаштва, скривена иза велова *докоса*, недостижна, али замислива и остварива. *Бандерснеч* такав оптимизам не нуди, све верзије су једнако аутентичне, а краја контроли нема – она може бити само већа или мања. У верзији у којој убија оца и раскомада његово тело Стефан добија жељену највишу оцену за игру, а психијатру потом саопштава да је игру успешно завршио јер је имао више времена и, што је најзначајније, јер је играчима дао *мање контроле*, што показује да је илузија избора успешнија и прихватљивија уколико креатор садржаја појача контролу и конзументу ускрати део слободе. Попут Стефана, који тежи верзији стварности у којој ће његова игра бити позитивно оцењена и остварити комерцијалну успех, гледалац трага за задовољавајућом верзијом приче и, попут Стефана, у том процесу је више или мање успешан. Мета-тренутак у причи када у једном од крајева нестаје такозвани четврти зид, који раздваја глумца од публике и телевизијске екипе, гледаоца би требало да подстакне да сруши „зид“ између себе и фикционалне стварности филма, изађе из оквира своје улоге гледаоца и сагледа је у контексту контролисане „игрице“ стварности.

За разлику од серије *Човек у високом дворцу*, дизнификоване верзије истоименог Диковог романа коју одсуство подтекста производно-потрошачког система „фабриковања у којем индивидуалност нестаје, лажно замењује аутентично, а контрола слободу“, чини примером филдиковског *лажног лажног* (енгл. *fake fakes*)³⁰, *Бандерснеч*, упркос комерцијалном утемељењу, или пак управо захваљујући њему, одличан је и ефектан пример филдиковског мултиверзума стварности у којем потреба за суочавањем са веловима илузија, јунакова једнако колико и гледаочева, уводи у процес спознаје, али не води коначном разрешењу дилема.

29 Lee, B. Netflix sued over Bandersnatch's similarities to Choose Your Own Adventure. 11 January 2019, 27 February 2019. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jan/11/netflix-black-mirror-bandersnatch-choose-your-own-adventure-lawsuit>

30 Јаковљевић, М. (2016) Филип К. Дик у Амазоновом дворцу, *Култура*, бр. 150, Београд: Завод за проучавање културног развоја, стр. 171.

ЛИТЕРАТУРА:

- Bodrijar, Ž. (1991) *Simulakrumi i simulacije*, Novi Sad: Svetovi.
- Dik, F. K. (2008) *Tamno skeniranje*, prev. Anika Krstić, Beograd: Algoritam.
- Dick, P. K. The Android and the Human, in: *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, ed. Sutin, L. (1995), New York: Vintage/Random House, pp. 183–210.
- Dick, P. K. How to Build a Universe That Doesn't Fall Apart Two Days Later, in: *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings*, ed. Sutin, L. (1995), New York: Vintage/Random House, pp. 259–280.
- Gibson, V. (2008) *Neuromant*, prev. Aleksandar Marković, Beograd: IPS Media.
- Innocenti, V. and Pescatore, G. (2015) Changing Series: Narrative Models and the Role of the Viewer in Contemporary Television Seriality, *Between*, IV (8), pp. 1–15. doi: 10.13125/2039-6597/4
- Jakovljević, M. (2013) Kiberpank Vilijama Gibsona: od simulacije do stvarnosti, *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Prištini*, br. 43 (1), str. 223–238.
- Jakovljević, M. (2015) *Alternativne stvarnosti Filipa K. Dika*, Kosovska Mitrovica, Beograd: Filozofski fakultet, Makart.
- Јаковљевић, М. (2016) Филип К. Дик у Амазоновом дворцу, *Култура*, бр. 150, Београд: Завод за проучавање културног развоја, стр. 157–175; doi: 10.5937/kultura1650157J
- Kobie, N. The complicated truth about China's social credit system. 21 January 2019, 27 February 2019. *Wired*. <https://www.wired.co.uk/article/china-social-credit-system-explained>
- Lee, B. Netflix sued over Bandersnatch's similarities to Choose Your Own Adventure. 11 January 2019, 27 February 2019. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jan/11/netflix-black-mirror-bandersnatch-choose-your-own-adventure-lawsuit>
- Ma, A. China has started ranking citizens with a creepy 'social credit' system — here's what you can do wrong, and the embarrassing, demeaning ways they can punish you. 29 October 2018, 27 February 2019. *Business Insider*: <https://www.businessinsider.com/china-social-credit-system-punishments-and-rewards-explained-2018-4>
- McCaffery, L. (1990) *Across the Wounded Galaxies: Interviews with Contemporary American Science Fiction Writers*, Urbana, Chicago: University of Illinois Press.
- McCaffery, L. ed. (1991) *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science*, Durham: Duke University Press.
- Meyrowitz, J. (2009) We Liked to Watch: Television as Progenitor of the Surveillance Society, *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 625, pp. 32–48.

- Mittell, J. (2006) Narrative Complexity in Contemporary American Television, *The Velvet Light Trap*, 58, pp. 29–40.
- Neale, M. (2000) *No Maps for These Territories*, Docurama Films, New Video Group.
- Pantzar, M. (1997) Domestication of Everyday Life Technology: Dynamic Views on the Social Histories of Artifacts, *The MIT Press*, 3, pp. 52–65.
- Sculos, B. W. (2017) Screen Savior: How Black Mirror Reflects the Present More than the Future. *Class, Race and Corporate Power*, 5 (1), Article 4. doi: 10.25148/CRCP.5.1.001673
- Sterling, B. (1988) Preface (pp. IX–XVI), in: *Mirrorshades*, New York: Ace Books.
- Strause, J. 'Black Mirror': All the 'Bandersnatch' Endings and How to Reach Them. 29 December 2018, 27 February 2019, *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-how-reach-endings-1171988>
- Strause, J. 'Black Mirror' Bosses Unpack the Multiple 'Bandersnatch' Endings. 30 December 2018, 27 February 2019. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-endings-explained-1171556>
- Streitfeld, D. Black Mirror: Bandersnatch is an experiment on us – Netflix explain why interactive episode is the grimmest yet. 28 December 2018, 27 February 2019. *The Independent*. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/black-mirror-bandersnatch-netflix-interactive-charlie-brooker-interview-a8701626.html>

Mladen M. Jakovljević

University of Priština in Kosovska Mitrovica, Faculty of Philosophy –
Department of English Language and Literature, Kosovska Mitrovica

BANDERSNATCH – MIRRORING THE ILLUSION OF FREEDOM OF CHOICE

Abstract

Bandersnatch, an episode of the science fiction anthology series *Black Mirror* distributed as an interactive choose-your-own-adventure film, raises the media content consumption to another level with its non-linear broadcast format by allowing the viewer to seemingly create his or her own version of the film story. Bringing with its name into mind an image of a turned-off display, *Black Mirror* demonstrates the advantages and dangers of technology, radical technological advancement and its all-pervasiveness and invasiveness in everyday life. Although *Bandersnatch* is not an adaptation of any of Philip K. Dick's stories, it is a tribute to his fiction, with its interactive format and its content that both explicitly problematize issues of control, illusion of freedom and freedom of choice within a multi-layered labyrinth of non-authentic realities.

Key words: *television series, Black Mirror, commodification, illusion, reality*