

# Čovjek vs. tehnologija: Pitanje identiteta u svijetu visoke tehnologije (na primjerima suvremene TV produkcije)

---

Zakšek, Andrea

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:804771>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-27**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU  
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT  
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ KULTUROLOGIJE, SMJER: MEDIJSKA  
KULTURA

ANDREA ZAKŠEK

**ČOVJEK VS. TEHNOLOGIJA: PITANJE  
IDENTITETA U SVIJETU VISOKE  
TEHNOLOGIJE (NA PRIMJERIMA SUVREMENE  
TV PRODUKCIJE)**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

doc. dr. sc. Tatjana Ileš

Osijek, 2021.

## SAŽETAK

Tehnologija danas prožima gotovo svaki aspekt naših života, a njezin je razvoj iz godine u godinu sve brži i nepredvidljiviji. Svakodnevnica današnjeg čovjeka uvelike se razlikuje od svakodnevnice čovjeka od prije nekoliko desetaka godina, a samim time mijenja se i društveni i kulturni kontekst u kojemu se današnje društvo razvija. Što to znači za čovjekov identitet? Kako bismo odgovorili na to pitanje, prije svega je potrebno proučiti postmoderno doba kao ključno za razumijevanje promjena koje se događaju na globalnoj razini, a koje značajno utječu na oblikovanje identiteta pojedinca, ali i društva u cjelini. U ovom radu bit će riječi o utjecaju tehnologije na promjene identiteta čovjeka, a kao temelj za analizu koristit će se značajke postmoderne koje su prepoznali brojni filozofi, teoretičari i ostali stručnjaci u tom području. S obzirom da je popularna kultura područje u kojemu se najsnažnije očitavaju trenutna društvena obilježja, tzv. *struktura osjećaja* u društvu, analizirat će se tri televizijske serije koje su ovaj problem približile širokoj publici i podigle svijest o učincima i posljedicama korištenja tehnologije te njezinom utjecaju na oblikovanje identiteta postmodernog čovjeka..

Ključne riječi: tehnologija, identitet, postmodernizam, *Black Mirror*, *Mr. Robot*, *The Circle*

## ABSTRACT

Today, technology pervades almost every aspect of human lives, and its development is getting faster and more unpredictable every year. Everyday life of today's man is largely different from the life people lived a few decades ago, and thereby the social and cultural context in which society grows today is also different. What does it mean for a human identity? In order to answer this question, it is required to study postmodern age as a key to understand changes that have been happening globally, which significantly impact not only individual identity, but identity of the society in whole. In this paper we will talk about the impact of technology on human's identity changes, and as a base for the analysis we will use features of the postmodern age which have been recognised by many philosophers, theoreticians and other experts in this field. Considering the fact that popular culture is an area in which current social features are seen the strongest (*so called the structure of emotion in society*), we will analyse three television shows which brought this problem to the public and raised awareness about the influence and consequences of using technology and its impact on shaping identity of the postmodern individual.

Keywords: technology, identity, postmodernism, *Black Mirror*, *Mr. Robot*, *The Circle*

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja \_\_\_\_\_ potvrđujem da je moj \_\_\_\_\_ rad  
diplomski/završni  
pod naslovom \_\_\_\_\_

te mentorstvom \_\_\_\_\_

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, \_\_\_\_\_

Potpis

\_\_\_\_\_

# SADRŽAJ

1. UVOD.....	5
2. UKRATKO O POSTMODERNIZMU .....	6
3. NOVI MEDIJI, VISOKA TEHNOLOGIJA I PROMJENE U DRUŠTVU .....	10
3.1. Zasićenost društva informacijama .....	12
3.2. Redefiniranje ili gubljenje identiteta.....	13
3.3. Hiperrealnost i simulakralnost .....	15
4. POSTMODERNIZAM I POPULARNA KULTURA.....	16
4.1. Postmodernizam i filmska industrija .....	18
4.2. Postmodernizam i televizijske serije .....	22
5. UTJECAJ TEHNOLOGIJE NA IDENTITET U TV SERIJAMA – UVOD U ANALIZU .....	27
6. BLACK MIRROR: IDENTITET, TEHNOLOGIJA I DISTOPIJSKA BUDUĆNOST .....	30
6.1. The National Anthem – politika, digitalni mediji i kolektivni identitet .....	33
6.2. Fifteen Million Merits – distopijski kapitalizam .....	36
6.3. Nosedive – horor društvenih mreža .....	39
7. MR. ROBOT – NESIGURNOST IDENTITETA U RAČUNALNOME DOBU.....	41
7.1. Elliot Alderson – postmoderni superjunak?.....	42
7.2. Preispitivanje stvarnosti.....	45
8. THE CIRCLE – VRHUNAC POSTMODERNOG BIG BROTHERA .....	49
9. ZAKLJUČAK .....	54
10. LITERATURA .....	56

## 1. UVOD

Postmoderna je doba koje je specifično po mnogo čemu. Mentalitet koji je bio usađen u kulturu čovjeka stoljećima prije, sada se mijenja iz korijena, i samim time društvo se razvija u skladu s novim postavkama koje se protive tradicionalizmu i usađenim vrijednostima prijašnjih generacija. Glavni čimbenik koji leži iza svih promjena jest tehnologija, koja prožima svaki aspekt čovjekove svakodnevnice i mijenja naše živote iz dana u dan. Čovjek je društveno biće kojemu je potrebna komunikacija i život u zajednici kako bi normalno funkcionirao, a tehnologija je prije svega iskorištena kako bi unaprijedila način funkcioniranja tradicionalnih medija. Prije svega, postojanje interneta omogućilo je ljudima da u svakom trenutku budu informirani o aktualnim događajima, a razvoj društvenih mreža unaprijedio je komunikaciju do neviđenih razmjera. Razbija se vremensko-prostorna barijera, protok informacija lakši je i brži nego ikad prije, no sve navedeno snažno utječe na oblikovanje identiteta pojedinca. Postmoderni filozofi poput Jeana Baudrillarda i Jean-Francoisa Lyotarda mnogo su se bavili fenomenom postmodernog identiteta, te su utvrdili njegove značajke. Postmoderni identitet, prema tome, obilježavaju fragmentiranost, raspršenost i pluralnost, a godinama nakon njihovih tvrdnji svjedočimo da je tome tako upravo u sadašnjosti koju živimo. Čovjek danas oblikuje svoj identitet neovisno o svom kulturnom naslijeđu i tradiciji, a isti identitet može prilagođavati ovisno o svojim željama i potrebama, kao i očekivanjima okoline. Živimo u dobu simulacije i simulakruma, gdje istina postaje subjektivna, a univerzalni zakoni više ne postoje. Virtualna stvarnost postaje prava stvarnost, analogno postaje digitalno.

Na temelju proučavanja postavki postmoderne proučit će se utjecaj tehnologije na čovjeka kroz analizu tri suvremene televizijske serije: „Black Mirror“, „Mr. Robot“ i „The Circle“. Svaka od spomenutih serija posebna je zbog načina na koji prikazuje kako tehnologija mijenja današnje društvo iz korijena, te kako samim time utječe na oblikovanje identiteta pojedinca. Serija „Black Mirror“ od početka svog prikazivanja izazivala je burne i podijeljene reakcije publike, no neporeciva je činjenica da ova serija s nevjerojatnom točnošću predviđa u kojem smjeru može poći razvoj čovječanstva ako korištenje tehnologije krene u krivom pravcu. U nastavku rada analizirat će se tri epizode u kojima je najizraženija problematika odnosa čovjeka i tehnologije. Nadalje, u seriji „Mr. Robot“ ista se problematika proučava iz drugačije perspektive; perspektive postmodernog superjunaka Elliota koji koristi svoje znanje u području kibernetike kako bi se borio protiv svjetskih moćnika, no koji istovremeno pati od psihičkih poremećaja koji snažno utječu na

oblikovanje njegova identiteta. Na kraju slijedi analiza *reality showa* „The Circle“, televizijske emisije koja predstavlja vrhunac postmodernog „Big Brothera“, gdje sudionici samovoljno odlučuju kako žele oblikovati i prikazati svoj identitet drugim sudionicima i gledateljima. S obzirom da je kultura ogledalo društva, a televizijske emisije smatraju se bitnim dijelom popularne kulture, cilj ove analize jest ukazati na činjenicu da postmoderni duh i utjecaj tehnologije prikazani u televizijskim serijama s velikom točnošću odražavaju trenutno stanje u društvu.

## 2. UKRATKO O POSTMODERNIZMU

Na početku ovog poglavlja više će biti riječi o pojmu postmodernizam, kako bi se postavio društveni i kulturni kontekst za analizu televizijskih serija iz naslova. Postmodernizam je doba u kojemu živimo i danas<sup>1</sup> i čije su značajke toliko heterogene da se gotovo mogu podvesti pod onu već istrošenu sintagmu „sve ide“. Neke će teorije reći kako danas zapravo živimo u post-postmodernizmu<sup>2</sup>, no činjenica jest da se kulturološki procesi velikom brzinom razvijaju, sve značajnije pod utjecajem visokih tehnologija, te oblikuju našu svakodnevnicu, kulturu, umjetnost, običaje i samu ljudsku populaciju, a ishod tog razvoja nije nam poznat. Prefiks „post“ označava da je ovom stilskom razdoblju prethodio modernizam, epoha u povijesti i kulturi koja je postavila temelje suvremene filozofije. Prema internetskom izvoru na portalu *Tate.org*, modernizam se pojavio krajem 19. stoljeća i protegao se do 60-ih godina 20. stoljeća. Ujedno predstavlja filozofski i umjetnički pokret u zapadnim zemljama koji se zalagao za novi poredak u iskustvu i vrijednostima modernog industrijskog doba, odbijanje povijesti i usmjerenje na nove tehnologije, materijale i procese. Autor internetskoga članka „Postmodernism’s Impact on Popular Culture“ Cornelis Prank (2006) smatra kako se modernistički način mišljenja pojavio još u 18. stoljeću preispitivanjem autoritet božanstvenog u interpretaciji svijeta, te su zamijenili tradicionalna religijska uvjerenja s vjerom u autoritet čovjeka i moć njegova razuma. Dok se s jedne strane modernizam označava kao utopijski pokret utemeljen na utopijskim filozofijama viđenja svijeta i ljudskog života te vjere u napredak, postmodernizam je s druge strane izrazito distopijski. Začetak postmodernizma leži u negativnoj reakciji prema intelektualnim pretpostavkama i vrijednostima

---

<sup>1</sup> Treba reći i kako od kasnih osamdesetih godina 20. stoljeća, a posebice nakon ulaska u prve godine 21. stoljeća teoretičari književnosti i kulture najavljuju kraj postmoderne, no mi smatramo kako do toga kraja još nije došlo.

<sup>2</sup> Vidjeti u D. Oraić Tolić, *Muška moderna i ženska postmoderna. Rođenje virtualne kulture*, Naklada Ljevak, Zagreb, 2005.



modernizma i zapadnjačke filozofije. Prank (2006) navodi kako kraj modernizma dolazi sa shvaćanjem da ljudski razum ne može donijeti spasenje koje su mnogi očekivali. Moderna znanost, unatoč mnogim otkrićima i uspjesima, nije doprinjela sveopćem napretku čovječanstva, što je pogotovo bilo vidljivo nakon Drugog svjetskog rata. Sve je to rezultiralo općim razočaranjem i sumnjom u znanost, jer današnje društvo trpi posljedice poput zagađenja, klimatskih promjena, siromaštva, socijalne nepravde i terorizma. Prema članku autora Briana Duignana na *Enciklopediji Britannici*, mnoge doktrine karakteristične za postmodernizam mogu biti opisane kao izravno poricanje općih filozofskih pretpostavki koje su se uzimale zdravo za gotovo tijekom epohe prosvjetiteljstva i modernizma. Postmodernizam je reakcija na neuspjeh modernizma, no ta reakcija nije donijela ništa što bi zamijenilo postavke modernizma u pozitivnom smislu. U članku se navode sljedeće točke kao najvažnije za shvaćanje postmodernizma:

1. Postoji objektivna prirodna realnost, realnost čije su postojanje i svojstva logički neovisni o ljudskim bićima, njihovim umovima, društvima i socijalnim praksama. Odbija se ideja naivnog realizma. Prema postmodernistima, realnost predstavlja konceptualni konstrukt, artefakt znanstvene prakse i jezika. Ova pretpostavka odnosi se i na istraživanje prošlih događaja od strane povjesničara i opise društvenih institucija, struktura i praksi.

2. Opisne izjave i objašnjenja znanstvenika i povjesničara mogu, objektivno, biti istinite ili lažne. Postmoderno odbijanje ovog pogleda, koje polazi od neprihvatanja objektivne prirodne stvarnosti, manifestira se kao odbijanje postojanja „istine“.

3. Kroz upotrebu razuma i logike i uz upotrebu sve rafiniranijih alata koje stvaraju znanost i tehnologija, ljudska su bića u mogućnosti promijeniti sebe i svoja društva na bolje. Razumno je stoga pretpostaviti da će ljudska društva postati humanija i prosvjećenija. Ovo je pretpostavka prosvjetitelja koju postmodernizam odbija. Mnogi postmodernisti smatraju da je krivo vođena potraga za znanstvenim i tehnološkim znanjem dovela do, primjerice, oružja za masovno uništenje u Drugom svjetskom ratu. Neki postmodernisti idu toliko daleko da smatraju znanost i tehnologiju samima po sebi destruktivnima i opresivnima, jer se uvijek nađu u rukama zlih svjetskih moćnika koji ih koriste kako bi uništavali i ugnjetavali slabije.

4. Razum i logika imaju univerzalnu vrijednost; njihovi zakoni jednaki su za sve, i jednako se primjenjuju na svakoga, bez obzira na filozofiju. Za postmoderniste, razum i logika samo su konceptualni konstrukti i vrijede samo unutar uspostavljene intelektualne tradicije u kojima se primjenjuju.

5. Modernistički je stav da postoji ljudska narav koja se sastoji od sposobnosti, sklonosti ili raspoloženja koji su u nekom smislu prisutni u ljudskim bićima od rođenja, te nisu produkt učenja ili usađivanja kroz socijalne norme. Međutim, postmodernisti inzistiraju da su svi, ili gotovo svi aspekti ljudske psihologije u potpunosti socijalno determinirani i naučeni.

6. Jezik predstavlja realnost izvan njega. Prema postmodernistima, jezik nije „ogledalo prirode“, kako se smatralo u prosvjetiteljstvu. Inspirirani radom švicarskog lingvističara Ferdinanda de Saussurea, postmodernisti tvrde da je jezik semantički samoreferencijalan; značenje svijeta nije statična stvar u svijetu ili ideja u umu, već raspon više kontrasta i razlika u značenju prema drugim riječima. S obzirom da su značenja u ovom smislu funkcije drugih značenja - koje su nadalje funkcije drugih značenja itd., ona nikada nisu u potpunosti prisutna u umu govornika ili slušatelja, već su beskrajno odgođena. Samoreferenca karakterizira ne samo prirodne jezike, nego i konkretne diskurze pojedinih društava i tradicija. Takvi diskurzi usađeni su u socijalne prakse i reflektiraju konceptualne sheme, moral i intelektualne vrijednosti društva i tradicije u kojima se koriste. Postmodernistički pogled na jezik i diskurz utemeljio je francuski filozof i teoretičar književnosti Jacques Derrida, utemeljitelj i filozofski vođa dekonstruktivizma.

7. Ljudska bića mogu steći znanje o prirodnoj stvarnosti, i ovo znanje može biti opravdano na temelju dokaza ili principa koji jesu ili mogu biti usvojeni intuitivno i sa sigurnošću. Postmodernisti odbijaju filozofski fundamentalizam – pokušaj možda najbolje pojašnjen u doktrini francuskog filozofa Renea Descartesa, „cogito, ergo sum“ (u prijevodu: mislim, dakle jesam) kojom se uspostavlja temelj izvjesnosti na kojemu se gradi empirijsko znanje.

8. Moguće je, barem u principu, konstruirati opće teorije koje objašnjavaju brojne aspekte prirodnog ili društvenog svijeta u danoj domeni znanja; generalnoj teoriji ljudske povijesti, poput dijalektičkog materijalizma. Nadalje, cilj znanstvenog i povijesnog istraživanja trebao bi biti konstruiranje takvih teorija, čak i ako nisu u potpunosti primjenjive u praksi. Postmodernisti odbijaju ovakvu praksu i smatraju ju nezdravim nastojanjem unutar prosvjetiteljstva kojim se

nastojalo totalizirati sisteme misli ili stvoriti metanarative ljudskog biološkog, povijesnog i društvenog napretka. Ove prakse aktivno nameću komformozam unutar drugih perspektiva i diskurza, ugnjetavajući i utišavajući ih. (Duignan, 2009)

Autor članka „Postmodernism“ na portalu Stanfordove *Enciklopedije filozofije*, Gary Aylesworth, smatra kako je postmodernizam moguće opisati kao „skup kritičkih, strateških i teoretskih praksi koje uključuju koncepte poput diferencijacije, repeticije, simulakruma i hiperrealnosti kako bi se destabilizirali drugi koncepti poput prisutnosti, identiteta, povijesnog napretka, epistemologije i jedinstvenosti značenja.“ (Aylesworth, 2015) Prema istom autoru, postmodernizam se bazira na Kantovom teorijskom djelu „Kopernikanska revolucija“ u kojemu Kant pretpostavlja da ne možemo spoznati stvari same po sebi i da se objekti znanja moraju prilagoditi našim načinima reprezentacije. Ideje poput Boga, slobode, besmrtnosti, početka i kraja svijeta imaju isključivo regulativne funkcije u znanju. Nadalje, prema J. H. Kroezeu, postmodernizam je „ekstremno kompleksna filozofija ispunjena kontradikcijama; odbijanje istine i potraga za istinom, odbijanje religije i čežnja za spasiteljem ili mesijom.“ (Kroeze, 2008: 4) Postmodernizam odbija apsolut znanosti, smatrajući ju subjektivnom i podložnom dekonstrukciji. Karakterizira ga odbijanje tradicionalnih struktura i kultura, što rezultira time da pojedinac postaje ovisan sam o sebi, bez čvrstog stajališta i čvrstih struktura koje je prije omogućavalo društvo. Pojedinac mora sam stvoriti svoju realnost. Jean Francois Lyotard također je dao pojašnjenje postmodernog stanja, navodeći da je ono stanje u kojemu se neprezentativno stavlja ispred prezentativnog; ono koje odbija utjehu dobrih formi, konsenzus ukusa koji bi omogućio kolektivno dijeljenje nostalgije za nedostižno; ono koje traži nove prezentacije, ne u svrhu uživanja već da bi se usadio novi osjećaj neprezentativnog. Postmoderni umjetnik ili pisac u poziciji je filozofa: tekstovi koje piše, djela koja proizvodi nisu u principu vođena prethodno utemeljenim pravilima i ne mogu biti suđena prema određenom sudu, primjenjujući poznate kategorije na tekst ili djelo. Ova pravila i kategorije su upravo ono za čim tekst ili djelo tragaju. Umjetnik i pisac rade bez pravila u želji da uspostave pravila. Prema tome se uspostavlja činjenica da djelo i tekst imaju karakteristike događaja; međutim, uvijek dolaze prekasno, ili njihova realizacija uvijek počijne prerano. Postmoderno stanje moralo bi se razumjeti prema ovom paradoksu. (Lyotard, 1984: 81)

U raspravi o postmodernizmu nemoguće je zaobići filozofa koji je vjerojatno najviše pisao o ovom pojmu i iznio najradikalnije stavove, Jeana Baudrillarda. U njegovim radovima kombiniraju se

filozofija, socijalna teorija i dotad neviđena kulturna metafizika, koja se referira na ključne događaje i fenomene ovog doba. Poznat kao oštar kritičar suvremenog društva, kulture i misli, Baudrillard se također smatra ocem postmoderne teorije. Smatra ga se filozofom koji kombinira društveni i kulturni kriticizam na originalan i provokativan način i piscem koji je stvorio individualan i jedinstven stil izražavanja. Tijekom svog djelovanja objavio je preko pedeset knjiga u kojima je komentirao neke od najistaknutijih socioloških fenomena suvremenog doba, uključujući brisanje distinktivnih značajki roda, klase i rase, utjecaj medija i visoke tehnologije, temeljne promjene u politici, te utjecaj novih medija, informacija i kibernetičke tehnologije u stvaranju kvalitativno drugačijeg društvenog poretka. U svojim djelima „Symbolic Exchange and Death“ i „Simulation and Simulacra“ Baudrillard (1981) ističe bitnu razliku modernog i postmodernog doba. Moderna društva bila su organizirana oko proizvodnje i konzumacije proizvedenog, a postmoderna su društva organizirana oko simulacije i igre slika i znakova gdje kodovi, modeli i signali stvaraju novi društveni poredak u kojemu vlada simulacija. U društvu simulacije, identiteti su konstruirani kroz upotrebu slika, a kodovi i modeli odlučuju kako će se pojedinac definirati prema sebi i prema drugima. Ekonomija, politika, društveni život i kultura pod utjecajem su simulacije, gdje kodovi i modeli određuju kako će se dobra konzumirati i koristiti, kako će se razvijati politika, kako će se oblikovati društvo i kako će pojedinci proživljavati svoju svakodnevicu. Nadalje, Baudrillardov postmoderni svijet jest svijet u kojemu dotad važne granice i razlikovanja, primjerice u kontekstu klasa, spolova i političkih usmjerenja, gube moć i dolazi do kolapsa svih nama poznatih vrijednosti. Bitno je spomenuti pojam hiperrealnosti, kojega je prvi uveo i razradio Baudrillard, a koji postaje ključan pojam u govoru o postmoderni.

*Na djelu je i urušavanje stvarnosti u hiperrealizam, u brižno podvostručavanje stvarnosti, po mogućnosti počevši od nekoga drugoga reproduktivnog medija - reklama, fotografija itd. - od medija do medija stvarnost se rasplinjuje, ona postaje alegorija smrti, ali dobiva na snazi upravo vlastitim razaranjem, ona postaje stvarnošću stvarnosti radi, fetišizam izgubljenog predmeta ne više predmet predstavljanja, nego vrhunac nijekanja i vlastitog obrednog istrebljenja: hiperrealnost. (Baudrillard, 2001: 101-102)*

Mediji, informacije i komunikacijske tehnologije omogućuju nam dosad neviđen intenzitet iskustva svijeta. Carstvo hiperrealnog (medijske simulacije stvarnosti, *Disneyland* i zabavni parkovi, trgovački centri, televizija, igrice virtualne stvarnosti, društvene mreže i drugo) postaje

stvarnije od stvarnog, a modeli, slike i kodovi kontroliraju misli i ponašanja. U postmodernom svijetu pojedinci bježe od dosadne stvarnosti u ekstatični svijet hiperrealnosti, svijet računala, medija i tehnologije. U ovom svijetu, identiteti su fragmentirani i izgubljeni, te se stvara novo iskustveno tlo na kojemu su dosadašnje društvene teorije i politike irelevantne. Baudrillard stoga smatra da je potrebno stvoriti nove modele, teorije i politike kako bi se svijet mogao nositi s izazovima koje donosi postmoderna.

### **3. NOVI MEDIJI, VISOKA TEHNOLOGIJA I PROMJENE U DRUŠTVU**

Kroz iduće poglavlje slijedi pojašnjenje najbitnijih pojava koji se javljaju u postmoderni, a izrazito su povezane s oblikovanjem identiteta pojedinca i cjelokupnog društva – tehnologija i novi mediji. Kulturološke teorije kažu kako današnje društvo karakteriziraju razočaranje, sumnja, ironija, fragmentacija i pluralnost. S padom vjere u znanost i završetkom modernizma, ljudsko društvo okrenulo se informacijama i tehnologiji kao načinu da se prebrode teškoće koje nosi postmoderna svakodnevnica. Zahvaljujući mogućnostima koje je donijela informacijska tehnologija, došlo je do nezamislivo velikog tehnološkog napretka u roku od samo nekoliko desetljeća, a taj se proces razvoja svake godine još više ubrzava. Međutim, uz podizanje razine napretka u društvu, primjena informacijske tehnologije sa sobom je donijela i neke nenamjerne i nepredviđene posljedice. Naime, tijekom svoje povijesti ljudsko je društvo u svakoj pojedinoj epohi vjerovalo u određeni oblik utopije. Početkac razvoja informacijske tehnologije u novom, postmodernom dobu predstavlja upravo tu utopijsku mogućnost, nešto što će ljudsko društvo konačno dovesti do blagostanja. Upravo govoreći o tehnologiji kao novoj utopiji, može se reći kako je tehnologija kao novi oblik utopije stvorila paralelni, virtualni svijet, hiperrealnost u kojemu se stalno odvijaju promjene, kojega karakterizira nedeterminiranost i orijentiranost na informacije, svijet raspršenih identiteta i još većih nesigurnosti. Svake godine svjedočimo sve većem širenju tog virtualnog svijeta koji u različitim formama počinje ulaziti u sve aspekte svakodnevnog života. Dakle, tehnologija postaje sveprisutna. Prema Rosenbergu (2004), moćni komunikacijski kanali koje omogućuje informacijska tehnologija omogućili su ljudima nevjerojatne komunikacijske mogućnosti i prijenos ogromnih količina podataka u samo nekoliko sekundi. Nadalje, informacijska tehnologija imala je neporeciv utjecaj na razvoj znanosti. Pomoću nje, ljudi su došli do revolucionarnih spoznaja o podrijetlu ljudske rase, dobili su mogućnost istražiti svemir i nama bliske galaksije i poboljšali kvalitetu života. Rosenberg zaključuje da sva postignuća u znanosti

posljednjih 50 godina ne bi bila moguća bez upotrebe i razvoja informacijske tehnologije.

No, postoji i druga strana ovog fenomena. Kroeze (2008: 7) se dotiče etičke prirode informacijske tehnologije, tvrdeći da postoje dvije kontradiktorne točke. Prema prvom stajalištu, tehnologija je samo alat koji koriste ljudi kako bi poboljšali kvalitetu života i u potpunosti nam je subordinirana i etički je neutralna. Prema drugom stajalištu, tehnologija ima posljedice na društvo i njezin utjecaj nije nimalo neutralan i zanemariv. Postoji i termin za ovaj fenomen, nazvan „tehnološki determinizam“. Njega definiraju Robins i Webster (1999: 73) kao ideju da se društveni razvoj i kulturne promjene događaju isključivo pod utjecajem tehnoloških inovacija i razvoja tehnologije. Prema njima, tehnološki determinizam zanimljiv je koncept jer rezultira sve bržim i bržim razvojem. Kako pojedinac shvaća prednosti koje donosi tehnološki napredak, on postaje sve podložniji i prijemčiviji novim idejama i implementacijama, te s druge strane postaje gluh i slijep za sve druge metode koje ne primjenjuju tehnologiju. Nove tehnologije koristit će se kako bi se optimizirali mehanizmi koji su se pokazali nedovoljno dobrima u prošlim tehnologijama. Mnogo je o pitanju tehnologije i čovjeka pisao Heidegger u svojim esejima pod nazivom „The Question Concerning Technology“. Prema tom autoru, tehnološki determinizam i tehnologija imat će isključivu ulogu u odlučivanju i određivanju smjera razvoja društva. Dogodit će se rapidni tehnološki napredak i nastanak informacijskog društva: „Sve što nam je ostalo su tehnološke veze.“ (Heidegger, 1977: 27) Sve ove tvrdnje potvrđene su i u serijama koje smo izabrali za analizu u ovome radu - „Black Mirror“, „Mr. Robot“ i „The Circle“. U idućim poglavljima slijedi analiza nekoliko najbitnijih aspekata postmodernog doba na kojima će se temeljiti daljnja analiza televizijskih serija u kontekstu utjecaja tehnologije na čovjekov identitet.

### **3.1. Zasićenost društva informacijama**

Informacijska tehnologija pruža društvu upravo ono što joj ime govori – ona je tehnologija informacija; proizvodnje, distribucije i administracije informacija. Mogućnost informacijske tehnologije da pohrani i zadrži informacije dovodi do lakšeg stvaranja nove generacije znanja. Karl Marx opisuje ovaj efekt kao „model dodane vrijednosti“. U ovom modelu, koristeći prijašnje stvorene podatke i modele, mogu se lakše stvoriti novi modeli na temelju prošlog stečenog znanja. Nadalje, zahvaljujući rastu važnosti internetskih mreža, informacijske tehnologije dovode do lakšeg prijenosa mehanizama putem kanala masovne komunikacije. No, ove naoko pozitivne

moćnosti informacijske tehnologije u konačnici dovode do zasićenosti društva informacijama i restrukturiranja društvenih veza. Najveći utjecaj masovnog informiranja vidi se u nastanku pluralnosti izvora informacija. Ljude se neprestano bombardira potencijalno različitim izvorima informacija s istom temom, a na pojedincu je da odabere između tih mnogobrojnih izvora znanja te da ih samostalno pokuša analizirati i dekonstruirati. No, ako se ovakva situacija sagleda iz perspektive postmoderne, dolazi se do zaključka da, iako postoji mogućnost većeg uvida u temu, u konačnici se samo potencira pitanje što je objektivna istina, čemu pojedinac treba vjerovati? Unutarnja refleksija i promišljanje obeshrabreni su zbog brzine razmjene informacija, što vodi do toga da informacije nikada nisu u potpunosti shvaćene i samo su djelomično percipirane. Prema Alvarezu i Kilbournu, Kroeze (2008: 12) tvrdi da društvo živi u moru znakova, zasićeno sa sve više informacija koje imaju sve manje značenja. Dubravka Oraić-Tolić također piše o ulozi medija u informiranju današnjeg društva: „Mediji istodobno služe za posredovanje istine o zbilji i za manipulaciju zbiljom. Oni, s jedne strane, razotkrivaju objektivnu istinu zornije nego što su to mogli usmena riječ i pismo. S druge strane, oni prikrivaju i manipuliraju činjeničnu zbilju više nego što je to bilo moguće u usmenoj i pismenoj kulturi.“ (Oraić-Tolić, 2005: 21)

### **3.2. Redefiniranje ili gubljenje identiteta**

Pitanja tvorbe identiteta te njegove postojanosti otvaraju ključne teme postmodernizma. Različite teorije o postmodernom identitetu u središte postavljaju frazu filozofa Jeana Francois Lyotarda „nepovjerljivost prema meta-narativima“ (Lyotard, 1984: 24) Kao što je rečeno, postmodernisti drže da je projekt modernizma propao te da danas ne postoji nijedan oblik znanja koji se može legitimirati kao univerzalno mjerilo vrijednosti ili identiteta. Postmodernizam ne dopušta teoriju prema kojoj postoji homogeniziran identitet koji se može uklopiti u određeni metanarativ. Isto vrijedi i za individualni identitet, što znači da je s postmodernog stajališta identitet fluidan i ovisi o mnogobrojnim čimbenicima poput povijesnih i kulturnih okolnosti. Postmoderno društvo podrazumijeva društvo u kojemu identiteti podilaze neprestanim transformacijama. Svemu tome uzrok je nepostojanje krajnjeg, ultimativnog referenta poput primjerice, boga, znanosti ili objektivne istine. Prema Lyotardovim riječima (1984), nepostojanje metanarativa vodi ka društvu sastavljenom od bezbroj malih narativa, od kojih niti jedan nije nužno vrijedniji ili ispravniji od drugog. Prema eseju na internetskom portalu *UK Essays* pod naslovom „Identity and Postmodernism“ (2018) navodi se da, iako se postmodernizam može smatrati oslobađajućim jer

naoko otvara brojne mogućnosti za redefiniranje društva, istovremeno se stvaraju novi problemi. Iako postmodernizam odbija postojanje metanarativa, to stajalište se isto tako može smatrati metanarativom samim po sebi. Isto tako, govoreći o nestabilnosti i fluidnosti identiteta, postmodernizam samim time nameće činjenicu da identiteti moraju biti takvi. Dakle, postmodernizam se istovremeno može smatrati oslobađajućim, no i ograničavajućim jer postavlja granice unutar mogućnosti da se stvori bilo kakva značajna društvena teorija ili praksa.

Nadalje, u raspravu o postmodernističkom identitetu svakako treba uključiti aspekt informacijske tehnologije. Sve što se odvija unutar spektra djelovanja informacijskih tehnologija ima izravan ili neizravan utjecaj na identitet i karakter pojedinca. Ako se u obzir uzmu postavke poststrukturalizma, društvo, etika i kultura zajednički služe oblikovanju subjektivnog svijeta pojedinca. Konzumerizam, uklanjanje barijera vremensko-prostorne ograničenosti, fragmentiranost i pluralnost s druge strane utječu na ometanje i dezorijentiranje tvorbe identiteta pojedinca. Prema Pullingeru (1999), više ne živimo u društvu kojega oblikuju priče, već u turbulentnom svijetu neprestano oblikovanom utjecajem dviju stavki – informacijskom tehnologijom i potragom za identitetom. Ta potraga postaje još teža i besmislenija kako se društvo mijenja pod utjecajem novih tehnologija i virtualne stvarnosti. Tako Kroeze (2008: 7) smatra kako postoje dva stajališta u pogledu utjecaja informacijske tehnologije na identitet pojedinca. Prema prvom stajalištu, zahvaljujući informacijskoj tehnologiji pojedinac sada može uživati u sveopćoj moralnoj slobodi. Međutim, to ne znači da će ta sloboda dovesti do emancipacije i uzdizanja, već da je identitet sada oslobođen od totalizirajućih koncepata i može se definirati kako želi. Prema drugom stajalištu, informacijske tehnologije potkopavaju okvir identiteta pojedinca rezultirajući kolapsom samog identiteta. Pripadnici prijašnjih generacija imali su uspostavljene socijalne strukture koje su pružale odgovore na temeljna pitanja vezana za identitet – Što je značenje života? Kamo idemo? Koji su nam izbori pruženi? Međutim, kako se društvo mijenjalo i razvijalo, nestali su metanarativi prema kojima su se pojedinci identificirali, a koje su pružale društvene strukture i institucije kojih sada više nema ili postoje u nekom drugom obliku. Internet pruža ljudima svijet prepun informacija koje potencijalno mogu biti kontradiktorne informacijama koje su se prije uzimale kao istinite. Isto tako, internet može služiti kao prozor u svjetonazor koji pojedincu može više odgovarati i koji mu može pružiti odgovore na pitanja koja traži. Zaključno, može se reći da informacijske tehnologije, a pogotovo internet, pružaju pojedincu priliku izgraditi identitet, no njegova tvorba ovisi o intelektualnoj snazi i volji pojedinca da pronađe apsolutnu istinu koja



odgovara identitetu kojega gradi.

### 3.3. Hiperrealnost i simulakralnost

Nepobitna je činjenica da danas živimo u svijetu slike i informacija. Televizija, računala, pametni telefoni i internet postali su naši svakodnevni pratioci, naši suradnici i alati kojima doživljavamo svijet. Svi mi, a pogotovo djeca rođena u jeku razvitka visoke tehnologije, proživljavamo sve što se događa oko nas i u svijetu putem medija i interneta. Hiperrealizam, pojam o kojemu je govorio Baudrillard još prije nekoliko desetljeća, danas postaje naša nova stvarnost. Producenti televizijskih programa prezentiraju sliku i fikciju kao realnost posredujući ih putem suvremene glazbe, serija, *sitcoma*, filmova, pa čak i dokumentaraca. Oni razumiju snagu vizualnoga u sferi stvaranja virtualne stvarnosti. *Hiperrealnost* je ključna značajka društva postmodernoga doba. Postmodernisti objašnjavaju ovo rastapanje razlike između fikcije i stvarnosti tvrdeći da je istina ustvari fikcija. Stvarnost je onakva kakvu ju mi vidimo i shvaćamo. Nema objektivne stvarnosti. Prema riječima filozofa Richarda Tarnasa: „Um nije pasivno ogledalo vanjskog svijeta i unutarnjeg reda, već je aktivan i kreativan u procesu percepcije i spoznaje. Stvarnost je u nekom smislu konstruirana u umu, a ne samo jednostavno opažena, i zato su moguće mnoge konstrukcije, od kojih nijedna ne mora nužno biti suverena.“ (Tarnas, 1991: 396) Thompson također ističe Baudrillardovu tvrdnju, prema kojoj je Baudrillard smatrao da „živimo u svijetu toliko zasićenom medijima da medijske slike dominiraju i iskrivljuju našu percepciju svijeta do te mjere da je teško napraviti razliku između medijskih slika i stvarnosti.“ (Baudrillard, 1994, navedeno u Thompson, 2018) Živimo u *simulakrumu*, toliko smo uhvaćeni u tu igru spektakla da smo sve manje povezani s vanjskom stvarnosti, pravom stvarnosti, a koncepti društvenog i političkog u potpunosti gube značenje. Baudrillard koristi i pridjeve *narcoticized* i *mesmerized* u opisu postmodernog čovjeka koji je toliko fasciniran slikom i spektaklom da se koncept značenja koji ovisi o stabilnim granicama, čvrstim strukturama i zajedničkoj svijesti potpuno raspada. Uhvaćeni u vrtlog simulacija, mase se „kupaju u medijskoj masaži bez poruke i značenja.“ (Baudrillard, 1994: 175)

Hiperrealizam se smatra glavnom značajkom postmodernizma. U sferi hiperrealnoga, realno i nerealno neprekidno dolaze u kontakt jedno s drugim. Simulacije se počinju doživljavati kao nešto stvarnije od same stvarnosti. Dokaz ovoj tvrdnji možemo pronaći u mnogim aspektima zapadnjačkog društva, a posebice u upotrebi društvenih mreža, napretku tehnologije računalnih

igara simulacije ili postmodernim televizijskim serijama i filmovima. Ovaj fenomen može se objasniti kao stapanje tehnologije i stvarnog života. John Fiske u svojoj knjizi „Media Matters: Race and Gender in U.S. Politics“ (1996) tvrdi da postmoderni mediji, za razliku od medija u prošlosti, ne pružaju društvu jednostavnu i objektivnu reprezentaciju stvarnosti. Postmoderni mediji stvaraju stvarnost koju prenose. Nadalje, Fiske (1996) smatra da oni događaji koji se smatraju važnima moraju biti u skladu s medijskim događajima. Ako se dogodi nešto bitno, poput ubojstva, uhićenja, terorističkog napada ili sličnoga, ljudi uglavnom hrle na mjesto događaja jer žele biti u medijima, to jest, žele da njihova prisutnost bude zabilježena i predstavljena svijetu kao bitna. I to je značajan faktor postmoderne. Ljudi su svjesni da mediji ne služe isključivo kako bi prenijeli vijesti, već da ih oni stvaraju. Dakle, ako ljudi žele biti dio nekog događaja, moraju biti prisutni na sceni, moraju biti snimljeni.

Nadalje, u govoru o hiperrealnosti svakako treba spomenuti čovjekovu uronjenost u tehnologiju. Danas su u svakodnevnoj upotrebi termini poput virtualnosti, virtualne zbilje i virtualnog realizma. Odnose se na svijet koji postoji samo u kibernetičkom prostoru, u kojega stupamo koristeći računala i druge slične uređaje. Prema Oraić-Tolić, „Ono što je Baudrillard opisivao u svojoj filozofiji kao simulaciju i simulakrum postalo je u virtualnim svjetovima računalne tehnologije stvarnim iskustvom i zahuktalom budućnošću koja se pred našim očima išćahuruje u sadašnjost. Ako čovjek može uroniti i stvarno boraviti u nestvarnoj stvarnosti kiberprostora, koja je stvarna kao i primarna, onda više ništa nije isto, onda se susrećemo s pitanjem o konstruktivnosti ne samo kulturnog nego i biološkog identiteta.“ (Oraić-Tolić, 2005: 12)

#### **4. POSTMODERNIZAM I POPULARNA KULTURA**

Kao i kod svake povijesne ideologije, logično je da će se stanje svijesti nastalo u društvu zrcaliti i na općoj kulturi i kulturnim proizvodima. Pojam ideologije općenito označava oblik društvene ili političke filozofije u kojoj jednaku važnost imaju i teorijski i praktični elementi, te samim time predstavlja sustav ideja koji istovremeno teži objasniti svijet kao i promijeniti ga. U ovom poglavlju slijedi objašnjenje u kojem je obliku postmoderna prožela popularnu kulturu, kulturu koja je imala značajnu ulogu u daljnjem razvoju postmoderne. Prema eseju pod nazivom „Post Modernism In Pop Culture“ na portalu UKEssays (2017), pokušaji da se definira postmodernizam

dolaze u mnogim oblicima jer različiti ljudi imaju različite ideje o tome što postmodernizam zapravo predstavlja. No, svi dijele isto mišljenje da postmodernizam može biti mnogo toga, ali je po svemu sudeći izravno povezan s rastom popularne kulture sredinom 60-ih godina u zapadnim zemljama Europe i SAD-u. Drugim riječima, postmodernizam je jedan potpuno novi trenutak u ljudskoj povijesti, nova senzibilnost koja se najviše očituje na polju popularne kulture. Postmodernizam je perspektiva koja nastoji odbiti gotovo sve ustaljene vrijednosti u društvu. Osim već spomenutog iskoraka od modernističkog načina mišljenja, postmodernizam donosi i reinterpretaciju spola i roda, rodni uloga i tradicijskih vrijednosti vezanih za njih. Isto tako, donosi i novu perspektivu u pogledu etničkih i nacionalnih razlika, te odbija stereotype bilo koje vrste. Sve ovo dovodi do zamućenja granica unutar i između kultura, miješanja, raspršivanja i, moglo bi se reći, sveopće zbunjenosti. Prema ovome može se zaključiti da se postavke postmodernizma po mnogo čemu slažu s obilježjima popularne kulture.

Prema riječima Susan Sontag (1965), kritičarke američke kulture, postmodernizam dolazi na scenu zbog zamućenja granice između „highlow“ i „lowbrow“ kulture, to jest, visoke i niske kulture. Sve do tad, postojao je takozvani kulturni elitizam čija je svrha bila da se djela smatrana visokom umjetnošću odvoje od pučke kulture. Da bi se razumjela i cijenila visoka umjetnost, pojedinac mora imati određenu razinu visokog obrazovanja. Osvrnemo li se na modernistička umjetnička djela, možemo zaključiti da su ona smatrana isključivo visokim kulturnim dobrom, a popularna kultura nikako nije spadala u tu sferu. Sva Piccassova, Matisseova, Monetova djela pronašla su svoja mjesta na zidovima svjetskih muzeja, što znači da pripadaju elitističkoj kulturi rezerviranoj za visokoobrazovani krug ljudi. S druge strane, prema Pranku (2006), niska ili „lowbrow“ kultura dostupna je širokim masama ljudi svih razina obrazovanja i ne zahtijeva nikakvo posebno znanje kako bi se mogla razumjeti i konzumirati. Pedesetih i šezdesetih godina 20. stoljeća počeo se razvijati društveni duh koji je odbijao elitizam modernizma i koji je u konačnici doveo do stvaranja postmodernizma. Dobar primjer tog novog vala postmoderne popularne kulture može se pronaći u američkom i britanskom *pop art* pokretu, koji se smatra prvim kulturnim pokretom u duhu postmodernizma. Prema Lawrenceu Allowayu, prvom prizatom teoretičaru *pop arta*, ovo „masovno proizvođenje filmova, reklama, glazbe i umjetničkih djela nije izazivalo negodovanje intelektualaca; oni su ih prihvaćali kao činjenicu, razgovarali su o njima i konzumirali ih kao i ostatak svijeta.“ (Alloway, navedeno u „Post Modernism in Pop Culture“, 2017) Ovakvo prihvaćanje *duha vremena* postmodernizma omogućilo je ljudima da proizvode popularne kulture

doživljavaju ozbiljnom kulturom. Chuck Smith u svojoj knjizi „The End of the World as We Know It“ kaže sljedeće o popularnoj kulturi: „Popularna je kultura nešto poput računalnog virusa koji se uvlači u svaki kutak društva, prepisujući sve što je ondje u obliku svog programa, replicirajući se, kvareći sve postojeće stavke i stvarajući neizrecivu štetu svijetu visoke kulture“ (Smith, 2001: 65) Može se zaključiti kako su obilježja postmodernizma po mnogo čemu slična obilježjima popularne kulture, one koju je stvorila nova generacija mladih nakon Drugog svjetskog rata u zemljama zapadnoga svijeta. Slobodniji duh, borba protiv tradicionalizma, prihvaćanje različitosti i heterogenizacija mišljenja idu u korak s postmodernim raspršenim identitetom i narušavanjem starog vrijednosnog poretka: „Postmoderna označava uzdizanje onih čiji su glasovi u povijesti utišavani od strane modernističkih metanarativa, koji su istovremeno patrijarhalni i imperijalistički“. (McRobbie, 1994: 14) Suvremena britanska teoretičarka kulture Angela McRobbie nadalje piše kako je postmodernizam stvorio novi set intelektualaca koji dolaze s etničkih, klasnih, rasnih i rodni margina. To su ljudi koje ona naziva „novom generacijom intelektualaca“. (McRobbie, 1994: 22)

#### **4.1. Postmodernizam i filmska industrija**

Kao što je objašnjeno u prethodnom poglavlju, postmodernistički duh uvelike je vidljiv na polju popularne kulture. U nastavku će biti govora o načinu na koji je postmodernizam utjecao na stvaranje filmskog i televizijskog sadržaja koji igra veliku ulogu na području popularne kulture. Bitno je podsjetiti na obilježja postmodernizma u filmovima jer je filmska industrija postmoderne prethodila mnogim postmodernističkim televizijskim serijama, te time predstavlja temelj za analizu serija o kojima će biti riječ u nastavku rada. Živimo u svijetu u kojemu je koncept vremena i prostora postao izrazito kompliciran i dezorijentirajući. Kao što je rečeno u prethodnim poglavljima, postmoderna donosi ironijski i skeptičan pogled na prošlost, na tradicijske vrijednosti. Filmovi koji su stvoreni u ovom duhu već se godinama u literaturi označavaju kao postmoderni filmovi. Frederic Jameson, američki kritičar kulture koji se umnogome bavio postmodernizmom, tvrdi da je postmodernizam kultura „pastiša“. Pastiš (eng. *pastiche*) označava postupak čija je značajka citiranje i posuđivanje elemenata iz različitih stilova kako bi se razvila nova ideja koja bi se predstavila publici kroz medij filma, a Jameson ga smatra jednim od najvažnijih praksi postmodernizma. O tome je detaljno pisao u skupu tekstova pod nazivom „The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern“. Prema tom autoru, „Postmoderna je kultura

svijet u kojemu stilističke inovacije više nisu moguće, a sve što je ostalo jest imitiranje prošlih specifičnih stilova, govorenje kroz maske i glasove stilova kroz mrtve jezike“ (Jameson, 1998: 5) Postmoderni autori pronalaze inspiraciju u različitim žanrovima te nisu ograničeni žanrovskim konvencijama pri stvaranju svoga djela, a što vodi do miješanja i heterogenosti žanrovskih elemenata unutar njihovih djela. Prema Umberto Ecu, Collins (1994: 67) navodi da je u postmodernom dobu sve već rečeno, nema ničega novog, a odgovor postmodernizma jest prepoznavanje prošlosti, s obzirom da ona ne može i ne smije biti uništena jer uništenje vodi do tišine i neznanja. Taj povratak prošlosti postmoderna izvodi izravno i očito, no u vrlo izraženom ironijskom tonu.

Postmoderna kultura je sastavljena od mnogo različitih elemenata, te se može nazvati „kulturom citiranja“. Naša kulturna proizvodnja posljedica je drugih, prošlih kulturnih proizvodnji. Prema Jamesonu: „Postmoderni kulturni tekstovi ne samo da citiraju druge kulture, druge povijesne trenutke, oni ih nasumično kanibaliziraju do točke kada bilo kakva mogućnost kritike ili povijesne distance više ne postoji – postoji samo pastiš“ (Jameson, 2004: 283) Prema eseju na *web* stranici *UK Essays* pod nazivom „Post Modernism In Pop Culture“ (2017) , navodi se da ovaj trend pastiša postaje vidljiv u postmodernističkim filmovima i TV serijama. Evidentan je u filmovima nostalgije poput popularnih serijala filmova „Back to the Future“ (1985) gdje se pokušava oživjeti atmosfera i stilističke specifičnosti SAD-a u 50-im godinama prošlog stoljeća. Isti trend može se pronaći u filmovima „Raiders of the Lost Ark“ (1981) , „Robin Hood“ (1973) i „Lord of the Rings“ (2001 – 2003); svi ovi filmovi nastoje proizvesti određenu atmosferu prošlosti. Isto tako, takvi filmovi stvaraju lažni realizam i reprezentaciju neke druge stvarnosti – hiperrealnost.

Mike Bedard, autor internetskog članka „What is Postmodernism? Definition and Examples for Filmmakers“ (2020) tvrdi da se termin „postmodernizam“ često koristi u prilikama kada se krše konvencije ili ruše zidovi nečega što se smatra normalnim, pogotovo u sferi filma i televizije. Djela nastala u postmodernizmu obično sadrže element odbijanja ili ironijskog stava prema tradicionalnim narativima. Nadalje, Bedard smatra da postmodernizam kritizira ustaljena vjerovanja koja se tiču objektivne stvarnosti, ljudske prirode i društvenog napretka. U pogledu filma, postmodernizam donosi mračne teme koje gledaju na svijet s tračkom ironije. Isto tako, u filmovima se nastoje srušiti visoko cijenjena očekivanja koja se mogu odnositi na rodne stereotipe, općeniti položaj roda i spola u društvu, te narativnu prirodu filma. Kao primjer, autor navodi

Tarantinov film „Pulp Fiction“ (1994) kao tipičan postmodernistički film jer je priča u filmu neuobičajena, a tijekom radnje ruši sva poznata pravila i očekivanja gledatelja. Film se može opisati kao crna komedija u kojoj nema razlike između dobra i zla, naime, ta razlika se pokušava potpuno izjednačiti. Općenito, Quentin Tarantino često se smatra pionikom postmodernističkog filma. Prema portalu *Taste of Cinema*, svi Tarantinovi filmovi su jedan veliki pastiš svih ikada poznatih filmova i dijelova popularne kulture. Gledajući samo jedan njegov film, gledatelj dobiva dojam da je Tarantino u svome životu doista pogledao velik broj filmova te pokušao kombinirati njihove elemente prilikom stvaranja svojih filmova. I sam je Tarantino, referirajući se na film „Pulp Fiction“, rekao sljedeće: „Uvijek sam se nadao da ako milijun ljudi vidi moj film, istovremeno vide milijun drugih filmova.“ (Tarantino, 1994)

Kao glavne karakteristike postmodernog filma, Bedard (2020) navodi:

1. Ironija
2. Pastiš
3. Hiperrealnost
4. Intertekstualnost
5. Magični realizam
6. Nepredvidljivost
7. Distorzija vremena
8. Tematika paranoje

Postmodernističke značajke u filmu počinju se definirati 80-ih godina prošlog stoljeća. Sve veći broj filmova poprima obilježja eksperimentalnog filma. Redatelji eksperimentiraju sa svakom stavkom koja čini temelj filmske strukture, bilo da se radi o vremenskom slijedu, narativnoj strukturi, obilježjima likova, njihovim rodnim ili spolnim određenjem, kadrovima, kutovima snimanja, duljini trajanja kadrova, raspoloženju. Bedard navodi primjer filma „Monty Python and the Holy Grail“ (1975) kao odličan primjer početničkog postmodernog filma, posebno ističući scenu u kojoj srednjovjekovnu bitku prekida dolazak policijskih auta. Prema Bedardu, ta je scena savršen primjer vremenske distorzije; tijekom filma, navođeni smo da mislimo kako se radnja odvija u srednjem vijeku, no sve je narušeno dolaskom modernih policijskih auta. Nadalje, u filmu

je očita upotreba crnog humora i ironije, a najprepoznatljiviji postmodernistički element odnosi se na neprestano ukazivanje na činjenicu da je radnja nerealna. S obzirom da je film nastajao u doba kada su se tek počele razvijati teorije o postmoderni, može ga se smatrati prvim filmskim uspjehom postmoderne. Nadalje, film „Blade Runner“ (1982) prvi je film koji istinski ulazi u tematiku postmodernizma koja problematizira odnos čovjeka i napredne tehnologije. Film prožima futuristička i distopijska tematika, a uz to umetnuti su kostimi i frizure iz 40-ih godina 20. stoljeća. Temeljni problem u filmu jest pitanje razlikovanja stvarnog i umjetnog. Likovi u filmu stavljeni su u situaciju gdje žive s robotima koji imaju više ljudskih osobina od samih ljudi. Postavlja se pitanje „što je ljudski?“ i narušava se mišljenje prema kojemu sve što je stvorio čovjek ustvari nije ljudski. Nadalje, u filmu se iznosi snažan osjećaj propadanja i praznine postmodernoga grada koji živi u rukama informacijske tehnologije i stalnog nadzora. Zanimljivo je napomenuti i da je film napravljen s više mogućih završetaka (što je također obilježje postmodernističke poetike), a nikada nije postalo poznato koji završetak je originalan.

Filmografija 90-ih godina prošlog stoljeća donijela je velik broj odličnih postmodernih filmova. Sve je više filmova rađeno u duhu pastiša, miješajući stilove iz prošlosti, umećući nerealne elemente i brišući granicu između stvarnosti i fikcije. Hiperrealnost dolazi na scenu kao vrlo čest motiv u poznatim filmovima. Kao odličan primjer može se navesti film „The Truman Show“ (1998). Radnja ovog filma neobično je relevantna i danas, možda čak i više nego u vrijeme kada je film sniman. Naime, glavni lik filma živi cijeli svoj život unutar izmišljenog svijeta iz televizijskog *showa*, ne znajući da je upravo on zvijezda tog *showa*. Tijekom filma Truman pokušava otkriti što je istinito i pobjeći iz tog izmišljenog svijeta. Film nastoji podići svijest o našoj percepciji svijeta, donoseći dotad neviđenu radnju i šokantan rasplet događaja. Glavna poruka filma jest da je istina relativna. Istina koju poznaje Truman jedina je istina koju on treba poznavati: „We accept the reality of the world with which we are presented“ (The Truman Show, 1998).

Početak 21. stoljeća nastavlja se s postmodernističkim temama u filmskoj industriji. Sve više filmova obrađuje teme poput univerzalnih istina, ljudske svijesti, postojanja i narušavanja percepcije svijeta, a sve češća tema postaje i odnos čovjeka i tehnologije. Dobri primjeri su filmovi „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“ (2004) i „Inception“ (2010), filmovi koji su u srži izrazito filozofski jer se bave percepcijom svijeta oko nas, iskrivljujući vremenski slijed i uzročno-

posljedični kontinuitet. Filmovi drugog desetljeća 21. stoljeća, osim navedenog, uvode i element tehnologije kao bitan faktor koji utječe na društvo, često naglašavajući sve veću ulogu tehnologije u utjecaju na ljudsku svijest i percepciju realnosti. Jedan od novijih postmodernističkih filmova koji duboko zadire u odnos ljudi i tehnologije je film „Her“ (2013). U filmu se postavlja pitanje koliko daleko tehnologija može otići i koliko može utjecati na ljude i njihovo psihološko stanje. Theodore, glavni lik filma, u nemogućnosti pronalaska srodne duše zaljubljuje se u operativni sustav namijenjen upravo beznadnim pojedincima poput njega. Ovaj film Bedard (2020) smatra ujedno postmodernističkim i posthumanističkim. Posthumanizam kao grana postmodernizma obrađuje teme koje se suprotstavljaju humanističkim, a to je naglašavanje uloge ljudi iznad svega. U filmu „Her“, naglašava se ideja da ljudskim bićima zapravo nisu potrebni drugi ljudi kako bi imali ljubav i partnerstvo, jer na to mjesto dolazi tehnologija, to jest, umjetna inteligencija. Utjecaj tehnologije na ljude česta je tema rasprava vezanih za etiku i moral jer se gubi jasna granica između ljudskog i virtualnog, realnih osjećaja i fikcije.

#### **4.2. Postmodernizam i televizijske serije**

Televizijske serije vrlo su popularan oblik televizijskog sadržaja, s obzirom da je televizija već gotovo cijelo stoljeće središte zbivanja kućanstava zapadnog svijeta. Bignell citira Ellis, navodeći da „televizija funkcionira kroz realnost, procesuirajući ju u svrhu definiranja, objašnjavanja, prepričavanja, marginaliziranja ili spekuliranja o stvarnosti.“ (Ellis, 1999, navedeno u Bignell, 2005: 60) Prema Jamesonu, „takvi uređaji (televizija) zapravo su uređaji reprodukcije prije nego uređaji produkcije, te stvaraju vrlo različite zahtjeve u sferi našeg kapaciteta estetske reprezentacije, za razliku od relativno mimetičke idolatrije starijih uređaja futurističkog pokreta.“ (Jameson, 1991: 37) Prve televizijske serije pojavile su se 1930-ih u SAD-u, a u povijesti su poznate kao *sapunice* jer su u ciljanu publiku spadale kućanice, a u pauzama između emitiranja serija prikazivane su reklame za sredstva za čišćenje. (Somerset, 2015) Nekoliko desetljeća kasnije, količina i raznolikost televizijskih serija mnogostruko se uvećala. Danas, zahvaljujući postojanju *streaming* servisa poput Netflix, HBO-a i Amazon Primea, televizijske serije dostupne su bilo kome, u bilo koje vrijeme (usluga *streaming* servisa poznata pod nazivom *on-demand*). Današnje serije razlikuju se po sadržaju, žanru, duljini trajanja epizoda i broju sezona, a gledatelje privlače uz pomoć korištenja specijalnih efekata, napetih radnji i pomno birane glumačke postave. Također, treba napomenuti i da današnje serije svojim budžetom često nadmašuju i hollywoodske



*blockbustere.*

Takozvano „zlatno doba“ televizije trajalo je od 1950-ih do kraja 1980-ih, a obilježio ga je velik broj dramskih serija snimanih i emitiranih uživo iz televizijskih studija. Kako navodi Sanja Kovačević, od tog se doba televizijska produkcija počela granati u dva smjera: TV film i TV serija. (2017: 15) TV serije razlikuju se od TV filma po tome što gotovo uvijek imaju manje budžete, a radnja se uglavnom odvija u interijerima, nalik kazališnim predstavama. Tijekom 90-ih godina prošlog stoljeća TV serije postale su najrasprostranjeniji i najpopularniji televizijski žanr među publikom. Samim time, imale su velik utjecaj na oblikovanje javnog mijenja. Prema Kovačević (2017: 16), od producenata televizijskih serija tražilo se da publici ponude sadržaj koji je atraktivan, zabavan i lak za praćenje i zadržavanje pozornosti. Isto tako, reklame su bile presudan faktor za određivanje broja dramskih činova u pojedinoj epizodi serije, jer su one funkcionirale kao dramske stanke, pa se tako broj dramskih činova popeo s četiri na čak sedam. Kako bi se zadržala gledanost, producenti su bez iznimke u završetcima epizoda koristili takozvane *cliffhangere*, napete nedovršene radnje koje su navodile gledatelje da se u idućem terminu vrate gledanju serije. Nadalje, kako je rasla popularnost i količina snimljenih TV serija, nastalo je nekoliko podvrsta od kojih u glavne spadaju:

### 1. Serije samostojećih epizoda ili antologije

Obilježava ih samostalnost svake epizode, a u cjelinu ih povezuje ista tematika, žanr, set likova ili stil. Kao najpoznatiji primjer uglavnom se navodi serija „The Twilight Zone“ (1959 – 1964) Roda Serlinga

### 2. Epizodičke serije

Najčešće korišten format serije koji podrazumijeva stalni set likova, a radnja započinje i završava u svakoj pojedinoj epizodi. Zahvaljujući tome, epizodičke serije nisu zahtjevne za gledanje jer ih se može gledati nasumično, bez straha od propuštanja određenog bitnog događaja.

### 3. Serijali

U serijalima se radnja odvija kumulativno, što znači da se naracija bez prekida nastavlja iz epizode u epizodu, a do razrješenja se dolazi u zadnjim epizodama pojedine sezone. Kako radnja teče, u glavni set likova pridodaju se sporedni likovi

#### 4. Miniserije

Ovaj format sličan je serijalu po tome što se naracija nastavlja iz epizode u epizodu, no razlikuje se po točno definiranom broju epizoda koje nakon završetka ne dopuštaju daljnji razvoj priče. Često se radi o prikazivanju povijesnih događaja ili adaptaciji romana

Daljnji razvoj televizijskih serija započeo je 80-ih godina prošlog stoljeća prilikom povećanja broja kablskih televizija koje su počele prilagođavati svoj sadržaj ciljanoj publici. Osim toga, pojava *premium* kanala za koje gledatelji moraju plaćati mjesečnu naknadu znači da su se kablške televizije usmjerile na pridobivanje imućnije, i ujedno obrazovanije publike, pa je stoga i sadržaj koji se stvarao bio prilagođen njihovim željama i potrebama. Prema Kovačević (1997: 22), ovaj je razvoj doveo do segmentacije publike na masovnu publiku i uskopojasnu publiku ili tzv. *niša publiku*.

Kablška televizija HBO krajem 90-ih godina bila je uzrok pojave drugog „zlatnog doba“ televizije. Serije prikazivane na HBO-u bile su isključivo serije HBO-ove produkcije, od kojih treba istaknuti serije „Sex and the City“ (1998 – 2004) i „Obitelj Soprano“ (1999 – 2007) koje su obilježile televizijsko stvaralaštvo tih godina. Treće razdoblje televizijske produkcije započinje 2000-ih godina, a odnosi se na porast broja serija samostalne produkcije kablskih televizija. Osim toga, proizvodnja DVD-a iz korijena je promijenila gledateljske navike jer gledanje serije više nije ovisilo o točno određenom terminu emitiranja, već je gledatelj mogao gledati seriju kada god je htio. Tijekom godina, sve više kablskih televizija specijaliziralo se za određeni žanr, sukladno sa segmentacijom publike, poput History Channela i Showtimea. Pojava interneta iznimno je utjecala na konzumaciju televizijskih serija. Zahvaljujući *streaming* kanalima, gledatelji imaju mogućnost uz novčanu naknadu pristupiti katalogu koji se sastoji od velikog broja televizijskih serija, pa čak i onih čije je emitiranje na televiziji davno završilo. Isto tako, pojavio se trend *binge watchinga*, takozvanog maratonskog gledanja više epizoda ili čak više sezona serija u jednom mahu. Sukladno tome, mijenjaju se i pravila prema kojima se snimaju serije jer više nema dugačkih stanki između sezona. Prema Kovačević, „gledatelj kroz maratonsko gledanje intenzivnije ulazi u svijet serije, što mu omogućuje veći emotivni angažman i stoga jaču identifikaciju s likovima.“ (Kovačević, 2017: 27) Zbog svoje široke ponude i mogućnosti gledanja serija na zahtjev, *streaming* servisi danas su postali najzastupljeniji način gledanja televizijskih emisija.

Suvremene televizijske serije snimaju se sukladno očekivanjima gledatelja, koji su sada naviknuti na sveopću dostupnost sadržaja na internetu i čiji je ukus po mnogočemu različit od TV-ukusa publike u prošlim desetljećima. Televizijske serije ovog doba su, kao i filmska industrija, obilježene brojnim značajkama postmodernizma. Prema Claire Locke (2014), najznačajnije karakteristike postmodernih serija su nepostojanje kronološke strukture, crni humor, kontroverzne reference, nepouzdanost i protivljenje tradicionalom autoritetu. Locke također navodi serije „How I Met Your Mother“ (2005 – 2014) i „The Simpsons“ (1989 - ) kao tipične postmodernističke televizijske serije koje sadrže sve navedene stavke. Nadalje, Sam Shepherd (2018) u svom članku navodi kako postmoderne serije nastoje razbiti tipične narativne strukture i karakterizacije likova te istovremeno remete koncept realnosti kod publike. Također, takve serije ciljaju na brisanje granice između visoke i niske umjetnosti i mijenjaju pogled na tipičnu percepciju društva u pogledu rase, klase i roda, u namjeri da se stvori djelo koje ne podliježe tradicionalnim narativnim praksama. Shepherd navodi seriju „Community“ (2009 – 2015) kao tipičan primjer postmoderne serije koja odgovara svemu navedenom. Sličnost s postmodernim filmovima leži i u upotrebi „pastiša“, parodije ili imitacije postojećih radova. Često se takve reference koriste kako bi se dublje ušlo u psihologiju likova, te kako bi se kod gledatelja pobudila nostalgija i osjećaj povezanosti s likovima. Nadalje, intertekstualnost i metareferencijalnost također se uvelike koriste u postmodernim serijama, u namjeri da se naglasi povezanost s drugim tekstovima naspram realnosti. Obilježja televizijskih serija prošlog stoljeća poput nerealističnih setova, predvidljive radnje i prethodno snimljenog zvuka smijeha publike koji omeđuje svijet televizije i stvarnosti danas se smatraju zastarjelima. Postmoderne serije nemaju namjeru dokumentirati ili imitirati već postojeće, nego stvoriti simulakralni scenarij postojećeg koji se prezentira kroz konvencije i simbole koje mi kao publika prihvaćamo od današnjih televizijskih serija. Dakle, i kroz postmoderne serije proteže se pretpostavka kako suvremeni medijski tekstovi više ne mogu biti originalni, nego su kopije tekstova nastalih prije njih.

Sanja Kovačević je u svojoj knjizi obradila nekoliko bitnih obilježja serija koje se prema tome smatraju kvalitetnima, među kojima ističe složenu narativnu strukturu, realizam, kulturološku zrelost, kvalitetnu publiku, autorstvo i estetsku zrelost. Kao prvo, narativna struktura više ne prati zlatna pravila snimanja prema kojima se kronološki prati jedna naracija. Vrlo su česte složene narativne strukture u kojima se u slojevima slaže više različitih priča koje može povezivati samo jedan lik ili motiv. Također, sve se više stavlja naglasak na unutarnje psihološko stanje likova.

Gledateljima su vrlo često najzanimljiviji likovi s teško razumljivom psihičkom pozadinom, a u tom slučaju narativna struktura pada u drugi plan jer se radnja odvija u skladu s razvojem unutrašnjih sukoba. Također, Kovačević navodi bitnu razliku između likova u filmovima i u serijama. Kako bi zadržali pozornost gledatelja, likovi u serijama moraju „imati psihološko i karakterno bogatstvo potrebno da duže vrijeme zadrži zanimljivost – kako bi se razvijao u što većem i dinamičnijem luku od početka do kraja serije“ (Kovačević, 2017: 33) Također, vrlo je često i „temporalno skakanje“, što u kontekstu narativne strukture znači da se istovremeno obrađuju priče koje se odvijaju u različitim vremenima. Ovakav način pripovijedanja ističe se u seriji „Mr. Robot“, gdje kroz retrospektivne epizode gledatelj saznaje određene uzroke i pokretače budućih događaja. Nadalje, suvremene serije sve više teže realizmu u oblikovanju priča koje prikazuju: „Kvalitetna serija inzistira na uvjerljivosti, u smislu autentičnosti, da pokaže stvari do detalja.“ (Kovačević, 2017: 35) No, ta uvjerljivost može koristiti i informacije koje nisu potpuno stvarne, ali u ishodu je bitno da cjelokupan skup tih informacija tvori uvjerljivu i vjerojatnu sliku, to jest, da stvara iluziju točnosti. Kulturološka zrelost u televizijskim serijama očituje se u činjenici da se u serije uključuju socijalna i kulturna kritika, te da se nastoji obrazovati gledatelje. Suprotno tipičnim serijama koje su se prikazivale u prošlosti, a čija je glavna svrha bila nakratko zabaviti publiku u svrhu ostvarivanja profita, današnje televizijske serije gledateljima daju značenja koja mu omogućuju preispitati vlastiti odnos prema društvu u kojemu živi. Prema tome, kvalitetne suvremene televizijske serije stvaraju krug kvalitetne i aktivne publike, koja prepoznaje kulturalne reference, različite žanrove, pa čak prepoznaje i osnovne filmske termine i primjenjuje ih u svome shvaćanju i analizi pogledanoga. Značenje estetike vrlo je bitno za definiranje televizijskih serija, jer svako doba sa sobom nosi svojstvena estetska pravila prema kojima se stvaraju filmovi i serije. Ono što je važno u prvom zlatnom dobu televizije danas se smatra zastarjelim, jer tehnologija napreduje i istovremeno utječe na aspekt kvalitete i estetske zrelosti umjetničkog djela. Današnje serije po svojim budžetima stoje rame uz rame s filmskim *blockbusterima* zahvaljujući uvođenju filmskog načina snimanja. Kovačević smatra da bi spomenuti kriteriji „trebali omogućiti vremensku izdržljivost kvalitetne TV serije, njezin kapacitet da podnese ponovljena gledanja tijekom dužeg razdoblja, ne podliježući stilskim trendovima.“ (Kovačević, 2017: 41)

## 5. UTJECAJ TEHNOLOGIJE NA IDENTITET U TV SERIJAMA – UVOD U ANALIZU

Kao uvod u analizu serija „Black Mirror“, „Mr. Robot“ i „The Circle“, obradit će se problem utjecaja tehnologije na čovjekov identitet, s obzirom da je ova problematika ujedno i glavna tema ovog rada. Identitet se opisuje kao osjećaj esencijalnog bitka ili ono što osobu čini jedinstvenom. Definiranje individualnog identiteta uključuje svjesnost o sebi i razumijevanje utjecaja vlastitih iskustava, percepcija, osjećaja, slika i uspomena kao dijelova koji u međusobnom odnosu čine potpuni identitet osobe. Također, osobni izbori, odluke, namjere i odgovori na promjene s kojima se osoba susreće čine bitan aspekt identiteta. Ispod svoje biološke i fizičke konstitucije, ljudska se bića sastoje od širokog spektra osjećaja, misli, uspomena i prijašnjih iskustava. Dakle, ljudski identitet vrlo je kompleksan pojam, a u postmodernom dobu postaje još kompleksniji zbog niza društvenih promjena, razvoja tehnologije i implementiranja informacijske tehnologije u ljudske živote, utjecaja medija i društvenih mreža, ukidanja čvrstih granica vremena i prostora i niza drugih promjena. Prema eseju na portalu *UKEssays* pod nazivom „Effects of Digital Technology on Identity“ (2017) tvrdi se kako je dostupnost informacija i tehnologije snažno utjecala na individualni i grupni identitet. Napredak informacijske tehnologije doveo je društvo u dosad neviđeno stanje, gdje su pojedinci više nego ikada prije izloženi utjecaju raznih kultura, stavova i načina mišljenja. Identitet koji je prije primarno oblikovala bliska sredina sada oblikuje niz drugih faktora, neograničenih utjecaja koji dolaze iz svih smjerova. Količina informacija sada dostupna pojedincu putem interneta i društvenih mreža omogućuje mu priliku da konstruira novi identitet za svaku priliku, ovisno o potrebama i željama. Stoga se s razlogom može zaključiti da je postmoderni identitet raspršen, heterogen i promjenjiv ovisno o potrebi i situaciji. Nadalje, Jakob Nors-Ganer (2015: 30) tvrdi kako tehnološki napredak u sferi znanstvene fantastike postavlja pitanja vezana za vrijednosti i identitet čovjeka koja se odnose na konstituiranje esencije humanosti, to jest, aspekta koji čovjeka čini čovjekom. U oblikovanju identiteta glavnu ulogu više nemaju tradicionalni pojmovi poput nacionalne ili rodne pripadnosti, utjecaja kulture te klasne ili rasne pripadnosti. Ljudi su postali *cyber-kameleoni*, prilagođavajući svoj način predstavljanja ovisno o situaciji i drugim pojedincima. Ovakva fleksibilnost identiteta najvažnija je karakteristika suvremenog svijeta. Osvrnemo li se na samo jednu generaciju prije, vidimo kako su identitete pojedinaca oblikovali obitelj, kultura, nacionalna pripadnost, klasa, rasa i rod. Danas nijedna od

tih stavki ne mora biti ključna za oblikovanje identiteta pojedinca. Jakob Nors-Ganer (2015: 31), navodi da prethodno spomenuti fizički faktori više nemaju presudnu ulogu u oblikovanju identiteta jer ih virtualna tehnologija jednostavno odbacuje; naziva ih „okovima“ koji postoje samo u fizičkoj stvarnosti. Nadalje, Jim Taylor, autor članka „Technology: Is Technology Stealing Our (Self) Identities?“ (2011) slaže se s prethodno navedenim, te tvrdi kako identitet nastaje na dva načina. Kako razvijamo svijest o sebi, razmatramo i procjenjujemo naše misli i ponašanje temeljeno na prošlim iskustvima, trenutnim potrebama i budućim ciljevima. Zatim dolazimo pod utjecaj sredine u kojoj živimo, dobivamo povratne informacije koje nas definiraju do kraja. U postmodernom svijetu, u ovom procesu sve više utjecaja ima tehnologija, koja oblikuje identitet kroz pomak s unutrašnjih na vanjske porive. Prema Tayloru (2011), iako su vanjski utjecaji uvijek bili bitni za razvoj identiteta, oni su u tom procesu djelovali kao partneri uz unutarnje porive. Međutim, tehnologija je postala toliko upletena u naše živote da počinje djelovati kao autoritarna sila koja oblikuje naš identitet. Kao što će biti prikazano u analizi serija „Black Mirror“, „Mr. Robot“ i „The Circle“, današnje društvo je pod snažnim utjecajem informacijske tehnologije. Svaka epizoda serije „Black Mirror“ pruža nam uvid u distopijsku budućnost koju kontrolira isključivo umjetna inteligencija. Ljudi su ju stvorili, no sada su oni postali njezinim robovima. Serija „Mr. Robot“ vjerno prikazuje propast ljudskog identiteta zbog nesigurnosti interneta i neprestane prijetnje internetskih hakera. *Reality show* „The Circle“, jedina serija koja sadrži stvarne likove i događaje, pokazuje do koje granice je došla produkcija *reality showa*, žanra već desetljećima popularnog među širokom publikom zapadnih zemalja.

Prisutnost na internetu predstavlja presudnu stavku u životu milijardi ljudi današnjeg društva. Već godinama govori se o važnosti društvenih mreža u napretku čovječanstva, o njihovoj važnosti u povezivanju pojedinaca, o prednostima koje donosi u spektru poslovanja bilo kojeg tipa, o sveopćoj lakoći razmjena informacija i, neizostavno, sveopćoj povezanosti. Neporeciva je činjenica da je postojanje interneta u zadnjem desetljeću donijelo mnoge dobrobiti za čovječanstvo. Ljudi su sve više informirani, i zahvaljujući neograničenom pristupu internetu putem pametnih telefona imaju pristup svakoj informaciji na svakom mjestu u svako vrijeme, a neprestano se naglašava i mogućnost istovremene komunikacije koja nije ograničena prostorom i vremenom. Prema portalu *Cybersecurityventures*, autor članka Steve Morgan (2019) navodi da je 2019. godine broj korisnika interneta dosegao brojku od 4,4 milijarde, a procjenjuje se da će ta brojka do 2022. godine doseći broj od 6 milijardi korisnika, ili 75% sveukupne populacije na

svijetu. Do 2030. godine procjenjuje se da će ta brojka doseći 8,5 milijardi ljudi ili 90% sveukupne populacije. Prema Hilbertu i Lopezu, Castells (2013) navodi da je danas 95% svih postojećih informacija digitalizirano i dostupno putem interneta. Prema svemu sudeći, nije neočekivano da ćemo se za deset godina naći u sličnoj situaciji kao likovi iz serija koje će biti analizirane u nastavku rada. Internet predstavlja hiperrealnost, prostor više razine realnosti u kojemu se oblikuju različiti oblici identiteta koji ne moraju nužno biti istovjetni s identitetom kojega pojedinac prikazuje u stvarnom svijetu. Castells (2013) tvrdi da, u namjeri da potpuno razumijemo utjecaj interneta na društvo, moramo imati na umu da je tehnologija materijalna kultura proizvedena u društvenom procesu u danom institucionalnom okruženju na temelju ideja, vrijednosti, interesa i znanja njihovih tvoraca. U ovaj proces moraju se uključiti i korisnici te tehnologije koji se prilagođavaju tehnologiji prije nego što ju usvajaju, a samim time ju modificiraju i stvaraju nikad dovršiv proces interakcije između tehnološke proizvodnje i društvene upotrebe. Ljudi danas koriste internet kako bi održavali veze s drugima, kako bi pratili trendove i događaje u svijetu i kako bi, kratko rečeno, bili u toku sa svime što smatraju bitnim. Upravo zbog toga, marketinške firme, organizacije, agencije i vlade koriste internet kako bi bili prisutni i bliski ljudima, kako bi ih lakše pridobili i utjecali na njihove postupke. Prema Tayloru (2011), proizvođači popularne kulture koriste znanje o osnovnim potrebama i željama društva i, umjesto da nam daju smjernice za definiranje našeg identiteta, oni nam određuju u što trebamo vjerovati i prema čemu se trebamo prilagoditi. Nadalje, društvene mreže također su napravile pomak s prvotne namjere da omoguće ljudima da se izraze onakvi kakvi jesu, do razine gdje ljudi zbog pritiska i očekivanja okoline koja je sada mnogo šira nego prije, grade fasade temeljene na pitanjima: Kako će drugi gledati na mene? Kako mogu postići da me drugi vide u pozitivnom svjetlu? Ljudi su postali robovi vlastite kulture i načina življenja, i više nego ikad imaju potrebu dokazati se i uspjeti u nepreglednom svijetu interneta i informacijske tehnologije.

## 6. **BLACK MIRROR: IDENTITET, TEHNOLOGIJA I DISTOPIJSKA BUDUĆNOST**

„Black Mirror“ (hrv. *Crno zrcalo*) britanska je televizijska serija antologijskog formata čiji su autori Charlie Brooker i Annabel Jones. Serija se bavi utjecajem tehnologije na moderno društvo, a s obzirom da se radi o antologijskom formatu, svaka je epizoda priča za sebe, s novim likovima i novim problemima s kojima se susreću. Prema Kovačević, ovaj format serija kod nas je poznat pod nazivom „serije samostojećih epizoda“, a obilježava ih samostalnost epizoda koje mogu biti povezane temom, stilom ili setom likova. (Kovačević, 2017: 18) Charlie Brooker je, raspravljajući o razlogu zašto je serija snimana kao antologija, rekao sljedeće: „Upravo na to ciljamo s ovom serijom: da svaka epizoda sadrži drugu glumačku postavu, drugačiji scenarij, čak i drugačiju realnost. Ali sve epizode tiču se načina na koji danas živimo naše živote – i načina na koje bismo ih mogli živjeti za 10 minuta, ako budemo nespretni.“ (Brooker, 2011) Tematski određena kao distopijska, serija, „Black Mirror“ prikazuje kolektivni nemir prouzrokovan sveprisutnim utjecajem napredne tehnologije koja zadire u svaki kutak života. Brookerova mračna i uznemirujuća serija prvotno je bila namijenjena prikazivanju na britanskom televizijskom kanalu *Channel 4*, na kojemu su 2011. i 2013. godine premijerno prikazane prve dvije sezone po tri epizode. Godine 2015. seriju otkupljuje svjetski popularna *streaming* platforma Netflix, te su u Netflixovoj produkciji snimljene još tri sezone i jedan film, čime je serija „Black Mirror“ postala svjetski popularna. Prema McSweeneyju i Joyu, (2019: 7-9) Netflix funkcionira na temelju odbijanja tradicionalnih načina emitiranja sadržaja kakvi su dotad postojali na TV kanalima i okreće se načinu emitiranja kojim upravlja publika. Stoga je očito da je originalan sadržaj serije „Black Mirror“ i format antologije vrlo prikladan za njihovu platformu. Za razliku od tradicionalnih televizijskih kanala gdje se epizode serije prikazuju u točno određenom terminu, jednom ili nekoliko puta tjedno, korisnici Netflix-a sami odlučuju što će gledati, kada i koliko dugo. Raspravljajući o izazovima koje donosi rad na antologijskom formatu serije namijenjenom tradicionalnom televizijskom kanalu (*Channel 4*), Brooker spominje jedan od najvećih izazova, a to je zadržavanje pozornosti gledatelja. U antologijskom formatu nema imperativa za vraćanje, jer svaka epizoda ove serije predstavlja jedan novi svijet nepovezan s prethodnim, s novim likovima i problemima. Upravo je to razlog zašto je serija premještena s *Channela 4* na Netflix: „Rođenje *streaming* platformi vratio je antologijske serije u modu. Više se ne moramo brinuti o tome hoće



li se publika vratiti iz tjedna u tjedan, jer sve postoji ovdje u magičnom streaming ormariću“ (Brooker, 2017) Prema Giuliji Bartolone (2018: 31), autorici znanstvenog rada „The tension between Utopia and Dystopia under late capitalism: control, alienation and resistance in „Mr. Robot” and „Black Mirror”“, antologijska struktura u kojoj svaka epizoda ima zasebnu radnju i prikazuje likove s različitim karakteristikama, pruža gledateljima uvid u širi spektar situacija u kojima se manifestiraju mehanizmi kapitalizma i moderne tehnologije.

Što je zapravo „crno zrcalo“? Prema Charlieju Brookeru, crno se zrcalo odnosi na „Ono što nalazimo na svakom zidu, na dlanu ruke; hladan, sjajan ekran televizora, monitora ili smartphonea“ (Brooker, 2011, navedeno u Johnson, 2020: 3) Zrcalo na koje se Brooker referira svakako jest ekran uređaja, no također se odnosi na površinu koja reflektira ne samo lica koja gledaju u njih, već i na kulturu i vrijeme u kojima je nastalo. Svaki put kada dotaknemo ekran naših uređaja kako bismo pokrenuli novu epizodu serije „Black Mirror“, na trenutak vidimo samo naš odraz. Uvodna sekvenca serije koja počinje kratkim treperenjem kružnice u sredini potpuno crne pozadine služi upravo kao „crno zrcalo“, a na kraju te uvodne sekvence zrcalo se razbija, poput razbijenog ekrana. Kada gledamo seriju „Black Mirror“, ustvari gledamo mračnu refleksiju društva, onu koja prikazuje naše mane, strahove i moguću budućnost. (Johnson, 2020: 3) Ono što je zanimljivo kod ove serije jest činjenica da svaka epizoda predstavlja alternativni svijet koji će jednog dana možda biti naša stvarnost, no nijedna epizoda ne pruža definitivan odgovor na etički kaos i suvremene patnje koje prikazuje, već potiče publiku da samostalno promišlja o svakom predstavljenom problemu. Prema Giuliji Bartolone (2018: 4), u prikazivanju utjecaja moderne tehnologije na današnje društvo, serija „Black Mirror“ usvaja znanstveno-fantastične i distopijske elemente kako bi prikazala blisku budućnost u kojoj se događaju najgori zamislivi scenariji. Nadalje, prema Nors-Ganeru (2015: 34), s obzirom da se klasificira kao znanstvena fantastika, svrha ove serije nije doslovna reprezentacija tehnologije, već donošenje pretpostavki o mogućim negativnim utjecajima tehnologije. Međutim, iako većina epizoda zadire u imaginativne, futurističke prikaze svijeta, najviše straha i zgražanja izazivaju one epizode koje su slične našoj sadašnjosti, koje svojom tematikom bacaju uznemirujuće svjetlo na način života koji nam je blizak. Epizoda „The National Anthem“ prikazuje koliki utjecaj masovni mediji i društvene mreže imaju u oblikovanju kolektivnog identiteta kada su u pitanju politički skandali. Epizoda „Hated in the Nation“ također se bavi prikazom oblikovanja kolektivnog identiteta u situaciji kada su određene javne osobe prikazane kao negativne, te se javnost ujedinjuje u zajedničkoj mržnji prema njima.

U epizodi „Entire History of You“ gledatelji su navedeni na razmišljanje o etičkim implikacijama tehnologije koja dopušta ljudima da snimaju, spremaju i dijele svoje najintimnije trenutke. Epizode „Shut Up and Dance“ i „Crocodile“ guraju ovu problematiku još dalje, postavljajući pitanje koliko smo daleko spremni otići da zaustavimo javno dijeljenje naših najmračnijih tajni. Epizoda „Arkangel“ bavi se temom obitelji i roditeljske zaštite, koja u ovoj epizodi poprima zastrašujuće razmjere. U epizodi „Be Right Back“ postavlja se etičko pitanje oživljavanja voljenih osoba u obliku umjetne inteligencije, a u epizodi „San Junipero“ potiče se gledatelje da razmisle bi li učitali svoju svijest u računalo kako bi mogli živjeti vječno. Epizode „White Christmas“, „USS Callister“, „Hang the DJ“ i „Black Museum“ na različite načine obrađuju pitanje koja je granica između žive svijesti i one pohranjene u digitalnu repliku. Dakle, svaka epizoda serije „Black Mirror“ obrađuje određenu situaciju gdje su ljudi podređeni tehnologiji koju su sami izumili, a ishodi su najčešće negativni za pojedince ili za cijelo društvo. Prema Davidu Kyleu Johnsonu (2020: 4), autoru knjige „Black Mirror and Philosophy“, ova serija ima vrlo važnu ulogu u podizanju svijesti o utjecaju tehnologije na društvo. Johnson tvrdi kako je uloga znanstveno-fantastičnih serija i filmova pokazati kakva budućnost može proizaći iz određenih postupaka današnjeg društva. Drugim riječima, seriju „Black Mirror“ možemo razumjeti kao opomenu, kao upozorenje, a kako bismo se pripremili na opasnosti koje nosi razvoj tehnologije.

Autori McSweeney i Joy tvrde, prema Rushkoffu (2019: 4) da serija „Black Mirror“ dekonstruira strahove modernog svijeta. Naša opsesivna ovisnost o novim tehnologijama dovela je do kolapsa tradicionalnog shvaćanja svijeta, što je rezultiralo nastankom vrlo stvarnih fenomena poput „digifrenije“ (poremećaj uzrokovan pokušajem istovremenog življenja u stvarnom i digitalnom svijetu), „fraktalnoje“ (pokušaj shvaćanja svega u sadašnjem vremenu) i „premotavanja“ (pokušaj da se iskustva dužeg trajanja reduciraju u ona kraćeg trajanja). Ovi poremećaji vidljivi su u epizodama „Nosedive“ i „Fifteen Million Merits“. Epizoda „Nosedive“ prikazuje svijet u kojemu je svaki naš postupak ocjenjivan, a o tim ocjenama ovisit će koliko ćemo imati prijatelja, koji ćemo posao raditi, pa čak i koju nekretninu možemo kupiti. Epizoda „Fifteen Million Merits“ prikazuje distopijski svijet sveopće okruženosti tehnologijom i ekranima, gdje ljudi žive i rade zatvoreni u malene sobe, a zarađuju i održavaju društvo vozeći električne bicikle. Budućnost koju McSweeney i Joy (2019: 4) opisuju kao „transhumanu“ predstavlja doba u kojemu tehnologija upravlja onime što konstituira čovjekov identitet, gdje taj identitet postaje raspršen u prostoru između stvarnosti i hiperrealnosti, nikada u potpunosti prizemljen i definiran.

U nastavku rada slijedi detaljna analiza izabranih epizoda serije „Black Mirror“ u kojoj će se pokušati objasniti problem utjecaja tehnologije na oblikovanje identiteta. Iako ova serija ima sveukupno 22 epizode, određene epizode ističu se po tome što prikazuju svijet vrlo blizak našem, i prema tome su pogodne za analizu u ovom kontekstu. Događaji i problemi s kojima se susreću likovi u analiziranim epizodama prikazuju do koje je granice došao utjecaj tehnologije na živote ljudi, a zanimljivo je da u nekom obliku ti utjecaji postoje i danas. Zato se može reći kako ove epizode prikazuju alternativne budućnosti u kojima bismo se mogli naći ako dopustimo razvoj tehnologije u određenom smjeru i bez postavljanja etičkih granica. Svakako treba napomenuti kako niti u jednoj epizodi nije jasno naznačeno koliko se daleko u budućnosti radnja odvija, niti gdje je geografski smještena. Namjera je, dakle, prikazati kojim putevima ljudsko društvo može poći ako nastavi razvijati određenu tehnologiju na krive načine.

### **6.1. *The National Anthem* – politika, digitalni mediji i kolektivni identitet**

Prva epizoda serije „Black Mirror“ pod nazivom „The National Anthem“, kao i mnoge epizode nakon nje, u javnosti je izazvala brojne rasprave jer su mnogi uočili sličnost sa skandalom u koji je bio upleten sadašnji engleski premijer David Cameron (skandal je poznat pod nazivom „Piggate scandal“). Brooker je na takve prozivke rekao sljedeće: „Prvo pitanje koje su mi ljudi postavljali jest, jesam li znao išta o tom skandalu? I odgovor je ne, definitivno ne. Vjerojatno se ne bih ni upuštao u pisanje epizode koja je po naravi fikcija da sam znao da je događaj koji leži iza toga stvaran. Da sam znao, vjerojatno bih trčao okolo i vikao. To je potpuna slučajnost, iako vrlo bizarna.“ (Brooker, 2018)

Epizoda „The National Anthem“ prvi put je emitirana u prosincu 2011. godine na britanskom televizijskom kanalu Channel 4. U ovoj političkoj drami prate se događaji koji su nastali kao posljedica otmice voljene britanske princeze Susannah. Zahtjev koji su postavili otimači bio je usmjeren izravno na britanskog premijera Michaela Callowa, a od njega se tražilo da se snimi i javno emitira dok ima snošaj sa živom svinjom. Unatoč svim nastojanjima premijerovog ureda i stručnjaka za medije i visoku tehnologiju, zahtjev otmičara ubrzo je postao poznat širokoj javnosti. Nebrojena količina ljudi *tweetala* je o ovom događaju, objavljivala svoja mišljenja i javno prozivala premijera, na kraju navodeći premijera da ispuni zahtjev koji su postavili otmičari. Ipak je život princeze važniji od kratkog javnog sramoćenja. Ova epizoda bavi se brojnim suvremenim

problemima, među kojima su reakcije javnosti na potresne događaje, u ovom slučaju povezane s terorizmom, te monopolizirajuća moć masovnih medija. Točnije rečeno, u ovoj epizodi istražuje se potencijal psihološke manipulacije pojedinaca i masa koji se sve više povećava zbog razvoja digitalne tehnologije i društvenih mreža. Iako takva tehnologija ima kapacitet osnažiti i poboljšati funkcioniranje komunikacije između pojedinaca koje dijeli vremensko-prostorna barijera, ona istovremeno stvara mnoge dodatne probleme koji uključuju sklonost osjećaju usamljenosti i iskorištavanje te ranjivosti. Fran Pheasant-Kelly, prema Brigitte Nacos (2019: 19), navodi da između medija i radikalizma/terorizma postoji simbiozna veza, gdje svaka strana ovisi jedna o drugoj kada je riječ o manipulaciji javnosti.

Ova epizoda inspirirana je britanskim *reality showom* „I'm a Celebrity... Get Me Out Of Here“ u kojemu su slavne osobe dovedene u sramotne situacije, a sve se prenosi uživo. Čak je i sam Charlie Brooker priznao da je gledao taj *reality show*, te ga je iznenadila vlastita želja da vidi druge ljude u sramotnim javnim situacijama, što ga je navelo na duboko promišljanje o ovoj uvrnutoj ljudskoj osobini. Annabel Jones, koproducentica serije, u intervjuu objavljenom u knjizi „Inside Black Mirror“ izjavila je da je svrha epizode „The National Anthem“ bila prikazati ljudsku sramotu i apetit javnosti za tu sramotu: „Javnost će slaviti svakoga tko je spreman osramotiti samog sebe radi zabavljanja publike.“ (Jones, 2018) U slučaju premijera Michaela Callowa, političke i javne osobe čija je glavna dužnost da vodi državu i donosi odluke koje će pridonijeti dobrobiti zemlje i njezinih stanovnika, ovakvo sramoćenje imalo je upravo tu svrhu – zaštititi princezu Susannah i zadovoljiti zahtjeve javnosti; osramotiti se, no istovremeno zadržati određeni kredibilitet u očima javnosti. Prema Charlieju Brookeru: „Metaforički, premijer mora svakodnevno činiti istu stvar kao u seriji. To je politika. Kako biste zadržali moć, morate činiti užasne, zastrašujuće, kompromitirajuće stvari svaki dan.“ (Brooker, 2018)

U epizodi je prikazana zastrašujuća moć medija i društvenih mreža da u kratkom vremenu potpuno okupira pažnju javnosti s određenom vijesti. U slučaju Michaela Callowa, možemo vidjeti da je bilo potrebno iznimno kratko vrijeme kako bi se snimka otete princeze Susannah proširila s *YouTubea* na sve ostale društvene mreže, pa čak i na televizijske kanale, u ovom slučaju *UKN News*. Utjecaj masovnih medija i društvenih mreža tako postaje ključna stavka za daljnje odvijanje događaja. Unatoč naporima premijera i njegovih stručnjaka, snimka se već duboko usadila u svijest javnosti, te više nije bilo mogućnosti vijest zataškati. Prvotna reakcija javnosti na snimku i zahtjev

otimača varirala je od gađenja pa čak do ismijavanja. Slikoviti zahtjev otimača bio je pun pogodak za okupiranje pažnje javnosti. Brojni kadrovi tijekom ovog dijela epizode prikazuju sablasno prazne ulice; pažnja svake osobe bila je prikovana za ekran televizora ili mobitela. U dijelu epizode kada je pušten novi video princeze gdje joj je navodno odrezan prst, kamera je usmjerena na krupne kadrove poruka na *Twitteru*, u kojima je jasno da se ton javnosti promijenio sa sažaljenja na uvredljivost i napadnost. Ovdje je prikazana bitna značajka uloge tehnologije u modernom dobu – dvosmjerna komunikacija između javnosti i izvora vijesti – koja postaje ključna za konačnu odluku premijera da ispuni želje javnosti i otimača, te napravi ono što se od njega tražilo. Kako se približavao trenutak kada će premijer ispuniti zahtjev otimača, javnost postaje sve zaludjenija. Ljudi se okupljaju u barovima i zajedničkim prostorijama, neki čak i navijaju, kada započinje prijenos uživo. Montaža kadrova, upotreba kontrasta između glasnih i tihih scena te scena javnosti i Michaela Callowa u studiju igra važnu ulogu u kulminaciji radnje. Kada Callow započne s radnjom, zvukovi navijanja i buke u barovima utišavaju se. Ljudi su zaprepašteni, mnogi okreću glave od ekrana, te se čine kao da dijele osjećaj sramote s premijerom. Nastaje osjećaj sveopće empatije kako javnost konačno shvaća težinu samog događaja i svoju ulogu u tome. Fran Pheasant-Kelly ovaj fenomen naziva „kulturnim sramoćenjem“. (Pheasant-Kelly, 2019: 26) Brian J. Collins i Brandon Boesch u svom eseju (2020: 11) razmatraju ovakav rasplet događaja te smatraju kako se na kraju publiku ostavilo promisliti tko je kriv - autor događaja ili mi, koji smo promatrali i sudjelovali u samom događaju?

Kraj epizode donosi iznenadan rasplet događaja i saznanje tko stoji iza ucjene. Kamera u kratkom kadru prikazuje umjetnika Carltona Blooma, koji je sudjelovao u organiziranju premijerova „čina sramoćenja“, te se fokusira na Carltonovu krvavu ruku na kojoj nedostaje jedan prst (prethodno je javnost bila navedena na vjerovanje da je otmičar odsjekao prst princezi Susannah). Samim time postaje jasno da je Carlton Bloom autor cijelog spektakla, te da je cilj projekta bio stvoriti postmoderno umjetničko djelo čija je svrha bila prikazati naivnost javnosti i utjecaj masovnih medija na kolektivno mišljenje. Fran Pheasant-Kelly (2019: 28) navodi kako ova epizoda ilustrira činjenicu da društveni i digitalni mediji ne omogućuju demokratiziranje moći, te ukazuje na činjenicu da procesi nadzora nad društvom i povezana moć koegzistiraju u sistemu kooperativnog modela. Iako internet u temelju pridonosi demokratizaciji, s druge strane interaktivna tehnologija može biti iskorištena u strategijama za ciljani marketing i centralizirani menadžment javnog mijenja. Dakle, problem koji leži u korištenju društvenih mreža jest da se nikada ne zna tko ili što

stoji iza određene poruke, a javnost olako prihvaća te poruke ne razmišljajući o mogućim kobnim posljedicama, te se u roku od nekoliko sekundi može formirati kolektivno mišljenje utemeljeno na krivo shvaćenim činjenicama.

## **6.2. *Fifteen Million Merits* – distopijski kapitalizam**

„Fifteen Million Merits“ druga je epizoda prve sezone serije „Black Mirror“, te prva epizoda u nizu koja po sadržaju pripada znanstvenoj fantastici, jer prikazuje futuristički svijet napredne tehnologije. Mark J. Johnson, autor znanstvenog rada „Fifteen Million Merits: Gamification, Spectacle and Neoliberal Aspiration“ (2019: 33), kaže kako su mnogi tvrdili da ih je odbila šokantna i eksplicitna priroda prve epizode „The National Anthem“, epizode u kojoj je upotrebljavana tehnologija prisutna u sadašnjosti, no druga epizoda predstavlja puno reprezentativniji prikaz nastavka antologije u kojoj će se u većini slučajeva prikazivati moguć razvoj tehnologije u budućnosti. Osim prve epizode, još se jedino epizode „The Waldo Moment“ i „Shut Up and Dance“ odvijaju u sadašnjosti kakvu poznajemo. Tako u epizodi „Fifteen Million Merits“ imamo priliku upoznati tehnološki napredak koji, iako ekstreman, predstavlja produžetak tehnologije kojom smo okruženi i danas. Ona predstavlja uvod u nešto što će postati norma serije „Black Mirror“ – scenariji koji su utemeljeni na svijetu kakvog poznajemo, no dizajnirani ukazati na moguće puteve kojima čovječanstvo može poći i probleme na koje će naići odabirući taj put. Jakob Nors-Ganer (2015: 39) navodi kako ljudsko društvo predstavljeno u ovoj epizodi predstavlja vrhunac tehnološki prezasićenog okoliša, gdje svaki radnik ima vlastitu radnu obavezu, te je reduciran na poziciju anonimne stanice u homogeniziranom sustavu. Chris Byron i Matthew Brake (2020: 20) u svom radu tvrde da je realnost predstavljena u ovoj epizodi zastrašujuća, te djeluje kao zamračeni zrcalni odraz naše realnosti. Gledajući na sličnosti između ove epizode i kapitalizma sadašnjice, postavlja se pitanje mogućeg odupiranja postojećem stanju. Zašto se odupiranje čini nemogućim, i zašto se većina društva prešutno slaže s postojećim stanjem ako je takvo stanje nezadovoljavajuće?

Od samog početka epizode dobiva se dojam da se radi o distopijskom prikazu svijeta i čovjeka. Ljudi prikazani u ovoj epizodi nalaze se u okruženju potpuno izoliranom od postojanja prirode i vanjskog života kakvog poznajemo. Od jutra do mraka, sve čime su oni okruženi su golemi ekrani, bilo da se nalaze u svojim malenim sobama, dok objeduju ili dok izvršavaju svoj, naizgled, jedini

svrhoviti zadatak – vožnja električnih bicikala i istovremeno igranje igrice čime se održava i napaja njihov distopijski svijet. Također, ovisno o tome koliko dugo voze te bicikle, zarađuju određeni broj *meritsa*, sveprisutnih novčanih jedinica koje im određuju sve u životu. Bitna stavka u životima ljudi jest uloga zabavne industrije u obliku video-reklama i igara simulacije koje igraju dok voze bicikle. U njima pronalaze jedini podražaj, jedini izvor raznolikosti u svojoj jednoličnoj svakodnevnici. Većina prikazane problematike u ovoj epizodi inspirirana je stvarnim stanjem u društvu, a odnosi se na činjenicu da se čovjekov identitet snažno prilagođava utjecaju kapitalizma i materijalizma. Prema Samantha Olthof (2019), sve ovo zvuči i previše poznato, jer epizoda prikazuje do koje mjere može doći naša opsjednutost industrijom zabave, u koju se sve više upliće visoka tehnologija koja nam tu zabavu pruža na svakom koraku. Charlie Brooker (2018) rekao je da je epizoda „Fifteen Million Merits“ bila inspirirana s mnogo toga, no glavnina inspiracije proizašla je iz njegova vlastitog odnosa prema tehnologiji. U jednom ga je trenutku supruga zatekla kako sjedi s iPadom i laptopom u krilu, sa *smartfoneom* po strani, te s uključenim televizorom. Supruga je na to komentirala kako bi on bio presretan da živi u kutiji, da su zidovi ekrani, a on je na trenutak promislio o tom scenariju i potvrdno odgovorio.

Protagonist ove epizode, Bingham „Bing“ Madsen, živi život tipičan za ljude u ovom svijetu. Ujutro se budi u svojoj „kutiji“, jednoličnoj sobici čiji je jedini sadržaj krevet, a zidovi su ogromni zaslone koji prikazuju određeni željeni ili neželjeni sadržaj. Želi li Bing prebaciti određenu reklamu, dovoljan je zamah ruke, poput *swipeanja* na zaslonima naših pametnih telefona. Zatim odlazi na svoje radno mjesto, prostoriju nalik teretani koja sadrži samo električne bicikle za vježbanje. Sjeda za bicikl, uključuje igricu koja odgovara njegovom raspoloženju i počinje zarađivati. *Meritsi* koje zarađuje predstavljaju novčanu jedinicu koja mu određuje sve u životu, pa čak i količinu paste za zube koju će ujutro istisnuti na četkicu. Nadalje, Bing upoznaje Abi, prelijepu djevojku koja ga očara svojim karakterom, i naposljetku svojim pjevanjem. Bing ju nagovara da se prijavi na *talent show* „Hot Shot“ kako bi se izvukla iz monotonije života srednje klase i kako bi konačno živjela sretnijim životom. Bitno je napomenuti da *talent show* u kontekstu ove epizode ne predstavlja trivijalnu emisiju kakva postoji u našem svijetu, već doista predstavlja izlazak iz rutine i život bez beskrajnog bicikliranja. U konačnici, Abi dolazi na scenu, no njezin pjevački nastup pada u sjenu zbog njezinog izgleda, kojega ocjenjivači smatraju istinskim potencijalom. Abi dobiva ponudu da glumi u pornografskom filmu, na što ona pristaje. Razočaran i ponižen što je njegovo mučno skupljeno bogatstvo nepovratno izgubljeno, Bing se odlučuje

osvetiti. Pronašao je način kako će dospjeti na pozornicu na kojoj je nastupila Abi, a tijekom nastupa, na zaprepaštenje svih, prijeti samoubojstvom. Tada se dogodi neočekivan obrat – Bing dobiva ponudu da postane motivacijski govornik u vlastitoj emisiji. Prema članku „The Materialism in 15 Million Merits“, Bingova inteligencija i autentičnost iskorištena je za kapitalističke ciljeve. (anon, 2017) Isto kao i Abi, Bing pristaje na ponuđenu opciju, jer zna da je jedina preostala alternativa povratak na električne bicikle. Prema Annabel Jones, ovakav završetak je beskompromisan i nesretan, no jedini koji se činio odgovarajućim. (Jones, 2018) Poruka koju gledatelji dobivaju na kraju isto tako je deprimirajuća, pogotovo ako usporedimo naš svijet sa svijetom u epizodi – svi smo mi robovi kapitalizma i sustava neprestane ponude i potražnje, a izlaza iz sustava nema. To je i bila namjera Charlieja Brookera – stvoriti „ironičnu verziju našeg konzumerističkog društva u kojemu jedina vrijednost leži u materijalnome.“ (Brooker, 2018)

Johnson iznosi vrlo zanimljiv zaključak koji se može izvući iz ove epizode. Tijek događaja u ovoj epizodi može se vrlo lako usporediti s određenim događajima u današnjem svijetu. Johnson (2019: 34) navodi kako epizoda istražuje ekonomiju u kojoj se kreativni rad cijeni više iznad svega i predstavlja jedini izvor realnog zaposlenja, no dolazi do zasićenja unutar iste ekonomije, što znači da je konkurencija iznimno jaka i ljestvica za uspjeh postavljena je vrlo visoko. Zaključno, Johnson tvrdi kako ova epizoda mnogo toga govori o kreativnom radu unutar neoliberalnih ekonomija poput naše, te kako digitalni sistemi mogu generirati set visoko konkurentnih pojedinaca. Nadalje, Byron i Brake, prema promišljanjima Karla Marxa, tvrde kako se tehnologija danas koristi u svrhu podizanja učinkovitosti rada. No, veća učinkovitost ne znači kraće radno vrijeme, ona samo donosi više produktivnosti i bolje rezultate u istom periodu, što znači da sreća i zadovoljstvo pojedinca i dalje ostaju na istoj razini. Ovu tvrdnju potkrijepili su Marxovom izjavom iz djela „Kapital“ iz 1867. godine: „Bogatstvo društava u kojima prevladava kapitalistički model proizvodnje ispoljava se u nepreglednoj kolekciji materijalnoga.“ (Marx, 1867, navedeno u Byron i Brake, 2020: 21) Bing radi da bi živio, a kako bi živio, mora kupovati, a da bi mogao kupovati, mora raditi. To je zatvoreni krug kapitalizma koji, iako u ovoj epizodi prikazan na izrazito distopijski način, predstavlja i našu svakodnevicu.



### 6.3. *Nosedive* – horor društvenih mreža

Društvene su mreže značajan dio naših života već godinama. Uz pomoć njih održavamo kontakt s dalekim prijateljima i rođacima, upoznajemo nove pojedince koji dijele naše interese, usvajamo nova znanja, istražujemo i učimo. To su pozitivne strane društvenih mreža koje svakako pridonose poboljšanju kvalitete naših života. Međutim, postoji i tamna strana društvenih mreža. Ljudi se pretvaraju u internetske robove, ovisnike čiji umovi postaju preokupirani malenim sličicama na zaslonima pametnih telefona. Prema Garyju Hendersonu, autoru internetskog članka na portalu *DigitalMarketing.org* (2020), danas gotovo 4 milijarde ljudi koristi društvene mreže, a ta brojka rapidno raste. Svakodnevno se ta brojka uveća za milijun novih korisnika. U istom članku navedena je tvrdnja da svaka osoba u prosjeku provede 144 minute dnevno koristeći društvene mreže. Broj koji se odnosi na svaku vrstu interakcije (*swipeanje*, tipkanje, klikanje) na mobitelima u prosjeku iznosi 2617, a kod ekstremnih slučajeva penje se na čak 5427.

Svijet prikazan u prvoj epizodi treće sezone serije „Black Mirror“ prikazuje upravo problematiku ekstremnog korištenja društvenih mreža. Svijet je to u kojemu status pojedinca određuju ocjene koje dobiva od drugih pojedinaca s kojima se susreće u svakodnevnicu – prijatelja, obitelji, poznanika s ulice, konobara u kafiću, kolega s posla. Tehnologija koja je prikazana u ovoj epizodi odnosi se na implantate koji su ugrađeni u svakog pojedinca, to jest, očne leće koje se, nakon što su jednom ugrađene u oči, ne mogu skinuti. Leće su povezane s uređajima vrlo nalik našim pametnim telefonima, a čija je jedina funkcija prikazivati profile ljudi koje ocjenjujemo – njihove ocjene, fotografije, komentare drugih ljudi i slično. Ocjene koje pojedinac dobiva u rasponu su od 1 do 5, poput ocjena koje dajemo recenzirajući proizvode koje smo kupili preko interneta. Nadalje, te ocjene određuju širok spektar mogućnosti u životima pojedinaca, uključujući mjesto života, tip zaposlenja, financije, medicinsku skrb, vrstu automobila u posjedu i slično. Kada jedna osoba ocijeni drugu, ta ocjena je javna – vidljivo je tko je davatelj ocjene, te je vidljiva i prosječna ocjena koju osoba ima na temelju zbroja svih interakcija i ocjena. Prema Seanu Redmondu, autoru rada „The Planned Obsolescence of Nosedive“, takav sustav ocjenjivanja predstavlja „novu formu biopolitičke vlade i novi sistem nadziranja populacije.“ (Redmond, 2019: 111) Prema Giuliji Bartolone (2018: 32), uznemirujući element ovakvog sustava, okarakteriziranog distopijskim naglašavanjem društvenih mreža kakve poznajemo, jest da ne postoji mogućnost isključivanja i razlikovanja između stvarnog i virtualnog.

Epizoda „Nosedive“ dotiče se velikog broja društvenih problema koji su nastali u kontekstu sveprisutne upotrebe društvenih mreža. Kako navodi Redmond (2019: 112), u središtu epizode su problemi poput simulakralnosti koja utječe na izgradnju identiteta, procesa samopredstavljanja i neprestanog javnog pritiska, te etičnih pitanja koja se tiču nadziranja preko društvenih mreža. Što se tiče nadziranja i ocjenjivanja, vrlo je zanimljivo istaknuti da su određeni oblici ocjenjivanja već godinama prisutni i u našim životima. Kupimo li nešto preko *E-baya*, dobit ćemo ocjenu ovisno o našoj komunikaciji i uspješnosti transakcije. Vozimo li se *Uberom*, na kraju vožnje možemo ocijeniti vozača. Zanimljivo je za napomenuti da Kina od 2014. godine radi na sustavu ocjenjivanja građana neporecivo sličnom onom u epizodi „Nosedive“, a pokretanje sustava planira se tijekom 2020. godine. Na portalu *Wired*, autorica Nicole Kobie (2019) piše o ovom fenomenu te navodi kako će se građane Kine ocjenjivati ovisno o njihovom ponašanju; loše i neprihvatljivo ponašanje imat će posljedice poput oduzimanja određenih prava kao što su rezerviranje karata za avion ili vlak. Međutim, zasad je poznato da sustav neće biti unificiran, već će svaki grad imati vlastiti sustav. Primjerice, u gradu Rongchengu, svaki stanovnik dobit će 1000 bodova prilikom pokretanja sustava, a ovisno o njihovom ponašanju, bodovi će se oduzimati ili davati (oduzimanje bodova prilikom prekršaja u prometu ili davanje bodova za donaciju humanitarnim udrugama). Dakle, budućnost prikazana u epizodi „Nosedive“ uskoro bi mogla biti naša sadašnjost.

Bitno je istaknuti još jedan problem koji se javlja u ovoj epizodi, a to je utjecaj društvenih mreža na formiranje identiteta i predstavljanje u javnosti. Kao što je već spomenuto, internet nam omogućuje da oblikujemo svoj identitet ovisno o situaciji, te prema našim željama i potrebama. Iako je takva sloboda u temelju pozitivna stvar, s vremenom je došlo do toga da ljudi koristeći društvene mreže podliježu pritisku i neprestano osjećaju kako se moraju pokazati u što boljem svjetlu. *Instagram*, kao današnja vodeća društvena mreža, prednjači u ovakvom iskrivljavanju identiteta. Prema članku „Black Mirror: Nosedive and the Dehumanization of the Future“ (2018) *Instagram* se uspoređuje s aplikacijom koju koriste likovi iz ove epizode. Najpopularniji profili na *Instagramu* ispunjeni su lažnom srećom i savršenom ljepotom. Korisnici *Instagrama* koji teže prikupiti što više pratitelja nikada neće objaviti nešto što bi narušilo sliku njihova savršenog života. Ista stvar je i s likovima u ovoj epizodi – protagonistica Lacie ujutro uvježbava svoj pozdrav kako bi zvučala što veselije, bira samo hranu koja će lijepo izgledati na fotografiji, te se suspreže pokazati bilo kakvu emociju koja će poremetiti njezinu sliku u javnosti. Likovi u ovoj epizodi ponašat će se pristojno i prijateljski jedni prema drugima isključivo radi podizanja svoje prosječne

ocjene, a istinski iskazi ljubavi i poštovanja gotovo da i ne postoje. Serija „Black Mirror“ u ovoj nas epizodi vješto uvodi u svijet u kojemu je sve obojano pastelnim bojama i savršeno do detalja, no s druge strane, nitko nije istinski sretan. Kraj epizode metaforički je i ironijski prikaz slobode koju Lacie dobiva nakon što je privedena i zatvorena u zatvorsku ćeliju. Iako odvojena od ostatka svijeta i lišena slobode, Lacie konačno može biti svoja i ispustiti nakupljene emocije. Više nema ocjenjivanja, nema društvenog pritiska i ispunjavanja očekivanja, ostaje samo istinska ljudskost.

## **7. MR. ROBOT – NESIGURNOST IDENTITETA U RAČUNALNOME DOBU**

Serija čija analiza slijedi u idućim poglavljima bavi se mnogim temama čiji korijeni leže u karakteristikama postmodernog doba i, prije svega, odnosu čovjeka i tehnologije. „Mr. Robot“ američka je dramska televizijska serija redatelja Sama Esmaila, a u glavnoj ulozi je Rami Malek koji utjelovljuje lik Elliota Aldersona. Serija ima sveukupno četiri sezone, počevši s prikazivanjem 2015. godine, a posljednja sezona objavljena je 2019. godine. Radnja prati Elliota, mladog hakera i inženjera kibersigurnosti koji i pati od depresije i disocijativne amnezije, a njegovo komplicirano psihičko stanje i nevjerojatno poznavanje mračne strane kibernetičkog svijeta upliće ga u opasnu igru s visokopozicioniranim svjetskim moćnicima. Kroz sve epizode proteže se mračan, distopijski ton. Gotovo sve scene odigravaju se u tami, posebice scene iz Elliotova stana, a jedino svjetlo koje dopire do očiju gledatelja dolazi s ekrana računala. To svjetlo, koje se reflektira u Elliotovim očima dok mu prsti prelaze preko tipkovnice, skriva upravo ono najmračnije, izvor svih Elliotovih problema, a isto je gledateljevom oku nevidljivo. Pravo nasilje i nepravda nisu izvanjski, već su unutarnji, osobni i internalizirani. Halucinacije koje se suprotstavljaju stvarnosti, upitne moralne odluke i sveopća nesigurnost prožimaju cjelokupnu radnju serije: „It's all in your head.“ (Mr. Robot, 2015) U nastavku analize obratit će se pozornost na najistaknutije značajke postmoderne koje su vrlo jasno predočene u radnji, a odnose se na problem identiteta koji se očituje u liku Elliota Aldersona, te zamućenje granice između stvarnosti i fikcije ili hiperrealnost koja remeti uobičajeni tijek radnje i drži gledatelje u neprestanom stanju napetosti i iščekivanja. Kako se ističe u članku „The Death of the Real and the Rise of Mr. Robot“, već od prve epizode razbija se granica koja inače postoji između protagonista i gledatelja, jer se Elliot izravno obraća gledatelju uključujući

ga u tijek radnje. Također, kao i u mnogim postmodernim filmovima i serijama, vrlo je istaknuto reinterpretiranje poznatih starijih filmova. U ovom slučaju, radi se o filmovima „Fight Club“ i „American Psycho“ koji s ovom serijom dijele tematiku poremećaja identiteta. (anon, 2017)

Kao što je navedeno, ova serija prikazuje vrlo snažne primjere postmodernističkih značajki, prema Lauri Mulcahy, autorici internetskog članka „A Look at Postmodernism in Mr. Robot“. Događaji prikazani u seriji relevantni su događajima našeg doba jer prikazuju problem raširenosti hakiranja i pokušaja rušenja globalne ekonomije, a samim time i cijelog društvenog poretka. „S obzirom na prevladavajuću ulogu tehnologije u našim životima i nemire u društvu i svim njegovim aspektima, serija „Mr. Robot“ pokazala se kao vrlo zanimljiva u kontekstu proučavanja utjecaja tehnologije na društvo i identitet.“ (Mulcahy, 2018) Daniel Rodriguez, autor internetskog članka „Mr. Robot: Mind As Computer“ (2016) smatra da je glavna problematika koja se obrađuje u ovoj seriji proučavanje društva i života u kapitalističkom okruženju, te se duboko ulazi u problematiku koja proizlazi iz kapitalizma – pretjerani konzumerizam, bezizlazna zaduživanja i nedovoljno poznat utjecaj moćnika naspram kojih je široka javnost bespomoćna. Isto tako, Esmail stavlja velik naglasak na emocionalno stanje likova u seriji, njihovo psihičko zdravlje te fizičke i digitalne realnosti s kojima dolaze u doticaj, što je pogotovo vidljivo u *pilot* epizodi.

### **7.1. Elliot Alderson – postmoderni superjunak?**

Povezanost koju pojedinac stvara s objektom računala društvena je realnost u kulturi koja je vođena informacijskom tehnologijom, gdje pojedinca i njegovu percepciju stvarnosti oblikuje upotreba računalnih podataka. U kontekstu lika Elliota Aldersona, može se reći da su njegov svijet i osobnost oblikovani istim tim elementima, iako je njegova mogućnost da obradi te podatke umanjena zbog prisutnosti mentalnih poremećaja. Elliot Alderson, protagonist ove serije, iznimno je inteligentan mladić s izvrsnim poznavanjem kibernetičkog svijeta. Međutim, u samom početku serije gledatelji saznaju da Elliot pati od brojnih psihičkih poremećaja koji utječu na njegov odnos prema prijateljima i poznicima. Zahvaljujući svojim sposobnostima i znanjima, Elliot hakira svaku osobu koja mu uđe u život, bilo da se radi o najboljoj prijateljici iz djetinjstva ili o vlastitoj psihijatrici. On u tome pronalazi osjećaj sigurnosti i kontrole nad vlastitim životom, ili barem onim dijelom života nad kojim može imati djelomičan utjecaj.

Elliot pati od kliničke depresije i društvene anksioznosti, a svoje stanje nakratko uspjeva podnositi

konzumirajući jake opojne droge poput morfija i *Adderalla*, ili barem on smatra da je tako. Kako navodi Daniel Rodriguez (2016), držeći se podalje od društvenih interakcija, osobnih želja i potreba te pokušavajući izbjeći neugodne misli, Elliot pokušava ublažiti sve što mu uzrokuje psihičku i mentalnu bol. Ovakav uzorak ponašanja može se vidjeti i kod stvarnih bolesnika, što se smatra logičnim odgovorom organizma na mentalno stanje. Elliotov kompliciran odnos sa svijetom oko sebe izvor ima u traumama koje je proživio u djetinjstvu. Kroz seriju saznajemo da je imao izrazito nezdravo obiteljsko okruženje, te roditelje koji su se pokazali kao nekompetentni u svojim ulogama. Međutim, u Elliotovom slučaju, sve duža borba s bolesti i nemogućnost liječenja vodi ga sve dublje u depresiju. Nadalje, u seriji je prikazan još jedan težak psihički poremećaj koji snažno utječe na definiranje identiteta pojedinca, no koje je Elliotu na neki način pomoglo da postigne sve što je namjeravao postići u kontekstu računalne borbe protiv postojećeg svjetskog poretka. Radi se o stanju koje dopušta Elliotu da komunicira s projekcijom svog oca kojega ustvari ne prepoznaje kao takvog, te koje uklanja postojanje njegove sestre u njegovim sjećanjima, a poznato je pod nazivom disocijativna amnezija. Ovaj poremećaj rezultira brisanjem ili iskrivljavanjem određenih sjećanja, poput traumatičnih dana ili događaja, pa čak i osoba. Nadalje, disocijativna amnezija može izazvati halucinacije i iluzije, kao što su razgovaranje s mrtvima i reproduciranje nepostojećih događaja. (Rodriguez, 2016) Spomenuto Elliotovo stanje svijesti objasnio je i Baudrillard, mnogo prije vremena kada se njegova tvrdnja mogla smatrati relevantnom u ovom kontekstu. Naime, Baudrillard tvrdi da „suvremeni subjekti više nisu pod utjecajem modernih patoloških stanja poput histerije ili paranoje. Danas oni postoje u stanju terora koji je karakterističan za shizofreničare; pretjerana blizina određenih stvari, promiskuitetnost svega što pojedinca muči i opsjeda, a ne nailazi na otpor jer nema aure koja bi ga štitila. Prema tome, shizofreničar je otvoren prema svemu i živi u sveopćoj konfuziji.“ (Baudrillard, 1988: 27) Opisano stanje u potpunosti odgovara liku Elliota, koji po mnogočemu ima značajke shizofreničara u Baudrillardovo doba, no u doba postmodernizma ovo stanje još je zamršenije zbog brojnih drugih čimbenika koji se upliću u Elliotov život. Daniel Rodriguez (2016) tvrdi da se način na koji funkcionira Elliotov um može usporediti s radom na računalu, točnije, s procesom kojega razvojni programeri koriste kako bi razvili tzv. „patch“. „Patch“ služi kako bi se postojećem programu omogućile nove datoteke, sačuvale određene prošle datoteke ili kako bi se izbrisale nepotrebne. U Elliotovom slučaju, disocijativna amnezija djeluje kao „patch“ usađen u program u njegovom umu, stvarajući nove osobe ili potpuno brišući postojeće odnose s određenim osobama. Poznato je da

„patch“ u čestim slučajevima funkcionira daleko od savršenosti, što je slučaj i kod Elliota, kod kojega čini puno više štete nego koristi.

Autor članka na portalu *Factor Daily* (2016) tvrdi da je ova serija karikatura današnjice, kinematografska izvedba utemeljena na borbi superheroja s tamnom stranom svijeta, poput poznatog stripa „Watchmen“ na kojemu je djelomično i utemeljen Elliotov lik. I serija „Mr. Robot“ ima superheroja, no u dosad neviđenom obliku. Elliot ne nosi upečatljive kostime, nema nikakvu fizički vidljivu moć niti samopouzdanje koje priliči superherojima. Postmoderni superheroj skriva se u sjeni, luta nepreglednim digitalnim svijetom poput digitalnog štakora, služeći se isključivo svojim oštrim umom i znanjem o računalnome kako bi stao na kraj onome što upravlja svijetom, a istovremeno taj svijet vodi u propast. Kao što je spomenuto, tamna strana superheroja koju je Alan Moore istražio u stripu Watchmen postavila je temelje za ideju koja se razvija u seriji „Mr. Robot“. Moore je postavio superheroje u kontekst psihičkih poremećaja koji su izvor njihove uloge u svijetu. Prema tome, može se zaključiti da je glavna premisa tvrdnja da je psihički poremećaj preduvjet vjerovanja pojedinca da može promijeniti stanje u svijetu i da posjeduje veću moć od ostatka populacije. Haker kao pojam superheroja u seriji „Mr. Robot“ vodi dvostruki život; onaj u stvarnosti, u kojemu se skriva ispod radara, vodeći što neprimjetniji život i sa što manje socijalnih kontakata, te onaj u *cyberprostoru*, u kojemu dobiva supermoći i snagu utjecati na svjetske moćnike.

U eseju anonimnog autora pod nazivom „Mr. Robot’s Elliot Alderson – The Hacker as a Vigilante Superhero for the 21st Century“ autor se bavi pojmom superheroja u kontekstu Elliota, navodeći brojne sličnosti sa superherojima poput Batmana i Supermana. Glavna premisa jest da iza svakog superheroja stoji problematična prošlost i traumatičan događaj koji funkcionira kao okidač za njegove posebne moći. U prvoj epizodi serije gledatelji dobivaju uvid u Elliotovu „supermoć“ - sposobnost da hakira bilo koju osobu. U ovom slučaju radilo se o čovjeku koji je vodio *online* stranicu sa sadržajem dječje pornografije. Nadalje, gledatelj saznaje da je smrt Elliotova oca ostavila snažan utisak na njega, djelujući kao glavni poriv za Elliotovu želju da popravi sve što nije dobro u društvu. Prema autoru spomenutog rada (2016-2017), stavivši sa strane žrtve Elliotova svakodnevnog hakiranja, glavni uzrok svog zla na svijetu, prema Elliotu, jest monopolističko poduzeće *E-corp*. Metaforički, zbog svog sveobuhvatnog spektra djelovanja, *E-corp* je reprezentacija svih poduzeća u svijetu. S druge strane, Elliotov otac predstavlja malenog čovjeka

za čiju je smrt zaslužno isto to poduzeće. „Elliotova pozadinska priča predstavlja paralelu s poduzećima iz stvarnog života koje ne poznaju rizik kojega uzrokuju svojim poslovnim praksama.“ (anon, 2016-2017: 14) Nadalje, ono što povezuje Elliota i ostale tipične superheroje jest osjećaj usamljenosti. Smrt roditelja u slučaju Batmana ili izoliranost od društva u slučaju X-Mana odnose se na vrlo čest motiv u filmovima o superherojima, a to je motiv „siročadi“. Kako navodi Fingeroth, taj osjećaj usamljenosti povezan je s američkim stavom o individualizmu: „Ideja toliko naglašena i mitologizirana u američkoj popularnoj kulturi, jest ideja da smo svi zapravo sami. Sami vodimo svoje bitke, postavljamo vlastita pravila, poražavamo one koji nas žele uništiti. Sami smo bilo da se radi o uspjehu ili neuspjehu. Sami određujemo svoju sudbinu.“ (Fingeroth, 2004: 70-71) Borbom protiv nepravde koju je prouzrokovala korporacija, Elliot pokušava pronaći izlaz iz svoje usamljenosti, jer budućnost koju on priželjkuje jest budućnost slobodna od okova zlih korporacija koje su mu oduzele oca, jedinu osobu s kojom se mogao povezati. Nadalje, ono što superheroja čini superherojem jesu i njegove posebne moći. U Elliotovom slučaju, radi se o iznimnom poznavanju rada računala i kibernetičkog svijeta, znanja koje je naslijedio od oca. Prema riječima Sama Esmaila: „Uvijek sam hakiranje smatrao supermoći. Daje ti mogućnost da imaš uvid u svačiji privatni život. Činjenica da možeš manipulirati ljudima zato što ih možeš hakirati i saznati sve o njihovim životima – to je iznimno velika količina moći.“ (Esmail, 2016)

## **7.2. Preispitivanje stvarnosti**

U seriji se vrlo često koriste postmoderne tehnike kako bi se sročila poruka koja se želi prenijeti publici. Jedna od najuočljivijih tehnika, prema Mulcahy (2018), jest upotreba metafikcije. Prema Cambridgeovom rječniku, pojam metafikcije označava literarni postupak pisanja o izmišljenim likovima i događajima, a istovremeno se objašnjava proces pisanja. Metafikcija je fikcija o fikciji, djelo u kojemu autor namjerno ukazuje na činjenicu da se radi o izmišljenom sadržaju. U igranim filmovima ili serijama, metafikcija se često pojavljuje u situacijama u kojima se glumac izravno obraća gledatelju, razbijajući nevidljivi zid između te dvije strane. U slučaju serije „Mr. Robot“, metafikcija je značajan faktor u oblikovanju radnje. Protagonist Elliot Alderson izravno se obraća publici kada pripovijeda, što stvara efekt privlačenja pažnje na barijeru (ili nepostojanje barijere) koja postoji između publike i njega, to jest, stvarnog svijeta i svijeta televizijske serije. Prema Josephu Langanu, „Elliot, čiji je svijet ispunjen iluzijama i paranojom, stavlja gledatelja u poziciju izmišljenog prijatelja koji mu pomaže osvijetliti situaciju. Ova se dinamika rastapa u mnoštvo

metafikcije pri čemu je publika natjerana razlučiti što je stvarno, a što ne.“ (Langan, 2018) Isto tako, Elliotovo mentalno stanje za gledatelje predstavlja prozor u svijet u kojemu svi dijelimo slične karakteristike. Ne živimo li svi kao pluralni identiteti, razapeti između naše digitalne prezentacije i realne reprezentacije? Tyagarajan (2016) naziva ovo stanje „dijeljenom shizofrenijom“ koja je prihvaćena kao normalna u današnjem postmodernom duhu.

Prema Mulcahy (2018), namjera ove serije jest gledateljima pružiti televizijsku primjer trenutnih problema s kojima se susrećemo u svijetu. Kroz upotrebu metafikcije i satire, naša se pozornost usmjerava na činjenicu da, iako su događaji u seriji fikcionalni, oni snažno i gotovo istinito reflektiraju stvarno stanje u društvu, navodeći gledatelje na promišljanje o vlastitoj poziciji u ogromnom sustavu u kojemu nije poznato tko je na vrhu, a tko na dnu. Nadalje, zamućena linija između fikcije i stvarnosti postaje još više nejasna kako se radnja razvija. Kao odličan primjer može se istaknuti početak treće sezone, točnije, Elliotov monolog na početku prve epizode. Elliot je u tom trenutku stajao iza jednog od najvećih uspješnih hakerskih napada na svjetsku ekonomiju, što je izazvalo neizbrisive posljedice.

*What if instead of fighting back, we cave? Give away our privacy for security. Exchange dignity for safety. Trade in revolution for repression. What if we choose weakness over strength? They'll even have us build our own prison. This is what they wanted all along, for us to buy in on our worst selves. And I just made it easier for them. I didn't start a revolution. I just made us docile enough for their slaughtering.*<sup>3</sup>

Elliot Alderson (*Mr. Robot*, 2017)

Svijet prikazan u seriji nije isključivo znanstvena fantastika, već ima i više nego dovoljno sličnosti sa stvarnim svijetom da događaje u seriji možemo gledati kao zrcalo današnjosti. Prema Tyagarajanu, autoru članka o ovoj seriji na portalu *Factor Daily*: „Sam Esmail oslikao je ovu mračnu distopiju koristeći ništa više nego artefakte naše sadašnjosti, oblikujući konture samo malo izražajnije kako bi zagolicao naša osjetila.“ (Tyagarajan, 2016) Čitajući navedeni citat iz serije,

---

<sup>3</sup> *Što ako bismo se, umjesto borbe, predali? Dali našu privatnost u zamjenu za osiguranje. Zamijenili dostojanstvo za sigurnost. Zamijenili revoluciju za represiju. Što ako bismo odabrali slabost umjesto snage? Oni će nas čak navesti da si izgradimo vlastiti zatvor. To je ono što su htjeli za nas cijelo vrijeme, da povjerujemo najgoroj verziji sebe. A ja sam im upravo to olakšao. Nisam započeo revoluciju. Samo sam nas pretvorio u dovoljno poslušne i pitome za njihovo klanje.*“ Prevela autorica rada.



može se s lakoćom utvrditi da ista pitanja postavljamo i mi, kao reakciju na probleme poput bezizlaznosti i nemogućnosti utjecanja na stanje u svijetu kojega u šaci drži nekolicina bogatih moćnika. Ulice su ispunjene smećem, zagađenje postaje sve ozbiljniji problem koji prijete opstanku čovječanstva, do novca je sve teže doći, a vlada ne želi prihvatiti kriptovalute jer ih ne može kontrolirati (pitanje *bitcoina*), bogataši žive u pametnim kućama, dok većina pripadnika srednje i niže klase grca u dugovima – sve su ovo problemi protiv kojih se bore Elliot i njegova hakerska organizacija *F-society*, a koji su zasigurno bliski i gledateljima ove serije. „Hakiranje, korporativna apatija, rodna fluidnost, anonimnost na webu, uloga religije, mentalnog zdravlja i tehnologije, raspodjela bogatstva, socijalna nepravda, dugovanja, *dark web* i kriminal – sve ovo je ubačeno u radnju serije uz obilje straha, mržnje i prijezira.“ (Tyagarajan, 2016) Jean Baudrillard je 1981. godine u svom djelu „*Simulacra and Simulacrum*“ tvrdio da je „*simulacra*“ – neprestani tijek televizije, reklama i vizualnih medija koji modeliraju stvarne ljude i objekte – zamijenila našu percepciju stvarnosti, rezultirajući u pojmu kojega je nazvao „smrt stvarnosti“. Istovremeno proglašavajući i „smrt društvenoga“ i „smrt seksa“, Baudrillard ponavlja ovu poruku ukazujući na posljedice pasivnog konzumiranja sadržaja, a u kasnijem djelu „*In the Shadow of the Silent Majorities*“ iz 1982. Baudrillard opisuje buduće stanje „hiperrealnosti“ u kojemu ono što je nekada bilo društvo, postaje „hiper-konformističko tijelo toliko opčinjeno spektaklom da bi radije gledalo televiziju nego poduzelo bilo kakvu političku akciju.“ Izrečeni Baudrillardovi stavovi snažno se reflektiraju u radnji serije „*Mr. Robot*“; konformističko društvo koje se guši u vlastitim dugovima, no istovremeno nastavlja uživati u čarima konzumerizma jer ne zna kako se oduprijeti. Međutim, obraćajući se gledatelju, Elliot ga uključuje u tijek svega što se događa u seriji, istovremeno pobuđujući svijest o sličnostima našeg svijeta i svijeta *Mr. Robota*. Stoga, može se zaključiti da bi naša hiperrealnost u ovom slučaju bila realnost u seriji.

Intertekstualnost, još jedna izražena značajka ove serije, ali i postmodernističke poetike, odnosi se na reference spram drugih umjetničkih djela, romana, pjesama, filmova ili serija. Kao što je navedeno na početku ovog poglavlja, serija „*Mr. Robot*“ izražava jasne reference na filmove „*Fight Club*“ i „*American Psycho*“. Prema Mattu Zolleru-Seitzu (2016), Elliotov je otac istovjetan Tyleru Durdenu – obojica su podvojena ličnost glavnog lika koji sam toga nije svjestan. Esmail čak umeće *piano* verziju pjesme „*Where Is My Mind*“, pjesmu koju je proslavio „*Fight Club*“, kao da gledateljima i tim potezom ukazuje na svijest o njihovoj sličnosti. Također, ističe se i sličnost maski koju nose pripadnici *F-societyja* i maske u Kubrickovom filmu „*Eyes Wide Shut*“, kao i

maske u filmu „V for Vendetta“. Nadalje, Jeff Jensen u svom članku navodi reference na realne događaje, točnije događaj pod nazivom „Occupy Wall Street“, a koji je u seriji prezentiran kroz pokret F-society pod vodstvom Darlene, Elliotove sestre. „Darlenein podzaplet bio je prožet skrivenim, indirektnim aluzijama na pokret „Occupy Wall Street“, poput kastracije statue bika ili okupacije Susanine kuće. Tijekom scene spaljivanja novca u parku, Esmail je u kadrovima uvijek držao zgrade World Trade centra.“ (Jensen, 2016) Uzimajući u obzir sve navedeno, autor smatra kako je cilj Elliotove fantazije asimilacija filmova, glazbe i drugih artefakata pop kulture i medija u svrhu približavanja gledateljima. Uočavajući ove sličnosti s vlastitim svijetom, gledatelji imaju osjećaj kao da prate paralelni svijet koji bi mogao postati i njihova stvarnost.

Zadnja epizoda prve sezone donosi nam upečatljiv monolog Mr. Robota (Elliotova oca), koji gledateljima daje do znanja da ništa što se dogodilo tijekom prošlih epizoda ne mora nužno biti istinito. Scena se odvija na potpuno praznom Times Squareu, a Elliot je suočen s Mr. Robotom, likom njegova oca kojega je Elliot stvorio u vlastitom umu kako bi se borio s raznim situacijama u životu. Ovaj monolog navodi gledatelje da razmisle o svijetu u kojemu žive, o činjenicama u koje su odlučili vjerovati, o idejama koje ih definiraju i o ogromnom utjecaju moćnika koji stoje iza svega što definira današnji svijet.

*Is any of it real? I mean, look at this. Look at it! A world built on fantasy. Synthetic emotions in the form of pills. Psychological warfare in the form of advertising. Mind-altering chemicals in the form of... food! Brainwashing seminars in the form of media. Controlled isolated bubbles in the form of social networks. Real? You want to talk about reality? We haven't lived in anything remotely close to it since the turn of the century.<sup>4</sup>*

Mr. Robot (*Mr. Robot*, 2015)

Događaji prikazani u seriji, poput prethodno analizirane serije „Black Mirror“, daju gledatelju zrcalnu sliku današnjice, a uz pomoć distopijskih elemenata na pomalo zastrašujući način prikazuju mračnu stranu današnjeg društva prožetog utjecajem tehnologije. Važno je u ovom kontekstu istaknuti rastuću količinu nadzora vladajućih sila, koja će, prema mnogima, dovesti

---

<sup>4</sup> *Je li išta od toga stvarno? Mislim, pogledaj ovo. Pogledaj! Svijet izgrađen na fantaziji. Sintetički osjećaji u obliku tableta. Psihološki rat u obliku marketinga. Kemikalije koje utječu na um u obliku... hrane! Seminari koji ispiru mozak u obliku medija. Kontrolirani izolirani balončići u obliku društvenih mreža. Stvarnost? Želiš li pričati o stvarnosti? Nismo živjeli ni u čemu približno sličnom još od početka stoljeća.*“ Prevela autorica rada.

društvo u stanje predočeno u Orwellovoj knjizi „1984“. Prema Fuchsu, pojava interneta pojačala je ovaj strah: „Danas živimo u dobu u kojemu internet oblikuje živote mnogih ljudi. Internet je postao novi ključni medij informiranja, komunikacije i produkcije. Stoga, može se zaključiti da internet povećava moć panoptičkog oka.“ (Fuchs, 2014: 217) James Wong pojašnjava pojam *panopticona*, citirajući Foucaulta: „Panopticon je pojam kojega je uveo Jeremy Bentham u kasnom 18. stoljeću pišući o reformi zatvorskog sustava, a odnosi se na strukturu na čijem se vrhu nalazi glavni promatrač, tzv. „svevideće oko“, a stanovnici (zatvorenici) nalaze se pod stalnim nadzorom, zaslijepljeni svjetlom koje se emitira s vrha i koje im ne dozvoljava da vide promatrača. Prema tome, stanovnici nikada ne znaju kada su promatrani, stoga pretpostavljaju da su neprestano promatrani, (Foucault, navedeno u Wong, 2001: 37) No, u današnje doba pojavili su se hakeri kao skupina ljudi koja se odupire moći promatrača, boreći se protiv asimetrične ekonomske, političke i kulturne strukture. Fuchs (2014: 219) smatra kako hakiranje i prikupljanje informacija mogu raskinuti odnos vidljivosti promatranih i potlačenih te nevidljivosti moćnika na način da učine nevidljive strukture moći vidljivima. Dakle, može se zaključiti da su superheroji poput Elliota potrebni današnjem svijetu u kojemu je individualna sloboda u potlačenoj poziciji zbog utjecaja nadzornih sustava.

## **8. THE CIRCLE – VRHUNAC POSTMODERNOG BIG BROTHERA**

„The Circle“ je televizijska emisija koja predstavlja novu eru *reality showa*, žanra već godinama popularnog među širokom publikom zapadnog svijeta. Prva verzija nastala je u Velikoj Britaniji 2018. godine u produkciji televizijskog kanala Channel 4, no serija postaje svjetski poznata nakon uvrštavanja u produkciju Netflixa i snimanja američke verzije početkom 2020. godine. Netflix je povodom uspjeha američke verzije franšizi pridružio i francusku i brazilsku verziju. Koncept ove emisije temelji se na funkcioniranju društvenih mreža, gdje se svaki sudionik može predstaviti kako želi. Iako se često uspoređuje s poznatim „Big Brotherom“, ova emisija uvodi nove, postmoderne elemente u sferu *reality showa* i naglašava mogućnosti koje nudi suvremena tehnologija u području oblikovanja identiteta i predstavljanja samoga sebe javnosti. Tek nekolicina emisija i serija pokušala je na ovakav način prikazati našu okupiranost društvenim mrežama i njihovu usađenost u svakodnevnu kulturu, stoga je ova emisija izrazito pogodna za analizu.

Za razliku od „Big Brothera“, sudionici ove emisije nemaju direktan međusobni kontakt. Svaki sudionik nalazi se u zasebnoj sobi, a međusobna komunikacija omogućena je preko računalnog programa, koji se u obliku televizijskog ekrana nalazi u sobi svakog sudionika. Preko tog ekrana sudionici imaju mogućnost komunikacije s ostalim sudionicima, bilo da se radi o privatnim ili zajedničkim razgovorima, a softver funkcionira po načelu društvenih mreža. Dakle, svaki sudionik ima svoj profil na kojemu može učitati sliku profila i najbitnije informacije o sebi. Međutim, ni fotografije ni informacije ne moraju nužno biti potpuno istinit prikaz sudionika. Ova stavka ključna je u razlikovanju ove serije od „Big Brothera“, jer u emisiji „The Circle“ sudionici mogu izgraditi virtualni identitet koji se po njihovim željama može potpuno razlikovati od njihova stvarnog identiteta. Osim psiholoških karakteristika, sudionici mogu promijeniti čak i dob, spol i rasu. Dozvoljeno im je na svoj profil učitati fotografije nepoznate osobe preuzete s interneta i na temelju toga izgraditi identitet s kojim će se predstaviti ostalim sudionicima. Prema tome, može se zaključiti da „The Circle“ predstavlja novu dimenziju *reality showa*, postmodernoga „Big Brothera“ u kojemu ključnu ulogu igra prezentacija (lažnih) identiteta na društvenim mrežama.

Pojam *reality showa*, danas iznimno popularnog žanra televizijske produkcije, svoje korijene pruža čak 80-ak godina unazad. 1940-ih nastao je prvi prototip suvremenog *reality showa* pod imenom „Candid Camera“, no vrhunac popularnosti ovaj žanr doživljava tek zadnjih dvadesetak godina. Emisija „Big Brother“ prvi put je emitirana 2000. godine, te se smatra najzaslužnijom za popularizaciju *reality showa* ovog oblika, a kroz godine nastale su brojne varijacije na temu – emisije „Survivor“ i „Temptation Island“ samo su neki od primjera. Glavna značajka koja definira ovaj žanr jest sveprisutno i neprekidno snimanje ljudi iz stvarnog života te emitiranje tih snimki bez značajnog montiranja i umetanja fiktivnih elemenata. Dakle, sudionici ovih emisija stvarni su ljudi koji su samovoljno pristali biti snimani. Prema Bignellu (2005: 61), iako *reality show* često sadrži elemente umjetnih scenarija, njima se suprotstavljaju upotreba sudionika koji nisu glumci, nepostojanje skriptiranih tekstova i vremenska progresija koja je slična linearnom tijeku stvarnog vremena. Bitno je istaknuti da se ovakve emisije temelje na neprestanom snimanju sudionika. Sam naziv „Big Brother“ aludira na Orwellovo djelo „1984“ u kojemu je opisano totalitarno društvo u budućnosti u kojemu su pojedinci pod neprestanim nadzorom video kamera. Poznata fraza iz Orwellova djela, ispisana na posterima postavljenim na ulicama njegova distopijskog svijeta glasi: „Big Brother is watching you“. (Orwell, 1949, navedeno u Bignell, 2005: 118) Nadalje, Bignell navodi kako je isprva „Big Brother“ reklamiran kao eksperiment o ljudskom ponašanju, u kojemu

se sudionike zatvara u isti prostor na određeno vrijeme te se proučava njihovo ponašanje i interakcije s drugim sudionicima. (Bignell, 2005: 118) Pojam *panopticona* već je spomenut u kontekstu analize serije „Mr. Robot“, no njegovo značenje može se primijeniti i u kontekstu analize *reality* emisija. „Svevideće oko“ u ovom je slučaju doista oko kamere koje neprestano nadzire sudionike emisija i prati svaki njihov korak, no u svrhu zabavljanja publike koja si na taj način ispunjava sitne sate pred televizorom. James Wong navodi, prema Posteru, da je oslanjanje na nove komunikacijske tehnologije u suvremenom društvu dovelo do stvaranja *superpanopticona*. „Baze podataka operiraju kao *superpanopticon*. Kao i zatvori, baze podataka rade neprestano, sistematski i skriveno, prikupljajući informacije o pojedincima i slažući ih u njihove profile. Za razliku od *panopticona*, pojedinci nisu „zatvorenici“, ne moraju živjeti zatvoreni u strukturu, već samo moraju živjeti svojim svakodnevnim životima. Baze podataka nadziru nas bez očiju, a to čine mnogo točnije i preciznije od bilo kojeg ljudskog bića.“ (Poster, 1990, navedeno u Wong, 2001: 38)

Kao što je spomenuto, glavna značajka ove emisije jest izgradnja identiteta prema željama i potrebama sudionika, što je i jedna od glavnih značajki postmodernog identiteta. Dubravka Oraić-Tolić piše upravo o identitetu u postmodernom virtualnom dobu, navodeći da je bitna razlika između moderne i postmoderne izostanak čvrstog binarnog kodeksa vrijednosti, pravila i ponašanja. „Krule su se opreke poljuljale ili posve izmiješale, a s njima i mogućnost jednostavne i lake tvorbe identiteta. S padom modernog simboličkog poretka nije stvoren novi koji bi jamčio tvorbu identiteta.“ (Oraić-Tolić, 2005: 20) Nadalje, prema Suleru, „Identitet jedne osobe ujedinjuje multipliciranost. Posjedujemo mnogo sektora unutar naše osobnosti koji igraju razne uloge u našim životima – kao što su uloge djeteta, roditelja, studenta, zaposlenika, susjeda i prijatelja.“ (Suler, 2002) Kroz alate i mehanizme informacijske tehnologije ove osobnosti mogu biti dekonstruirane i pojedinac može po želji i potrebi preuzeti različitu osobnost kako bi istražio razne aspekte svoje osobnosti. Ovaj oblik izmjene identiteta postao je prevladavajući u doba virtualnih društava koja se stvaraju u sferi interneta, to jest, društvenih mreža. Prema Borgmanu, Rosenberg tvrdi: „S obzirom da mnogo pojedinaca nailazi na poteškoće u samoizražavanju i samodefiniranju unutar stvarnog svijeta, okreću se internetu koji im omogućuje alate za lakše definiranje i afirmiranje željenog identiteta. (Borgman, navedeno u Rosenberg, 2004: 624) Nadalje, Rosenberg navodi kako se čini da je internet postao dominantno naseljen pojedincima koji imaju potrebu za samoostvarenjem i razumijevanjem. Zahvaljujući prirodi interneta i odvojenosti pojedinca od

njegova fizičkog okruženja, moguće je prezentirati sliku o sebi u točno onakvom obliku kakav pojedinac želi. Ovo pojedincu omogućava da postane tko god želi, ili da oblikuje svoju osobnost prema svojim trenutnim potrebama i željama. (Rosenberg, 2004: 590) Dakle, reprezentacija pojedinca može varirati kako bi se prilagodila određenom okruženju, naglašavajući ili preuveličavajući određene karakteristike, mijenjajući stav i temperament. Osobne povijesti i priče mogu biti proizvedene, te pojedinac može ići do te mjere da čak mijenja spol kako bi istražio aspekte suprotnog spola. Rosenberg tvrdi da, ako je cijeli svijet pozornica, onda je prema svemu sudeći *cyberprostor* postao prevladavajuća pozornica za svakoga tko to želi. (Rosenberg, 2004: 590) Međutim, postoji i druga strana ove problematike. Slouka upozorava da zbog lakoće kojom informacijske tehnologije dopuštaju istraživanje pluralnosti u sferi identiteta, može doći do situacije u kojoj je ta pluralnost prešla sve granice, stavljajući izrazito jak pritisak na pojedinca rezultirajući psihičkim bolestima, pa čak i shizofrenijom. (Slouka, 1995)

Prema članku na portalu *Esquire* autorice Gabrielle Bruney, *reality show* „The Circle“ sadrži „distopijski ton koji gledatelja navodi na misao da gleda epizodu serije ‘Black Mirror’“. (Bruney, 2020) Zbog svog koncepta, „The Circle“ često se uspoređuje upravo s epizodom „Nosedive“ koja je analizirana u prethodnim poglavljima. Glavni cilj sudionika jest izgraditi svoj identitet putem virtualnog profila, a na temelju svog predstavljanja i komunikacije s drugima, sudionici dobivaju određene ocjene koje određuju hoće li sudionik ostati u emisiji. Uzimajući za primjer američku verziju emisije, zanimljivo je napomenuti da su se samo dva sudionika odlučila za lažno predstavljanje. Jedan sudionik predstavio se kao njegova djevojka, koristeći njezine fotografije i vlastito znanje o njezinom ponašanju kako bi izgradio vrlo uvjerljiv profil. Druga sudionica (žena homoseksualne orijentacije) odlučila je koristiti fotografije nepoznate žene izrazito atraktivnog izgleda koju je pronašla na Instagramu. Kako je navela, odluka da uzme identitet nepoznate djevojke bila je utemeljena na uvjerenju da će se na taj način lakše uklopiti među sudionike i pridobiti simpatije muške publike. Nakon izbacivanja određenog sudionika iz emisije, isti sudionik dobiva mogućnost posjetiti i upoznati licem u lice bilo kojeg drugog sudionika iz emisije prije odlaska. U slučaju spomenute žene, na pitanje zašto je odlučila uzeti tuđi identitet, odgovorila je: „Bi li razgovarao sa mnom kada bih se predstavila kakva jesam? Upotrijebila sam tuđi identitet jer su me cijeli život osuđivali. Nisam ružna, no nisam ni feminizirana.“ (The Circle, 2020)

*Reality show* „The Circle“, iako trivijalnog karaktera, predstavlja zanimljiv primjer dijela popularne kulture u kojemu se snažno ističu promjene u oblikovanju identiteta u postmoderni. Iako se čini da se u ovoj emisiji, za razliku od distopijskih tematika u serijama „Black Mirror“ i „Mr. Robot“, ne naziru duboke značajke poremećenog postmodernog identiteta, situacija je upravo suprotna. Inovativan pristup žanru televizijske emisije kojega je proslavio „Big Brother“ i upotreba moderne tehnologije, pogotovo upotreba principa funkcioniranja društvenih mreža i realan prikaz oblikovanja identiteta na mrežama, stavlja ovu emisiju na visoko mjesto u kontekstu proučavanja postmodernog identiteta pod utjecajem tehnologije. Sve je sažeto u uvodnom tekstu na platformi Netflix: „Status and strategy collide in this social experiment and competition show where online players flirt, befriend and catfish their way toward \$100,000.“<sup>5</sup> (Netflix, 2020) Na što su sve ljudi spremni kako bi se svidjeli drugima i kako bi se popeli na ljestvici društvenog statusa – ova serija odličan je eksperiment koji prikazuje realnost postmodernog identiteta uhvaćenog u vrtlog društvenih mreža.

---

<sup>5</sup> „Status i strategija sukobljavaju se u ovom društvenom eksperimentu i natjecateljskom showu u kojemu online igrači koketiraju, sprijateljuju se i varaju jedni druge na putu prema osvajanju 100 000 dolara.“, prevela autorica rada.

## 9. ZAKLJUČAK

Postmoderno je doba donijelo mnoge drastične poglede u poimanju društva, kulture, gospodarstva i ekonomije. U potpunosti se promijenio sustav vrijednosti koji je važio tek nekoliko desetljeća prije. Napredak tehnologije u posljednjih 30 godina donio je mnoge prednosti za čovječanstvo i uvelike je olakšao svakodnevno funkcioniranje. U kontekstu tog napretka pogotovo je potrebno istaknuti ulogu interneta i promjena koje su se dogodile u komunikacijskoj tehnologiji. Masovni mediji komunikacije iskoristili su internet u svoju korist, omogućavajući ljudima da u svakom trenutku budu povezani s ostatkom svijeta, raskidajući vremensko-prostornu barijeru koja je dosada bila presudan faktor za način informiranja i komuniciranja. Društvene mreže postale su viša realnost, svijet koji je mnogima postao bitniji od same stvarnosti. Samim time vrši se velik utjecaj i na oblikovanje te izgradnju čovjekova identiteta. Postmoderni identitet obilježava pluralnost, fragmentiranost i nestalnost. Više ne postoji opći narativ prema čijim bi se zakonima oblikovao identitet, jer je postmoderni duh obilježen nepostojanjem apsolutne istine. Istina postaje subjektivan pojam, različita za svakog pojedinca.

Postmoderni duh uvelike se očituje i na polju popularne kulture, koja se razvijala usporedno s razvojem postmoderne misli. Filmska i televizijska industrija počele su proizvoditi sadržaj u kojemu je jasno da je nastupila nova umjetnička epoha. Postmoderni filmovi i serije obilježeni su ironijom, tematikom pastiša, virtualnim realizmom, intertekstualnosti, metafikcijom i distorzijom vremena i prostora, a u sve se upliće odnos čovjeka i tehnologije. Cilj ovog rada jest na primjerima triju suvremenih televizijskih serija prikazati upravo taj odnos, u kontekstu njegova utjecaja na oblikovanje čovjekova identiteta. Analizom triju odabranih epizoda serije “Black Mirror” proučen je problem upotrebe tehnologije u mjeri u kojoj ona stvara distopijsku budućnost te stavlja čovjeka u podređen položaj prema tehnologiji. Epizoda “The National Anthem” prikazuje svijet vrlo sličan sadašnjosti, u kojemu ishod krizne političke situacije ovisi o reakcijama široke javnosti putem društvenih mreža. U epizodi “Fifteen Million Merits” prikazana je distopijska budućnost koja može biti moguća ako kapitalizam preuzme svaki segment života, a jedina svrha pojedinca jest raditi kako bi zaradio, bez mogućnosti izlaska iz tog zatvorenog kruga. Epizoda “Nosedive” bavi se pretjeranom upotrebom društvenih mreža, te prikazuje u kojoj mjeri one utječu na izgradnju virtualnog identiteta u svrhu postizanja visokog statusa u društvu. Nadalje, serija “Mr. Robot” bavi se još uvijek nedovoljno poznatim problemom hakiranja i nesigurnosti identiteta u virtualnom



svijetu. Lik Elliota prikazan je kao postmoderni heroj čije moći leže u izvanrednom poznavanju funkcioniranja kibernetičkog svijeta, te njegovom nastojanju da oslobodi svijet od virtualnih dugovanja i okova nemilosrdne ekonomije. Također, Elliotova problematična ličnost zanimljiva je za proučavanje zbog brojnih psihičkih poremećaja koji su uzrok svega što čini, a istovremeno u sebi sadrži sve značajke postmodernog identiteta. Posljednja serija u analizi, *reality show* “The Circle”, predstavlja novi oblik poznatog “Big Brothera” jer zbog svojih značajki unosi postmodernistička obilježja u ovaj žanr. Iako su sudionici stvarne osobe, oni imaju mogućnost promijeniti svoj identitet jer cijeli sustav funkcionira na načelu društvenih mreža, što znači da se mogu predstaviti kako žele, mijenjajući dob, spol ili rasu.

Često se može čuti teza kako je popularna kultura ogledalo društva. Sve promjene koje je društvo doživjelo zadnjih nekoliko desetljeća reflektiraju se i kroz umjetnička djela. U tu sferu velikim dijelom spadaju suvremeni mediji kroz koje progovara umjetnost, a to su glazba, film i televizija. Cilj analize navedenih televizijskih serija bio je prikazati koje se promjene odvijaju na području oblikovanja identiteta čovjeka, koji je u postmodernom dobu postao izrazito složen pojam. Kao što je prikazano, iza svega umnogome stoji utjecaj tehnologije, jer ona danas prožima svaki segment naših života. Nakon analize navedenih serija može se zaključiti kako one doista vjerno prikazuju trenutno stanje u globalnom društvu, ukazujući na mnoge probleme kojih nismo ni svjesni, a koji mogu dovesti do scenarija prikazanih primjerice u seriji “Black Mirror”. Hoće li tehnologija doista preuzeti nadzor nad našim životima? Zasično jednim dijelom već jest, no na čovjeku je da odluči hoće li joj dopustiti prevlast.

## 10. LITERATURA

- Aylesworth, G. (2005) *Postmodernism*. Stanford Encyclopedia of Philosophy. URL: <https://plato.stanford.edu/entries/postmodernism/> [pristup: 2. 10. 2020.]
- Bartolone, G. (2018) *The Tension Between Utopia and Dystopia Under Late Capitalism: Control, Alienation and Resistance in “Mr. Robot” and “Black Mirror”*. Disertacija. Leiden: Leiden University.
- Baudrillard, J. (1984) *In the Shadow of the Silent Majorities*. Los Angeles: Semiotext(e)
- Baudrillard, J. (2001) *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Baudrillard, J. (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bedard, M. (2020) *What is Postmodernism? Definition and Examples for Filmmakers*. StudioBinder.com. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-postmodernism-definition/> [pristup: 5. 10. 2020.]
- Bignell, J. (2005) *Big Brother: Reality TV in the Twenty-first Century*. London: Palgrave Macmillan.
- *Black Mirror: Nosedive Essay* (2016) Blogspot.com. URL: <http://blackmirrnosedive.blogspot.com/2016/12/black-mirror-nosedive-essay.html> [pristup: 26.10. 2020.]
- *Black Mirror: ‘Nosedive’ and the Dehumanization of the Future*. (2018) ExploringYourMind.com. URL: <https://exploringyourmind.com/black-mirror-nosedive-dehumanization-future/#> [pristup: 26. 10. 2020.]
- Borgman, A. (2000) *Society in the Post-Modern era*. Vol. 23. The Washington Quarterly. MIT Press.
- Brooker, C. (2011) *Black Mirror*. Channel 4
- Brooker, C. (2011) *Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction*. The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> [pristup: 21. 10. 2020.]
- Brooker, C., Arnopp, J. i Jones, A. (2018) *Inside Black Mirror*. London: Ebury Publishing.

- Bruney, G. (2020) *Netflix's 'The Circle' is Reality TV with a 'Black Mirror' Style Twist*. Esquire.com. URL: <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a30363428/netflix-the-circle-review-reality-show-social-media/> [pristup: 19. 11. 2020.]
- Byron, C i Brake, M. (2020) *Fifteen Million Merits and Fighting Capitalism: How Can We Resist?* U: Johnson, D.K., *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell Publishing. str: 20-29
- Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/metafiction> [pristup: 15. 11. 2020.]
- Castells, M. (1996) *The Rise of the Network Society, 2nd ed.* Oxford: Blackwell Publishers.
- Castells, M. (2013) *The Impact of the Internet on Society: A Global Perspective*. University of Southern California: BBVA
- Collins, B.J. i Boesch, B. (2020) *The National Anthem and Weighing Moral Obligations: Is It Ever OK to F\*ck a Pig?* U: Johnson, D.K., *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell Publishing. str: 11-20
- Collins, J. (1992). *Postmodernism and Television*. London: Routledge.
- Conley, D. i Burroughs, B. (2019) *Black Mirror, mediated affect and the political*. Las Vegas: University of Nevada.
- Deo, K. (2014) *The 20 Best Postmodernism Movies of All Time*. Taste of Cinema.com. URL: <http://www.tasteofcinema.com/2014/20-best-postmodernist-movies/2/> [pristup: 13. 10. 2020.]
- Duignan, B. (2020) *Postmodernism: Philosophy*. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/topic/postmodernism-philosophy> [pristup: 5. 10. 2020.]
- *Effects Of Digital Technology On Identity* (2017) UKEssays.com. URL: <https://www.ukessays.com/essays/sociology/effects-of-digital-technology-on-identity-sociology-essay.php#citethis> [pristup: 14. 10. 2020.]
- Esmail, S. (2015) *Mr. Robot*. USA Network.
- Esmail, S. (2017) *Mr. Robot*. USA Network.
- Fingerroth, D. (2004) *Superman On the Couch : What Superheroes Really Tell Us About Ourselves and Our Society*. New York: Continuum International Publishing Group Ltd.
- Fuchs, C. (2014) *Social Media: A Critical Introduction*. Thousand Oaks, Kalifornija:

Sage Publications.

- Heidegger, M. (1977) *The question concerning technology and other essays*. New York: Garland Publishing.
- Henderson, G. (2020) *How Much Time Does The Average Person Spend On Social Media?* DigitalMarketing.org. URL: <https://www.digitalmarketing.org/blog/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-social-media> [pristup: 24. 10. 2020.]
- *Identity and Postmodernism*. (2018) UKEssays.com URL: <https://www.ukessays.com/essays/sociology/identity-postmodernism-essay-6520.php> [pristup: 5. 10. 2020.]
- Jameson, F. (1983-1998) *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodern*. London: Verso Publishing.
- Johnson, D. K., (2020) *Black Mirror and Philosophy: Dark Reflections*. Hoboken, New Jersey: Wiley Blackwell Publishing.
- Kobie, N. (2019) *The Complicated Truth About China's Social Credit System*. Wired.co.uk. URL: <https://www.wired.co.uk/article/china-social-credit-system-explained> [pristup: 27. 10. 2020.]
- Kovačević, S. (2017) *Kvalitetne TV serije: milenijsko doba ekrana*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Langan, J. (2018) *'Mr. Robot' And Its Groundbreaking Job Of Hacking TV*. Kentwired.com. URL: [http://www.kentwired.com/opinion/article\\_77c1fc56-ff03-11e7-a58b-7fe1942b55af.html](http://www.kentwired.com/opinion/article_77c1fc56-ff03-11e7-a58b-7fe1942b55af.html). Accessed 12 Mar 2018. [pristup: 2. 11 2020.]
- Locke, C. (2014) *Postmodernism in TV Shows*. Prezi.com. URL: <https://prezi.com/hwzi0y1mlxh8/postmodernism-in-tv-shows/?fbclid=IwAR2m7VOurM1EZEfMnPSglIcHqTzZuepEtrCA2-xUT2PfJRMpI0LjZS7jU> [pristup: 4. 11. 2020.]
- Lyotard, J-F. (1984) *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
- McMullan, T. (2015) *What does the panopticon mean in the age of digital surveillance?* The Guardian. URL: [www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/panopticondigital-surveillance-jeremy-bentham](http://www.theguardian.com/technology/2015/jul/23/panopticondigital-surveillance-jeremy-bentham). Accessed 18 Nov. 2016. [pristup: 27. 10. 2020.]
- McSweeney, T. i Joy, S. (2019) *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side*

*Effects of the Digital Age*. London: Palgrave Macmillan

- McRobbie, A. (1994) *Postmodernism and Popular Culture*. London: Routledge
- *Modernism*. Tate.org. URL: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/m/modernism> [pristup: 5. 10. 2020.]
- Morgan, S. (2019) *Humans On The Internet Will Triple From 2015 To 2022 And Hit 6 Billion*. Cybercrime Magazine. URL: <https://cybersecurityventures.com/how-many-internet-users-will-the-world-have-in-2022-and-in-2030/?fbclid=IwAR1cq0hzA7TXIG4Lk07GFdTM5JnKGYERidxEtU4wi7EdBH2F8iUQbnJcJvk#home/?fbclid=IwAR1cq0hzA7TXIG4Lk07GFdTM5JnKGYERidxEtU4wi7EdBH2F8iUQbnJcJvk> [pristup: 16. 10. 2020.]
- *Mr. Robot's Elliot Alderson – The Hacker as a Vigilante Superhero for the 21st Century: Characterization Through the Myth of the Superhero*. (2016-2017) Faculteit Letteren & Wijsbegeerte: Universiteit Gent
- Mulcahy, L. (2018) *A Look at Postmodernism in Mr. Robot*. Laura's Literary Reviews. URL: <https://laurasliteraryreviews.wordpress.com/2018/03/12/a-look-at-postmodernism-in-mr-robot/> [pristup: 14. 10. 2020.]
- Nel, D.F. & Kroeze, J.H. (2008) *Information Technology as an Agent of Post-Modernism*. University of Pretoria
- *New technologies and challenges for personal identity*. (2019) ECHAlliance. URL: <https://echalliance.com/new-technologies-and-challenges-for-personal-identity/> [pristup: 14. 10. 2020.]
- Nors-Ganer, J. (2015) *Postmodernism and Technology Presented in „Black Mirror“*. Aalborg: Aalborg University
- Olthof, S. (2019) *Black Mirror: How '15 Million Merits' Colorized the Horror of a Fame-Driven Economy*. FilmSchoolRejects.com URL: <https://filmschoolrejects.com/black-mirror-15-million-merits/> [pristup: 22. 10. 2020.]
- Oraić-Tolić, D. (2005) *Muška moderna i ženska postmoderna: rođenje virtualne kulture*. Zagreb: Naklada Ljevak
- Pheasant-Kelly, F. (2019) „The National Anthem“, Terrorism and Digital Media. U: McSweeney, T. i Joy, S. *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. London: Palgrave Macmillan, str: 19-33

- *Postmodernism in Pop Culture*. (2017) UKEssays. URL: <https://www.ukessays.com/essays/media/post-modernism-in-pop-culture-and-the-simpsons-media-essay.php?vref=1> [pristup: 6. 10. 2020.]
- Prank, C. (2006) *Postmodernism's Impact on Popular Culture*. Banner of Truth. URL: [https://banneroftruth.org/uk/resources/articles/2006/postmodernisms-impact-on-popular-culture/?fbclid=IwAR0DJSZtByaSy8qmZdFzDnfS\\_JBqIRoPieuho86WAgVNX2m7GS7SqIzsIMU](https://banneroftruth.org/uk/resources/articles/2006/postmodernisms-impact-on-popular-culture/?fbclid=IwAR0DJSZtByaSy8qmZdFzDnfS_JBqIRoPieuho86WAgVNX2m7GS7SqIzsIMU) [pristup: 6. 10. 2020.]
- Pullinger, D. (1999) *The Impact of Information Technology on Personal Identity*. BibleSociety.org. URL: <http://www.biblesociety.org.uk/exploratory/articles/pullinger03.pdf> [pristup: 5. 11. 2020.]
- Redmond, S. (2019) *The Planned Obsolence of Nosedive*. U: McSweeney, T. i Joy, S., *Through the Black Mirror: Deconstructing the Side Effects of the Digital Age*. London: Palgrave Macmillan, str. 111-125
- Robins, K. i Webster, F. (1999) *Times of the Technoculture*. New York: Routledge.
- Rodriguez, D. (2016) *Mr. Robot: Mind as Computer*. Neon Dystopia.com. URL: <https://www.neondystopia.com/cyberpunk-politics-philosophy/mr-robot-mind-as-computer/> [pristup: 1. 11. 2020.]
- Rosenberg, R. (2004) *The Social Impact of Computers*, 3rd ed. London: Elsevier Academic Press.
- Shepherd, S. (2018) *The inescapable postmodernism within television series Community*. Medium.com. URL: <https://medium.com/@sam.shepherd/the-inescapable-postmodernism-within-television-series-community-df5c9f527f07> [pristup: 3. 11. 2020.]
- Slouka, M. (1995) *War of the worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality*. New York, New York: HarperCollins.
- Smith, .C. (2001) *The End of the World as We Know It*. Colorado Springs: Waterbrook Press.
- Somerset, D. (2015) *The History of TV Shows*. Cultbox.co.uk. URL: <https://cultbox.co.uk/features/opinion/the-history-of-tv-shows> [pristup: 5. 11. 2020.]
- Suler, J. (2002) *Identity Management in Cyberspace*. Vol. 4. Journal of Applied Psychoanalytic Studies.
- Tarnas, R. (1991) *The Passion of the Western Mind: Understanding the ideas that have*

*shaped our world view*. New York: Ballantine Books.

- Taylor, J. (2011) *Technology: Is Technology Stealing Our (Self) Identities?* Psychology Today. URL: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-power-prime/201107/technology-is-technology-stealing-our-self-identities> [pristup: 18. 10. 2020.]
- *The Death of the Real and the Rise of Mr. Robot*. (2017) The Spire.com. URL: <https://hcspire.com/2017/01/18/the-death-of-the-real-and-the-rise-of-mr-robot/> [pristup: 4. 11. 2020.]
- Thompson, C.H. (2018) *Postmodernism and the Media*. Sociologytwynham.com .URL: <https://sociologytwynham.com/2018/04/24/postmodernism-and-the-media/> [pristup: 9. 10. 2020.]
- Thompson, K. (2018) *A Few Sociological Observations on 'The Circle'*. ReviseSociology.com. URL: <https://revisesociology.com/2018/09/28/the-circle-sociology-analysis/> [pristup: 15. 11. 2020.]
- Tyagarajan, S. (2016) *Mr. Robot is disturbing because its dark dystopia is pretty close to our reality*. FactorDaily.com. URL: <https://factordaily.com/mr-robot-dark-dystopia-reality/> [pristup: 28. 10. 2020.]
- Wong, J. (2001) *Here's Looking at You: Reality TV, Big Brother and Foucault*. Waterloo: Canadian Journal of Communication. Wilfrid Laurier University.
- Zoller-Seitz, M. (2016) *Why Mr. Robot's Film References Are Subtler Than You Think*. Vulture.com. URL: <https://www.vulture.com/2016/07/mr-robot-film-reference-close-read.html> [pristup: 15. 11. 2020.]