

Tom Gunning:

»Sad je vidiš, sad je ne vidiš«: Temporalnost filma atrakcije

Revizija rane povijesti filma početa krajem 1970-ih pomnijom analizom filmova i pročešljanje sekundarnog materijala poput strukovnih časopisa, filmskih kataloga i poslovnih zabilješki, samo je djelomice proces ispravljanja rezultata rada prijašnjih generacija znanstvenika kojima je bio otežan pristup u filmske arhive.* Mogućnost gledanja i analize velikog broja filmova iz razdoblja prije I. svjetskog rata (omogućene događajima poput simpozija FIAF-a u Brightonu u Engleskoj 1978., kojom je prilikom prikazano na stotine kopija rijetko viđenih filmova), svakako je nadahnula tu preobrazbu. Ali nova su otkrića stvarala nove obrasce prema kojima je vršena (re)konstrukcija povijesti ranog filma. Nadahnuti na određen način promišljanjima Noëla Burcha, neki su znanstvenici, poput mene, počeli promišljati rani film ne toliko kao lijehu kasnijih stilova, nego više kao prijelomno razdoblje koje je prije upućivalo na razlike nego na kontinuitet s kasnijim filmskim stilovima.

Taj osjećaj prijeloma i različitosti sukobio se s prijašnjim postavkama o počecima razvoja filmskog stila i prakse. Premda povijest ranog filma nije nikada teorijski detaljnije razmotrena, vjerujem da se mogu razlučiti tri postavke na koje se oslanjao model koji ću nazvati modelom kontinuiteta. Taj model promatra rani film kao razdoblje pripreme za kasnije filmske stilove i praksu, kao djetinjstvo filma. Prva se postavka pojavila povijesno najranije i o njoj se najmanje teoretiziralo jer se na nju gledalo kao na prirodnu postavku. Možemo je nazvati evolutivnom postavkom, i ona je uvjetovala oblikovanje ranih povijesti filma poput onih Terryja Ramsaya i Lewisa Jacobsa. Ta postavka vidi film prije I. svjetskog rata kao primitivni, rani stadij u kojem su već naznačene, ali nesavršeno provedene kasnije mogućnosti medija. Slijedeći logiku biologije i teleologije, pretpostavlja se da su kasniji filmski stilovi neka vrst prirodne norme koju je rani film predvidio, ali još nije bio u stanju ostvariti zbog tehnološke i ekonomske nezrelosti, te zbog prirodne potrebe za razdobljem razvoja vodenim metodom pokušaja i pogrešaka. Ta postavka vidi povijest filma kao linearni evolutivni proces u kojem je najraniji stadij po definiciji razdoblje niže razvijenosti.

Druga se postavka može smatrati izvedenom iz evolutivne pretpostavke jer je pobliže određuje i preciznije definira ciljeve razvoja filmske umjetnosti. Nazvat ću je kinematičkom postavkom. Svi radovi klasičnih povjesničara filma, Lewisa Jacobsa, Georgesada Sadoula i Jeana Mitryja, pod njezinim su utjecajem. Prema toj postavci, film se počeo razvijati tek na-

kon otkrića i istraživanja prave filmske biti. Taj razvitak obično poprima dramatičan oblik oslobađanja filma od prividne podudarnosti koja ga je ograničavala na tehnološku reprodukciju kazališta. U toj postavci montaža obično igra ključnu ulogu, ali i ostala prirodna »filmična« sredstva, kao što su pokretljivost kamere i sloboda izbora kuta snimanja, također pomažu definirati pravu filmsku bit. Prema tom scenariju, rani film čini početničku pogrešku puke reprodukcije i teatralnosti, a onda dramatično otkriva svoju pravu prirodu.

Treća je postavka možda najsuptilnija i najkasnije artikulirana, a pojavljuje se u semiološkim napisima Christiana Metza. Metz je preradio postavku prirodne biti filma ističući narativnu funkciju i ustvrdio da se ono filmsko istinski pojavljuje tek nakon što je film otkrio svoju pripovjedačku misiju. »Sama priroda filma čini takvu evoluciju ako ne sigurnom, a ono barem vjerojatnom.«¹ Mitry je već bio formulirao kinematičku postavku promatrajući rani film kao borbu između teatralnosti i narativnosti,² a Metz je proširio ovu formulaciju na ono što bismo mogli zvati narativnom postavkom. Sve tri postavke mogu funkcionirati zajedno tumačeći kontinuitet ranog filma kao tijesnu isprepletenost s njegovim kasnijim razvojem. Pričanje priča dopunjuje evolutivnu postavku (film se mora razviti kao bolji i djelotvorniji pripovjedač), a služi i kao motiv za razlikovanje od kazališta (obzirom na to da je rani film bio nijem, morao je taj nedostatak nadoknaditi drugim označiteljskim sistemima kako bi mogao prenositi narativnu informaciju, pa je tako razvio vlastiti jezik).

Kad smo André Gaudreault i ja ranih 1980-ih uveli pojam film atrakcije, pokušali smo oslabiti utjecaj spomenutih postavki na oblikovanje rane povijesti filma.³ Naravno, te postavke nisu naprosto iluzije koje treba raspršiti; one sadrže obrasce koji su bili važni u određenim razdobljima povijesti filma. Konkretno, u svojem radu na ranim filmovima D. W. Griffitha preispitao sam narativnu postavku i došao do zaključka da je pripovjedačka funkcija odredila stilsku transformaciju u Griffithovim filmovima rađenim za kompaniju Biograph.⁴ Ali moj je povjesničarski rad preispitao i Metzovu teorijsku postavku o prirodnoj sukladnosti između filmske forme i narativne svrhe. Za podređivanje filmske forme narativnoj svrsi kakvo vlada u Griffithovim ranim radovima, teško bi se moglo reći da je rezultat prethodne evolucije ili postupnog otkrivanja filmu svojstvene prirode. Griffith i njegovi suvremenici (i neki neposredni preteče) bavili su se više redefiniranjem nego otkrivanjem filma - redefiniranjem

uvjetovanim ekonomskom reorganizacijom koja je nastojala utemeljiti filmsku industriju po uzoru na prikazivalaštvo u *nickelodeonima*. Baš je u tom povijesnom trenutku, na stjecištu ekonomskih i društvenih snaga, film »otkrio« svoj pripovjedački poziv.

No, filmovi do, otprilike, 1908. predstavljaju drukčiji krajobraz. Ovdje je pretpostavka o primarnosti naracije više smetnja u razumijevanju nego korisna hipoteza. Premda pripovijedanje nije sasvim strano filmu prije procvata *nickelodeona* (1905.-1909.), određeni broj očitih stilističkih anomalija i često korjenito drukčiji oblik prikazivanja vode nas u drugom pravcu. Umjesto ranog približavanja kasnijoj stilističkoj praksi klasične filmske naracije, oblici ranog filma najbolje se mogu razumjeti prihvatiti li se umjesto pripovjedačke svrhe jedna druga.

Ta druga svrha jest film kao atrakcija. Svojim upućivanjem na naprave za buđenje znatiželje na sajmovima, taj pojam naznačuje opčinjenost ranog filma novotarijama i ističe pokazivanje. Gledajući iz te perspektive, rani film nije npr. pokušavao neutralno snimiti otprilike postojeće predstave ili događaje. Čak i naizgled stilski neutralan film u jednom kadru i bez snimateljskih trikova podrazumijevao je filmsku gestu nudi pogledu, pokazivanja. Sadržaji tog pokazivanja pronalazeni su među aktualnim događajima (paradama, pobjedama, sportskim događajima), prizorima iz svakodnevnog života (prizorima s ulice, dječjoj igri, među radnicima na poslu), prethodno priređenim prizorima (slapstick gegovima, vrhunacu poznate predstave, romantičnim prizorima), vodviljskim točkama (žongliranju, akrobacijama, plesovima), ili čak u snimateljskim trikovima (Mélièsovske čarobne preobrazbe). Ali svi su ti događaji bili prožeti gestom filmskog pokazivanja, i bas se u tim tehnološkim sredstvima prikazivanja sastojala početna fascinacija filmom.

Moj naglasak na pokazivanju umjesto na pripovijedanje ne treba uzeti kao monolitnu definiciju ranog filma, kao pojam

koji čini binarnu opoziciju narativnom obliku klasičnog filma. Filmovi koji prethode klasičnoj paradigmi u prvome su redu složeni tekstovi koji povremeno povezuju atrakcije s narativnim oblicima. Ne želim tvrditi kako nema narativnih filmova prije razdoblja *nickelodeona*, nego da su atrakcije u tom razdoblju najčešće dominantne, te da su po važnosti u prvom planu sve do otprilike 1908., a povremeno i poslije. Želja za pokazivanjem može koegzistirati sa željom za pričanjem priče, pa je dio izazova u proučavanju ranog filma upravo u traženju interakcije između atrakcija i narativne strukture. Ambivalentnost koju je Noël Burch našao u radovima Edwina Portera može se djelomice objasniti tom interakcijom koja je na djelu u glasovitom krupnom planu odmetnika koji puca iz pištolja u kameru u filmu *The Great Train Robbery*, što predstavlja prilično autonomnu atrakciju, dočim veći dio filma nastoji biti nekom vrstom linearne naracije.⁵ U klasičnom je filmu narativna integracija dominantna, ali atrakcije (spektakularni trenuci, gluma ili vizualna pirotehnika) još igraju važnu ulogu, a njihova podređenost narativnoj funkciji varira od filma do filma. Također, ne želim poistovjetiti narativnost isključivo s klasičnom paradigmom. Postoji mnogo načina pripovijedanja, a neki od njih (osobito u filmu prije 1920-ih ili, najočitije, u avangardnim radovima) upadljivo su neklasični. U nekim žanrovima (*musicals*, *crazy comedies*) atrakcije zapravo prijete pobunom. Predstavljajući naraciju kao dominantu⁶ klasičnog filma, želim upozoriti na potencijalno dinamičan odnos s nenarativnom materijalom. Atrakcije nisu ukinute klasičnom paradigmom, one su samo našle drugo mjesto unutar nje.

Zato predlažem atrakcije kao ključni element strukture ranog filma, a ne kao jedinstvenu definiciju filmovanja prije 1908. (premda bi, pogotovo u najranijem razdoblju, mogle funkcionirati kao definirajući element). Taj se element precizno može odrediti samo kroz opreku, pa bih htio podrobnije navesti neke od načina na koje se film atrakcije razlikuje od filma narativne integracije koji se pojavljuje nakon njega, a i od većine filmskih oblika temeljenih na naraciji kao dominantanti.

Kao novi pristup ranom filmu, atrakcije ističu ulogu gledatelja. Filmske atrakcije mogu se odrediti kao formalna sredstva unutar ranog filmskog teksta. No, ta se sredstva u potpunosti mogu razumjeti samo ako ih se promišlja kao poseban način obraćanja gledatelju. To posebno obraćanje određuje film atrakcija i razlikuje ga spram klasično uobličeno obraćanja gledatelju u kasnijem narativnom filmu. Premda nisam siguran da je metapsihologija gledatelja kakva je promišljena u sedamdesetim godinama sasvim primjerena čak i za složenost klasičnog narativnog stila (a pogotovo je neprikladna za reviziju koja upućuje na ulogu koju su atrakcije nastavile igrati unutar klasičnog hollywoodskog filma), neke su osnovne opreke očite.

Naracija pobuđuje gledateljevo zanimanje (a po psihoanalitičkom modelu i želju) postavljajući zagonetku. Kao što su to pokazali Roland Barthes i ruski formalisti, zagonetka zahtijeva rješenje, a pripovjedačko umijeće sastoji se u odlaganju rješenja te zagonetke, tako da se konačni rasplet ostvaruje kao dugo očekivano i zaslužno zadovoljstvo. U klasičnom

narativnom filmu taj rasplet zagonetke teče unutar podrobno opisane dijegeze, fiktivnog svijeta mjesta i likova u kojem se događaju narativna zbivanja. S točke motrišta gledatelja, klasična dijegeza ne ovisi samo o nekim osnovnim elementima koherencije i stabilnosti, nego i o nepriznavanju gledateljeve nazočnosti. Kao što to tvrdi Metz u svojoj psihoanalitičkoj teoriji, to je svijet koji dopušta da ga se vidi, ali odbija priznati svoje suučesništvo s gledateljem. U klasičnoj dijegezi gledateljevo prisustvo rijetko je priznato, a to je stajalište pokazivano na primjerima uobličavanja koje brani glumčev pogled ili pokrete prema kameri/gledatelju. Kao što Metz kaže, klasični gledatelj postaje voajerom koji potajno gleda, a prizor koji gleda ne priznaje njegovu prisutnost.⁷

Atrakcije uspostavljaju sasvim drugačiji odnos prema gledatelju. Atrakcija se ne krije iza prividnog nepriznavanja gledateljeve prisutnosti (u tom smislu priziva rečenicu Thelme Ritter, Stelle u Hitchcockovu filmu *Rear Window* - »Nisam ja sramežljiva - i prije su me gledali«). Kao što sam to već prije na jednome mjestu rekao, atrakcija priziva egzibicionistički a ne voajeristički režim." Atrakcija se izravno obraća gledatelju priznajući njegovu prisutnost i nastojeći brzo zadovoljiti znatiželju. Taj sraz može poprimiti čak i agresivan oblik, s obzirom na to da se atrakcija suprostavlja publici i pokušava je šokirati (jureća lokomotiva koja prividno ugrožava publiku najčešće je uzimani primjer iz ranog filma).⁹

Metapsihologija atrakcija nedvojbeno je izuzetno složena, ali korijeni se mogu naći još u onome što je Sveti Augustin zvao *curiositas* i onome što je rano kršćanstvo osuđivalo kao »pohotu očiju«.¹⁰ Možemo nabrojiti više bitno »atraktivnih« tema u ranom filmu: opčinjenost vizualnim doživljajima za koje se čini da se oslanjaju na samo zadovoljstvo gledanja (boje, oblici pokreta - fenomen samog pokreta u vrijeme najranijih filmskih projekcija); često seksualizirana opčinjenost društveno tabuiranim sadržajima povezanih s tjelesnim (ženska golotinja ili oskudna odjevenost, propadanje i smrt); tipično moderna opsesija nasilnim i agresivnim uzbuđenjima (poput brzine ili opasnosti od ozljede). To su sve topoi estetičkih atrakcija, bilo na filmu, u senzacionalističkom tisku ili na sajmištu. Temeljni utjecaj atrakcija na gledatelje sastoji se u pobuđivanju i zadovoljavanju vizualne znatiželje kroz izravno i neprikriveno pokazivanje, a ne u postavljanju narativne zagonetke unutar dijegetskog prostora u koji gledatelj neopazice zaviruje.

Rani film, dakle, privlači na drugi način, a ne buđenjem želje za (gotovo) beskonačnom odgodom zadovoljenja i kognitivnim sudjelovanjem u praćenju zagonetke. On pobuđuje znatiželju koja se zadovoljava iznenađenjem, a ne narativnom napetošću. Ta drukčija konfiguracija vremena određuje njegov jedinstveni oblik obraćanja gledatelju, te priznavanje gledateljeva pogleda, pa u preostalom dijelu ovog eseja želim istražiti upravo tu eksplozivnu, iznenađujuću, pa čak i zbujujuću vremenitost atrakcija.

Promotrimo prvo vremenitost naracije. Onkraj stilskih sredstava vremenske manipulacije (onih sredstava koja možemo nazvati zapletom ili sižeom),¹¹ svaka naracija pretpostavlja vremenski razvoj. Osim osnovice jednostavne vremenske progresije i promjene, ovo uključuje i ono što je Paul Ricoeur

ur nazvao konfiguracijom vremena, u kojoj vrijeme kroz uzajamno djelovanje s logikom događaja poprima neku vrst oblika.¹² Kao što to Ricoeur tvrdi, upravo putem ove konfiguracije događaji postaju pričom i naracija se pokreće onkraj puke kronologije. Vrijeme u naraciji zato nikada nije samo linearna progresija (jedna glupost nakon druge), nego ono predstavlja i povezivanje sukcesivnih trenutaka u obrazac, putanju priče, smisao. Atrakcije se, s druge strane, bave vremenom na sasvim drugačiji način. U osnovi one ne grade konfiguraciju od pojedinih događaja dajući tako suvislost pojedinim trenucima unutar priče. U stvari, atrakcije imaju samo jednu osnovnu vremenitost, vremenitost izmjene prisutnosti/odsutnosti koje je utjelovljeno u samom činu pokazivanja. U ovom intenzivnom obliku sadašnjeg vremena atrakcija se pokazuje neposredno: »Evo je! Gledaj je.«

Premda je ta vremenitost najočitija u većini filmova u jednom kadru, ona određuje i vremensku strukturu filmova koji sadrže više od jednog kadra, poput Mélièsovih ranih filmova u više kadrova. Začudnu vremenitost kod Mélièsa primijetio je John Frazer:

Uzročne narativne veze u Mélièsovim filmovima srazmjerno su nevažne u usporedbi s pojedinim događajima. Njegove filmove doživljavamo kao kratko nizanje isprekidanih događaja. Usredotočujemo se na slikovna iznenađenja koja grubo prelaze preko uobičajenih finesa linearnog zapleta. Mélièsovi filmovi su kolaži neposrednih doživljaja koji tek slučajno zahtijevaju vremenski tijek kako bi ih se dovršilo.¹³

Frazer tu suprotstavlja dvije vrste vremenitosti: linearno napredovanje zapleta i uzročnosti, i iznenadnu staccato isprekidanost koja karakterizira Mélièsove filmove. Dočim jednostavni linearni model možda i ne omogućuje potencijalnu složenost narativne strukture, Frazerovo uočavanje isprekidanog ritma oslikava iznenadnu pojavu drugačije, nekonfigurirane vremenitosti, vremenitosti atrakcije.

Zato je vremenitost atrakcije, premda posjeduje vlastit intenzitet, u usporedbi s naracijom uvelike ograničena. Umjesto razvoja koji povezuje prošlost sa sadašnjošću kroz specifičnu anticipaciju budućnosti (kao prilikom odvijanje naracije), čini se da je atrakcija ograničena na iznenadni izljev sadašnjosti. Ograničen na prikazivanje prizora ili središnje radnje, film atrakcije prirodno teži kratkoći, a ne duljini. Takvo ograničeno fokusiranje na jednostavnu radnju lijepo je navedeno u Edisonovu katalogu u opisu glasovitog filma u jednom kadru *The Kiss*: »Pripremaju se za poljubac, počinju se ljubiti, i ljube se tako da gledatelji bivaju ushićeni.«¹⁴

To ne znači nužno da se čin pokazivanja uvijek ograničava na iznenadni trenutni bljesak, ili da se ne može poigravati vremenitošću. Određene atrakcije - ponajprije duge panorame krajobraza ili vožnje željeznicom poput Haleovih putovanja - zahtijevaju dulje trajanje bez stvaranja obrasca očekivanja kakvog podrazumijeva naracija. Film kompanije Biograph iz 1904. snimljen u newyorskoj podzemnoj željeznici stalno obnavlja osjećaj otkrivanja kao izmjenu svjetla i sjene. Oblici podzemnih potporanja u prolazu, ulasci u stanice i zavoji na pruzi čine filmski okvir mjestom naizgled neprekidnih vizualnih oblika.¹⁵

I sam trenutak pokazivanja može se pretvoriti u napeti scenarij svojstven estetici atrakcija. Utemeljen na trenutku otkrivanja, film atrakcije često pojačava učinak pojavljivanja atrakcije uokvirujući je raznim gestama pokazivanja. Najuočljivije su prave geste čarobnjaka u čarobnjačkim filmovima koji pokretom ruke ili laganim naklonom usmjeruje pozornost publike prema preobrazbi koja se treba dogoditi. Taj pokret uspostavlja hijerarhiju između čarobnjaka kao pokazivatelja i preobrazbe kao pokazanog događaja. Osim uokvirivanja samog čina pokazivanja (a time i usmjeravanja pažnje), taj pokret ima i vremensku zadaću najave nadolazećeg događaja fokusirajući ne samo pažnju, nego i očekivanje publike.

Vremenitost same atrakcije ograničena je, dakle, na čisto sadašnje vrijeme svog pojavljivanja, ali gesta najave stvara vremenski okvir očekivanja, pa čak i napetost. Ona se, prirodno, razlikuje od dijegetske napetosti s obzirom da se bavi manje onime kako će se događaj razvijati, a više onim kad će se događaj zbiti. Rani zabavljači-prikazivači bili su jako svjesni važne uloge koju igra takvo usredotočeno očekivanje pri uspješnom prikazivanju atrakcije. S obzirom na to da se ta vremenitost ne mora oslanjati na dijegetski razvoj, uokvirujući gesta može se pojaviti izvan samog filma, utjelovljena u načinu na koji se film prezentira. Uloga prikazivatelja kao zabavljača koji prikazuje atrakciju utjelovljuje bitnu gestu filma atrakcije i može se dramatski pojačati vremenskom manipulacijom. Albert se Smith, na primjer, sjeća svojih prvih dana kao putujućeg prikazivatelja na prijelazu stoljeća sa svojim kompanjonom Johnom Stuartom Blacktonom, te zapanjujućim učinkom Blacktonova kazivanja koje je pratilo njihove filmove. Kako bi se istaknula novina iluzije pokreta, prvi kvadrat njihova najpopularnijeg filma *The Black Diamond Express*, kadra lokomotive koja se kreće prema kameri, prvo je projiciran kao zaustavljena snimka. U tom zaustavljenom trenutku koji budi znatiželju, Blackton bi govorio: »Dame i gospodo, upravo gledate sliku slavne Black Diamond Express. Za koji trenutak, trenutak kataklizme, dragi prijatelji, trenutak bez premca u povijesti našeg doba, vidjet ćete kako ovaj vlak oživljava na čudesan i zapanjujući način. Jurnut će prema vama rigajući dim i vatru iz svojeg strasnog željeznog ždrijela.«¹⁶

Čin pokazivanja na kojem se temelji film atrakcija pojavljuje se kao trenutačni vremenski bljesak, a ne kao vremenski razvoj. Premda svaka atrakcija ima svoje vremensko trajanje, a neke (kao na primjer složena akrobatska točka, ili radnja s jasnom vlasitom razvojnom putanjom, kao što je to slučaj s jurećim vlakom) mogu pri gledanju navesti gledatelje na formiranje očekivanja, takav vremenski razvoj bit će od sekundarnog značaja naspram iznenadne pojave i ponovnog nestanka samog prizora. U tom smislu Méliès-ove preobrazbe u kojima se stalno ponavljaju efekti iznenađenja i pojavljivanja, kao i niz kratkih događaja iz svakodnevnice, poput Lumière-ovih, koji se pojavljuju jedan za drugim, postali su tipični primjeri filmova atrakcija.

Napetost koju je stvarao Blackton odgađajući pojavu pokretne slike može imati slični učinak na napetost unutar narativnog postupka, kao što je to slučaj pri usredotočenju očekivanja ili pak rastući nemir kad je događaj najvišest, ali za-

držan. Ali ta napetost nije apsorbirana u uzročno-posljedični svijet dijegeze, i nije ni u kakvom odnosu spram sudbine likova ili tijeka događaja. Ona samo pojačava osnovni učinak atrakcije izazivajući znatiželju kroz odgodu i omogućuje zadovoljenje želje ponovno pokrećući tijekom zaustavljenog vremena. Ne moraju sve geste pokazivanja biti tako nasilne ili šokantne, ali šok-efekt ističe disjunktivnu vremenitost atrakcije. Ta disjunkcija može biti korištena u erotske svrhe, tako što skopofilija sadržana u ovom obliku biva tematizirana. Edisonov *What Happened on Twenty Third Street, New York City* predstavlja takav složeni primjer.

Čini se da se taj film iz 1901. pretvara u samo jednom kadru iz ulične aktualne scene u erotsku. Na početku snimke istomene njujorške ulice, kao i u mnogim drugim ranim aktualnostima, naša je pozornost raspršena diljem kadra, privlače je mnoga manja zbivanja od kojih naizgled ni jedno nema neku narativnu svrhu. Uvučeni smo u čin gledanja, reagiramo na pokazivanje trenutka iz života velegrada. Kako se kadar odvija, iz pozadine uličnog života pojavljuje se jedan par i, prilazeći kameri, privlači našu pažnju. Dok se približuju prednjem planu, strujanje zraka iz otvora uz rub pločnika podiže ženi haljinu, a film završava reakcijom para na taj trenutak razotkrivanja i njihovim izlaskom izvan okvira kadra. Ova preobrazba iz decentraliziranog prizora u geg usredotočen na određene likove i trenutak erotskog pokazivanja posjeduje, naravno, određeni vremenski razvoj. U stvari, Judith Mayne u knjizi *The Woman at the Keyhole* gleda na to kao na prijelaznarativizaciji pokazivanja ženskog tijela.¹⁷

Neću osporavati Maynino pronicljivo čitanje ili nijekati prisustvo izvjesnog vremenskog razvoja u tom filmu po kojem se vidi koliko je teško čak i u ranom filmu naći trenutke potpuno lišene narativnog razvoja. Teško je artikulirati takve odnose izvan okvira naracije, pogotovo kad se bavimo filmom u kojem su pitanja spola (i odnosa moći i izrabljivanja koji su u tome uključeni) tako jasno upisana. Želio bih ipak naglasiti da je taj film, premda se može smatrati proto-narativnim, još u velikoj mjeri pod utjecajem filmova atrakcije. Čin pokazivanja tu je istodobno i klimaks i razrješenje i ne vodi nizanju događaja ili u stvaranju likova s različitim svojstvima. Dočim slično podizanje haljine Marilyn Monroe u filmu *The Seven Year Itch* također predstavlja trenutak spektakla, on istodobno naznačuje svojstvo lika koje objašnjava kasniji narativni slijed.

Naslov filma također baca svjetlost na strukturu atrakcija. Preciznost lokacije činila mi se kao obično dokumentarističko pretjerivanje, sve dok mi Brooks MacNamara nije objasnio značenje naslova. Dvadeset i treća ulica u blizini zgrade Elatiron privlačila je na prijelazu stoljeća mnoštvo besposličara ne samo zbog poznatog njujorškog nebodera, nego i zbog mnogo manje slavni vizualnih užitaka. Na glasu kao najvjetrovitiji ugao u New Yorku, ta je ulica bila poznata među pobornicima i kao mjesto na kojem vjetrovi često podiže ženama suknju.¹⁸ Neposredan uzrok tom nepriličnom razotkrivanju u ovom filmu (u vrijeme kad je kratki pogled na čarape vrijedio čitavo jedno dokono popodne) jest rešetka ventilacije s toplim zrakom (reklama Edisonove tvrtke navodi da dolazi iz jedne velike novinske redakcije u toj četvrti)."

Barem što se tiče lokalne publike, naslov nije podrazumijevao dosadnu dokumentarnu preciznost, nego je naviještao škakljivu atmosferu. Takvo poigravanje očekivanjem podsjećá na strukturu Blacktonove točke s lokomotivom: najava nadolazećeg, odgađanje otkrivanja, i na kraju *diminuendo* nakon što je pokazivanje završeno, a atrakcija nestala izvan okvira kadra.

Sličnu interakciju između narativne strukture i specifične vremenitosti nalazimo i u filmu tvrtke Biograph iz 1904. *Pull Down the Curtain Susie*. *Susie* je još jedan film u jednom kadru koji koristi više planova na pozadini gradske ulice s prozorima stanova na kojima se odigrava drama razotkrivanja. Na početku filma muškarac i žena ulaze zajedno u kadar. Kadar je tako postavljen da je u prvom planu prozor u prizemlju, te se vide samo glave i grudi para koji hoda u dnu kadra (vjerojatno ulicom ispred zgrade). Žena poljubi muškarca i oni izlaze nalijevo. Žena se ponovno pojavljuje na prozoru, a niže na ulici, u dubini kadra, muškarac se vraća u prizor. Muškarac uzbuđeno gleda dok se žena počinje skidati: prvo suknu, a zatim bluzu. Počinje skidati podsuknu, a onda naglo navlači zastor. Muškarac razočarano podiže ruke, i tu film završava.

Susie prikazuje dramu seksualnog pokazivanja s intradiegetskim voajerom. Dočim je nas odnos prema atrakciji nedvojbeno posredovan likom muškarca koji dijeli naše očekivanje i razočaranje (pretpostavljajući, naravno, patrijahalnu ideologiju i seksualna stajališta kakva film implicira), i dočim razodijevanje zahtijeva određeni vremenski razvoj, film se svejedno ograničava na prikazivanje jednostavne vremenitosti atrakcije: sad je vidiš, sad je ne vidiš. Tu se vrhunac (kao i događaj najavljen sugestivnim naslovom filma) postiže prije nestankom prizora nego li njegovim razotkrivanjem. Osnovne se strukture atrakcija vrte oko čina pokazivanja i anticipacije koja se može istaknuti odgađanjem ili najavljivanjem (ili i jednim i drugim), i neminovnim nestankom atrakcije (koji može biti postupan ili iznenadan i dramatičan). Zato atrakcije posjeduju izvjesnu vremensku strukturu, ali ta se struktura očituje više kroz uokvirivanje trenutnog pojavljivanja nego kroz stvarni razvoj i preobrazbu u vremenu. Atrakcija se može pojaviti ili nestati, a općenito uzevši mora učiniti i jedno i drugo. Tako dugo dok je prisutna na ekranu, može se i mijenjati, ali čim te mijene povlače za sobom dalji razvoj, krećemo se izvan strukture atrakcija i ulazimo u narativne konfiguracije.

No to ne znači da su filmovi atrakcija bili nužno ograničeni na filmove u jednom kadru. Mélièsovi filmovi preobrazbe najočitiji su primjer duljili filmova atrakcija u kojima se redaju čarobna pojavljivanja, preobrazbe i nestajanja. Niz atrakcija može se povezati u čarobnjački film ili u Lumièreov program. Konstrukcija takvog niza atrakcija predstavlja parataktičku strukturu u kojoj ni jedna atrakcija nije uvod u drugu, nego je na djelu jednostavno pravilo nizanjanja. No, kao i u vodviljskoj predstavi, koja će poslužiti kao primjer tom obliku zabave, određeni broj nenarativnih pravila određuje raspored atrakcija.

Na to se pazilo ne samo pri pravljenju filma, nego i prilikom slaganja filmskog programa. Kao što je to pokazao Charles

Musser, razlikovanje između filma i programa u razdoblju u kojem je zabavljač-prikazivač imao podjednaku kontrolu nad konačnom formom projiciranog filma kao i producent-ska tvrtka koja ja prodavala pojedine komade celuloida s kojima je prikazivač radio, bilo je vrlo neodređeno.²⁰ Jedna od osnovnih briga tih zabavljača bila je da li da se odluče za osnovnu tematsku dosljednost (nižući, recimo, filmove sličnog sadržaja, kao na primjer vojne aktualnosti), ili da prihvate načelo suprotnost i postignu maksimalnu raznolikost (prikazujući nakon aktualnosti neki geg ili trik-film). Druga važna struktura atrakcija, kako u programu prikazivača, tako i u samom filmu u više kadrova, odnosila se na njihov intenzitet, složenost i emotivni ton. Očiti primjer ove strukture (primjetne u mnogim trik-filmovima) bila je završavanje filma posebno spektakularnom atrakcijom ili gegom. Ili bi, na primjer, atrakcije bile poredane uz narativne oblike, ali tako da su atrakcije još dominirale, a narativne situacije samo stvarale prirodni način prijelaza s jedne na drugu atrakciju. To je jasno uočljivo u ranim dužim trik-filmovima Mélièsa i Pathéa u kojima neka dobro poznata bajka tvori logičku vezu za niz trikova i spektakularnih efekata, glasovitu »izliku« za liniju priče na koju bi Méliès nanizao svoje atrakcije.²¹

Ta sposobnost atrakcije da stvori vremensku disjunkciju pomoću ekscenčne začudnosti i pokazivanja umjesto vremenskim razvojem bitnim za naraciju, objašnjava jednu od najzanimljivijih interakcija između narativne forme i estetike atrakcija - svršetak kao apoteozu. Taj završetak koji je film preuzeo iz kazališta spektakla i pantomime, predstavlja neku vrst *grand finalea*, u kojem se glavni članovi glumačke trupe ponovno pojavljuju i zauzimaju pozu koja u bezvremenom alegorijskom prostoru rezimira radnju komada. Apoteoza je također prilika za scenske efekte uz pomoć razrađene scenografije ili scenske mašinerije, te za predstavljanje izvođača (obično u obliku procesije ili kroz arhitektonski razmještaj figura pri čemu su stvarni likovi često upravo iz razloga spektakla zamijenjeni velikim brojem statista). Takvi su krajevi česti u Mélièsovim i Pathéovim *ferrique* filmovima, a primjeri se mogu naći u Mélièsovim *Le Royaume des fées* i *Le Voyage a travers l'impossible*, Porterovu *Jack and the Beanstalk*, te filmovima u Pathéovoj produkciji *Le Chat botté*, *La Poule aux oeuf d'or* i *Aladin du lampe merveilleuse*. Povećano se mogu naći i u realističnijim, ali ipak spektakularno zamišljenim dramama poput Pathéova *Tour du monde d'un policier*, u kojem priča o potjeri diljem svijeta završava alegorijskim prizorom detektiva i lopova kako se rukuju nad slikom zemaljske kugle dok statisti paradiraju u narodnim nošnjama zemalja kroz koje se potjera odigrava.²² Ono što je začuđujuće kod tih apoteoza, jest način na koji složeniji narativni filmovi koriste tu vrstu »zaustavljenog pokazivanja« kako bi proizveli nenarativnu vrst svršetka. Premda često integriraju narativni rasplet radnje (Jack s golemim blagom, bračna sreća Azurine i Belazora s okupljenim potomstvom, zbližavanje lopova i detektiva), takvi svršeci često zaustavljaju narativni tijek kroz ekscenčni spektakl usmjerujući zanimanje gledatelja s onoga što se treba dogoditi na uživanje u spektaklu koji im se prikazuje. Drugim riječima, promjena u registru gledanja i vremenitost zbiva se u zaustavljenom vremenu atrakcije kao krune koja dovršava naraciju i jamči gledatelju zadovoljstvo na dvije razine: raspletom narativne radnje i zadovoljenjem vizualne žudnje.

Apoteoza još jednom dokazuje da unatoč (i upravo zbog) strukturalne razlike između vremenitosti i vizualnog zadovoljstva koje nude atrakcije i onih koje strukturira naracija, ta dva oblika obraćanja gledatelju često mogu biti međusobno isprepleteni unutar istog teksta. Umjesto razvojne konfiguracije naracije, atrakcija nudi bljesak čiste prisutnosti izazivajući iznenađenje, čuđenje, ili čistu znatiželju umjesto praćenja zagonetke o kojoj je naracija ovisna. Ta eksplozija prisutnosti i sama može biti strukturirana kroz igru ili kroz odgađanje čina prikazivanja i nestajanja. Štoviše, prisustvo može biti u interakciji s narativnim strukturama bilo dominirajući njima, bilo podređujući se njihovoj dominaciji i poprimajući ograničene uloge unutar narativne logike.

Uzmemo li takve vrste atrakcija kao što sam to ja učinio s namjerom da ispirimo njihovu vremenitost, izvjesna opažanja o metapsihologiji gledatelja ranog filma sama nam se nameću. Iznenađni proplamsaj (ili podjednako iznenadno uskraćivanje) erotskog prizora, skok u pokret terorizirajuće lokomotive, ili ritam pojavljivanja, preobrazbe i iznenadnog nestanka koji vladaju u čarobnjačkom filmu - sve to upućuje

na gledatelja čije uživanje leži u nepredvidljivosti trenutka, u nizu uzbuđenja i frustracija čiji se redosljed niti može predvidjeti narativnom logikom, niti se uživanje u njima sa sigurnošću može produžiti. Svaki trenutak nudi mogućnost radikalne promjene ili svršetka. Kao što je oštromna čitateljica ranije verzije ovog teksta primijetila, naslov eseja, uobičajena fraza na pola puta između bučne reklame i čarobnjačke predstave, podrazumijeva upravo taj isprekidani niz trenutaka: *sad* je vidiš, *sad* je ne vidiš. Nasuprot tomu, narativna vremenitost kreće se od *sada* prema *zatim* s kauzalnošću kao najčešćim usmjerivačem vremenskog napredovanja. Moja fraza iz naslova naglašava kako gledateljevu svjesnost čina gledanja, tako i isprekidano nizanje trenutaka, dočim se narativna vremenitost kreće logikom motivacije lika (»Najprije je..., a *zatim* je...«).

Povezujući vremenitost ranog filma s metapsihologijom gledatelja, javlja se dobro poznata (i često citirana) igra »sad je vidiš, sad je ne vidiš«. U kakvom je odnosu obrazac prisutnosti/odsutnosti, ritam pojavljivanja i nestajanja filma atrakcije spram igre »fort/da« (»tamo/tu«) koje se igrao mali Hans, a koju je njegov djed Sigmund Freud tako lucidno tumačio kao način ovladavanja traumom majčine odsutnosti? Prisjetimo se scenarija: mali je Hans izlazio na kraj s majčinom odsutnošću igrajući se drvenom špulom zavezanom za uzicu. Igro se tako što je bacao špulu od sebe (»fort«), a zatim ju je privlačio uzicom (»da«). Ritam prisutnosti i odsutnosti upućuje na Hansovo kontroliranje špule, za razliku od nemogućnosti kontrole majčinog odlaska i dolaska.^{*1}

Na jednom sam mjestu povezao Hansovu igru nestajanja i ponovnog pojavljivanja s montažnim strukturama ranih filmova potjere i načinom gledateljeva ovladavanja konstrukcijom proširene geografije kroz pojedinačne kadrove shvaćajući da će se gonjeni lik koji nestaje u jednom kadru, ponovno pojaviti u sljedećem.²⁴ Prema mojemu mišljenju, igra Freudova unuka predočuje narativnu putanju, igru predviđanja i pretkazivanja koja povlači sa sobom i gledatelja. Kao što to Freud primjećuje, Hans je ovladao uznemirujućim iskustvom rastanka u kojem je bio pasivni sudionik (nesposoban kontrolirati majčino vladanje) preobličivši ga u simboličku igru u kojoj on igra aktivnu ulogu.

Ako klasični gledatelj uživa u očitom vladanju narativnom niti u filmu (sposoban je predvidjeti buduće događaje prepoznavanjem naznaka i silogizma narativnog prostora i radnje), gledatelj filma atrakcija igra sasvim drukčiju igru prisutnosti/odsutnosti, igru u kojoj je snažno odsustvo predvidljivosti ili osjećaja ovladavanja. U tom smislu možemo razumjeti važnost opisa gledatelja ranog filma Lynne Kirby kao žrtve historije.²⁵ Film atrakcije doista priziva vremenitost iznenađenja, šoka i traume, iznenadnog pucanja stabilnosti provalom promjene ili uskraćivanjem erotskog obećanja. Poput poklonika uzbuđenih vožnji u luna-parku na Coney Islandu, gledatelj ranog filma mogao je doživjeti uzbuđenje jakih i iznenada promjenjivih senzacija.

Ovaj vrlo isprekidani doživljaj vremena može se promatrati kao idealni oblik pri razlikovanju ranog filma od kasnije klasične naracije. Naravno, nisu sve rane atrakcije nastojale šokirati gledatelje. Ali umjesto čisto pasivnog bilježenja teatral-

nih događaja iz djelića života, vidimo da je čin pokazivanja u ranom filmu nosio u sebi barem mogućnost doživljavanja čistog trenutka. Upravo takva vremenitost djelomice objašnjava zagrižanost rane avangarde za estetiku atrakcija, bilo u varijetetu, na sajmištu, u cirkusu, ili u ranom filmu. Gesta pokazivanja uobličavala je vrijeme koje kao da je izbjeglo linearnu ili ulančanu konfiguraciju vremena. Potencijalna šokantnost filma atrakcija ostvarila je popularni oblik alterna-

tivne vremenitosti utemeljene ne u mimezi sjećanja ili u nekim drugim psihičkim stanjima, nego u snažnoj interakciji između zapanjenog gledatelja i filmskog udarca trenutka, treperanja prisutnosti i odsutnosti.

Napomena:

Autor zahvaljuje Lucy Fisher za njene komentare u vezi s ranijim nacrtom ovog eseja.

Prijevod: Boris Vidović

Bilješke

* Esej je objavljen pod naslovom 'Now You See It, Now You Don't': *The Temporality of the Cinema of Attractions*, u: *The Velvet Light Trap* 32 (1993.), a zatim pretiskan u knjizi: Richard Abel (ur.): *Silent Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1996. : 71-84, odakle je i preveden.

- 1 Christian Metz, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*, New York, Oxford University Press, 1974., str. 44-45.
- 2 Jean Mitry, *Histoire du cinéma*, vol. 1 (1895.-1914.), Paris, Editions Universitaires, 1967., str. 370.
- 3 André Gaudreault i Tom Gunning, *Le Cinéma des premiers temps: Un défi à l'histoire du film?* u: J. Aumont i M. Marie (ur.), *Histoire du cinéma: Nouvelles approches*, Paris: Publications de la Sorbonne, 1989., str. 49-63 (prvi put predstavljeno na Cerisy Colloquiumu 1985.). Vidi također: Tom Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Cinema, Its Spectator and the Avant Garde*, u: Thomas Elsaesser (ur.), *Early Cinema: Space Frame Narrative*, London, BFI, 1990., str. 56-62.
- 4 Vidi: Tom Gunning, *D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film*, Champaign: University of Illinois Press, 1991.
- 5 Noel Burch, *Porter or Ambivalence*, *Screen* 19 (Winter 1978-79), 91-105.
- 6 Pojam dominante dolazi od ruskih formalista. Za dobre pregledje vidi: Victor Erlich, *Russian Formalism: History and Doctrine*, New Haven, Conn, Yale University Press, 1981., str. 212, 233; Peter Steiner, *Russian Formalism: A Meta-poetics*, Ithaca, N. Y., Cornell University Press, 1984., str. 76-77, 104-111. Kristin Thompson koristila je taj pojam na više plodnih načina u analizi filma u: *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Princeton, N. J., Princeton University Press, 1988.), str. 43-45, 89-131.
- 7 Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1975., str. 61-66, 91-97.
- 8 Gunning, *The Cinema of Attractions*, str. 57.
- 9 Za opširnije razmatranje ovdje dodirnutog odnosa filma atrakcija i doživljaja šoka, vidi: Tom Gunning, *An Aesthetic of Astonishment: Early Cinema and the [In] Credulous Spectator*, *Art and Text* 34, (Spring 1989.), str 31-45.
- 10 St. Augustine, 1963., *The Confessions*, New York, New American Library, 1963., str. 245-7.
- 11 I pojam *siže* (ponekad preveden kao »zaplet« [engl.: »plot«]) također dolazi od ruskih formalista. Vidi: Boris Tomashevsky, *Thematics* u: Lee T Lemon i Marion J. Reis (ur.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays* Lincoln, University of Nebraska Press, 1965., str. 66-78. David Bordwell primjenjuje taj pojam na film s jasnoćom i preciznošću u: *Narration in the Fiction Film*, Madison, University of Wisconsin Press, 1985., str. 50-57.
- 12 Vidi: Paul Ricoeur, *Time and Narrative*, vol. 1, Chicago, University of Chicago Press, 1984., str. 66-77. Želim zahvaliti Vincentu Benetu sa sveučilišta Jaume, Castello, Španjolska, koji me upozorio na važnost ovog koncepta u ranom filmu.
- 13 John Fraser, *Artificially Arranged Sciences: The Films of Georges Méliès*, Boston, G. K. Hall, 1979., str. 124.
- 14 *Edison Film Catalogue* u: Charles Musser (ur.), *Motion Picture Catalogs by American Producers and Distributors. 1894-1908: A Microfilm Edition*, Frederick, Md., University Publications of America, 1985.
- 15 Prikazivanje krajobraza može pretpostavljati drugačiju recepciju kod gledatelja od šoka pokazivanja kakvog nalazimo u mnogim tipičnim filmovima atrakcija. Ipak, kao prizori koji se stalno mijenjaju, oni posjeduju bitno nenarativni naglasak na pokazivanju koje određuje film atrakcija. Osim toga, rani katalozi filmova snimljenih iz vlaka također ističu doživljaj brzine i iznenadne promjene terena i druge šokantne i iznenadujuće doživljaje. Zahvaljujem Janet Staiger na njezinim komentarima o ovom pitanju prilikom prezentacije kraće verzije ovog napisa na SCS seminaru 1991. na USC.
- 16 Albert E. Smith with Phil A. Koury, *Two Reels and a Crank*, New York, Garland Publishing, 1985., str. 39.
- 17 Judith Mayne, *The Woman at the Keyhole: Feminism and Woman's Cinema*, Bloomington, Indiana University Press, 1990., str. 162-164.
- 18 Ta se informacija može naći tiskana u: *WPA Guide to New York City* iz 1939. Policajci koji su imali zadaću da rastjeruju te besposličare poslije su skovali poznatu frazu »Twenty Three Skidoo«. Veliko hvala Brooksu MacNamari za tu informaciju, te Benu Singeru za daljnju potvrdu.
- 19 Musser, *Motion Picture Catalogs*, str. 86.
- 20 Musser ovo zaključuje u mnogim svojim tekstovima; vidi: *The Emergence of Cinema*, 1. dio *History of the American Cinema*, New York, Charles Scribner's & Sons, 1990., str. 179-181, 258-261.
- 21 Georges Méliès, *Importance du scénario*, u: Georges Sadoul, *Georges Méliès*, Paris, Segher, 1961., str. 118.
- 22 Pronicljiva rasprava o ovom posljednjem kadru može se naći u: Phil Rosen, *Disjunction and Ideology in a Preclassical Film: A Policeman's Tour of the World*, *Wide Angle* 12: 3 (1990.), str. 20-37.
- 23 Igra malog Hansa opisana je i analizirana u: Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*, 18. dio djela *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, London, Hogarth Press, 1955., str. 14-17.
- 24 Tom Gunning, *D. W. Griffith and the Narrator-System: Narrative Structure and Industry Organization in Biograph Films, 1908-1909*, doktorska disertacija, New York University, 1986., 114-115.
- 25 Lynne Kirby, *Male Hysteria and Early Cinema*, *Camera Obscura* 17 (May 1988.), str. 113-131.

Izabrana bibliografija radova Toma Gunninga

Knjige:

D. W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph, University of Illinois Press, Urbana, 1991.

Eseji:

Note per una comprensione dei film di Griffith, *Griffithiana*, 3. 5-6, (ožujak-srpanj 1980.): 13-23.

Weaving a Narrative: Style and Economic Background in Griffith's Biograph Films, *Quarterly Review of Film Studies*, 6. 1 (zima 1981.): 11-25.

Prima della legenda: i film western di D. W. Griffith alia Biograph 1908-13, *Griffithiana*, 5. 9-11 (siječanj 1982.): 47-56.

The Non-Continuous Style of Early Film 1900-1906, u: Roger Hohman (ur.), *Cinema 1900-1906: An Analytical Study*, FIAF, Bruxelles, 1982. : 219-230.

An Unseen Energy Swallows Space: The Space in Early Film and its Relation to American Avant-Garde Film, u: John L. Fell (ur.): *Film Before Griffith*, University of California Press, Berkeley, 1983. : 355-366.

Non-Continuity, Continuity, Discontinuity: A Theory of Genres in Early Film, *Iris*, 2. 1 (1984.): 101-112.

Le récit filmé et l'idéal théâtral: Griffith et 'les films d'Art' français, u: Pierre Guibert (ur.): *Les premiers ans du cinéma français*, Institut Jean Vigo, Perpignan, 1985. : 123-129.

Prendi questo libro e mangialo, *Griffithiana* 8. 24-25 (listopad 1985.): 139-142.

The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde, *Wide Angle*, 8. 3-4 (1986.): 63-70.

Viragraph Film and the Cinema of Narrative Integration, u: Paolo Cherchi Usai (ur.): *Vitagraph Co. of America: il cinema prima di Hollywood*, Edizioni Biblioteca dell'Immagine, Porde-nonc, 1987. : 225-240.

What I Saw from the Rear Window of the Hôtel des Folies-Dramatiques, or the Story Point of View Films Told, u: André Gaudreault (ur.): *Ce que je vois de mon ciné*, Meridiens Klincksieck, Paris, 1988. : 33-44.

'Like unto a Leopard': Figurative Discourse in *Cat People* (1942) and Todorov's *The Fantastic*, *Wide Angle*, 10. 3 (1988.): 30-39.

'Primitive' Cinema - A Frame-Up? or, The Trick's on Us, *Cinema Journal*, 28. 2 (zima 1989.): 3-12.

Film History and Film Analysis: The Individual Film in the Course of Time, *Wide Angle*, 12. 3 (srpanj 1990.): 4-19.

Heard over the Phone: *The Lonely Villa* and de Lorde Tradition of the Terrors of Technology, *Screen*, 32. 2 (ljetno 1991.): 184-196.

Enigmas, Understanding, and Further Questions: Early Cinema Research in the Second Decade since Brighton, *Persistence of Vision*, 9 (1991.): 4-9.

Essays in Mad Love, *Sight & Sound*, 3. 1 (siječanj 1993.): 16-19.

'Now You See It, Now You Don't': The Temporality of the Cinema of Attractions, *The Velvet Light Trap*, 32 (jesen 1993.): 5-12.

The World as Object Lesson: Cinema Audiences, Visual Culture and the St. Louis World's Fair, 1904, *Film History*, 6. 4 (zima 1994.): 422-444.

'Those Drawn with a Very Fine Camel's Hair Brush': The Origins of Film Genres, *Iris* 20 (jesen 1995.): 49-60.

Buster Keaton or, The Work of Comedy in the Age of Mechanical Reproduction, *Cineaste* 21. 3 (1995.): 14-16.

A Tale of Two Prologues: Actors and Roles, Detectives and Disguises in *Fantômas*, Film and Novel, *The Velvet Light Trap*, 37 (proljeće 1996.): 30-36.

Tom Gunning

»Now you see it. Now you don't«: The temporality of the cinema of attractions

UDC: 791.43.01

While previous generations of historians saw early cinema as a primitive, preparatory period for later film styles and practices, Tom Gunning and other contemporary scholars argue for a more complex approach. Gunning and André Gaudreault have introduced the term »cinema of attractions« as a new concept in understanding of the early film history. Film in its early days (before 1908 and the nickelodeon boom) was seen primarily as a technical novelty and not as a storytelling device. Its temporality also followed different paradigm from the one that dominates in the narrative form of classical cinema. The audience in those days expected display of attractions, and the temporality was limited to the pure present tense of the attraction's appearance. Cinema of attractions, while sometimes showing some narrative progress, is founded on the act of display as a temporal irruption rather than a temporal development. This temporal disjunction can be seen in Méliés's films which are often a succession of magical appearances, transformations, and disappearances, but also in the apotheosis endings of some more complex narrative films.