

**Iris Vidmar**

**Berys Gaut**  
*A Philosophy of Cinematic Art*  
(Cambridge University Press, 2010)

Osamdesete i devedesete godine prošloga stoljeća donijele su na području analitičke estetike 'prvi val' filozofskoga promišljanja o filmu i kinematografiji, kada su neki od vodećih estetičara analitičkoga usmjerenja - Noel Carroll, Gregory Currie i George Wilson - svojim knjigama o filmu postavili temelje estetskoj disciplini koja je tada bila tek u povojima i u velikoj je mjeri bila ustrojena oko teorije Hugoa Munsterberga, jednoga od prvih filozofa koji su film podvrgli filozofskome promišljanju. Iako je od tada do danas film privukao mnogo pažnje unutar analitičke estetike, knjiga Berysa Gauta s pravom je nazvana drugim valom filozofije filma<sup>1</sup>. Gaut fantastično jasno, precizno i informativno objašnjava razvoj filozofskih teorija o problemima filmske umjetnosti, nudeći potom svoja vlastita rješenja. U tom je smislu knjiga izvanredan uvod u filozofsko promišljanje o filmu koja čitatelju nudi kompletan uvid u filozofske probleme koje film otvara i povijesni prikaz i kritičku analizu odgovora na te probleme. Gautova je teorija o filmskoj (kinematografskoj) umjetnosti izuzetno relevantna i za širi kontekst analitičke estetike, kao i za odnos filmske umjetnosti i filozofije filma prema (filozofiji) književnosti, (filozofiji) fotografiji i (filozofiji) kazališta. Njegov je ključni stav pritom teza o filmu, odnosno kinematografiji, kao umjetnosti. Jedan od posebnih doprinosa Gautove knjige svakako je i njegova interpretacija i analiza filmova, ne samo iz perspektive teorije interpretacije nego i iz perspektive tehničkog procesa stvaranja filma. U tom smislu, knjiga je izuzetno informativna.

Gaut ide i korak dalje i raspravu o filmskoj umjetnosti proširuje raspravom o digitalnome filmu. Za razliku od 'tradicionalne' filmske umjetnosti koja je u svojoj osnovi fotografska (što dovodi do potrebe za filozofskom analizom fotografije i njezina umjetnička statusa, o čemu Gaut govori kroz nekoliko poglavlja polemizirajući pritom s nekima od

---

<sup>1</sup> Vidi Carl Plantinga, Notre dame review (<http://ndpr.nd.edu/news/24425-a-philosophy-of-cinematic-art/>).

najpoznatijih analitičara fotografije), digitalni je film (kao i digitalna fotografija) utoliko drugačiji što dozvoljava intervenciju i manipulaciju slikom i sadržajem, što dovodi u pitanje mimetičku dimenziju ali i otvara veći prostor za umjetničku intervenciju. Gaut u ovom kontekstu govori i o onome što naziva interaktivnom kinematografijom – videoigricama, prvenstveno tako što pokazuje na koji se način razvoj ovih tehnika može povezati s filmom, ali i na koji se način neka od pitanja koja se tradicionalno vezuju uz filmsku umjetnost mogu postaviti obzirom na videoigrice i digitalne filmove za koje tvrdi da su na najboljem putu da postanu umjetnička vrsta sami po sebi. Svaku od tema koje otvara (redom, pitanje filma i kinematografije kao oblika umjetnosti, pitanje realizma i transparentnosti filma, autorstva, razumijevanja i interpretacije, filmske naracije, emocija i identificiranja te pitanje filma kao medija) Gaut najprije analizira obzirom na tradicionalni film, da bi potom pokazao kako se rješenja koja nudi za tradicionalni film mogu primijeniti i na digitalni film.

Gautova filozofija kinematografske umjetnosti temelji se na konceptu medija; za razliku od Carrolla koji odbacuje mogućnost teorije filma, Gaut smatra da je primarni zadatak filozofije filma objasniti i istražiti ulogu medija u uvjetovanju onih svojstava koje film dijeli sa drugim umjetničkim vrstama (naracija, izražavanje i reprezentiranje). Prvi korak u razvoju takve teorije jest pokazati zbog čega kinematografska umjetnost uopće jest umjetnost. Prema Gautu, kinematografija zadovoljava jedan od osnovnih uvjeta umjetnosti: ima sposobnost izraziti nešto o svojem sadržaju, odnosno ima reprezentacijsku sposobnost. Kako bi to pokazao, Gaut se upušta u pobijanje općepoznatoga Scrutonovog stava o ne-representacijskoj sposobnosti fotografije koji se primjenjuje na tradicionalni film. Obzirom na kauzalno (a ne intencionalno) podrijetlo onoga što je na fotografiji, niti fotografija, niti film, ne mogu biti reprezentacije pa stoga niti umjetničke forme. Gaut navodi nekoliko argumenata protiv takvog stava, primarno inzistirajući na intencionalnoj dimenziji fotografije i filma. Sličan argument protiv filma kao oblika umjetnosti jest i problem reprodukcije: film naprosto mehanički reproducira stvarnost, umanjujući tako mogućnost umjetnikove intervencije. No, tvrdi Gaut, budući da možemo razlikovati film od stvarnosti, prostor za manipulaciju očito postoji. Upravo svojstva medija – sposobnost da se stvarnost snimi i prikaže na različite načine – omogućuje tezu o filmu kao umjetnosti. Uz to, filmski medij ima svojstvo plastičnosti: ono što film prikazuje može

biti prikazano na različite načine i samim time prenijeti različite misli o predmetu kojeg prikazuje.

U drugom poglavlju, Gaut odbacuje teoriju filma kao jezika. Zastupnici ove teorije – Andre Bazin i Christian Metz – tvrdili su da se ekspresivna svojstva filma mogu objasniti analogijom koja postoji između filma i jezika. Kao što je jezik sastavljen od pojedinačnih riječi koje su gramatičkim strukturama povezane u veće i smislene cjeline, tako je i film sastavljen od pojedinačnih slika koje se procesom montaže povezuju u veće cjeline. Gaut odbacuje ovu analogiju, ukazujući na kauzalnu osnovu fotografije kao centralne jedinice filma nasuprot konvencionalnom značenju riječi. Uz to, broj riječi u jeziku jest konačan, dok je broj fotografija (predmeta fotografije) neograničen. Najvažniji prigovor teoriji o filmu kao jeziku jest činjenica da ljudi mogu pratiti i razumjeti film neovisno o tome jesu li upoznati sa procesom montaže i načinom stvaranja filmova, no ne mogu pratiti i razumjeti razgovor ukoliko ne znaju značenje riječi i gramatička pravila.

U trećem poglavlju Gaut se bavi jednim od najistaknutijih problema suvremene filozofije filma, a to je pitanje filmskog autorstva. Odbacujući skeptički stav (prema kojem ne postoji autor filma) ali i stav o jednome autoru (tzv. *single autorship view*) koji se temelji na analogiji između filma i književnosti, Gaut brani stav o višestrukome autorstvu (*the multiple autorship view*). Autori poput Livingstona brane stav prema kojem jedna osoba – najčešće je to redatelj – ima kontrolu nad svim ostalim aspektima filmske produkcije koji su u konačnici zaslužni za estetska svojstva filma. Livingston tvrdi kako ta vrsta kontrole ne mora biti maksimalna, ali je u svakom slučaju dovoljna i da zbog toga redatelja možemo smatrati autorom filma. No Gaut odbacuje takav stav, navodeći prije svega kako čak ni one redatelje poput Tarantina ili Burtona koji svojom 'personom' daju plauzibilnost stavu o jednome autoru ne možemo smatrati zaslužnima za sva estetska svojstva filma. Prije svega, sama je filmska praksa takva da svaki pojedini umjetnik mora dobiti priznanje za svoj doprinos, što bi bilo besmisleno kada bi samo jedan među njima bio od ključne važnosti. Gautov je ključni stav da se, čak i ukoliko redatelj ima potpunu kontrolu nad time koje suradnike odabire za svoj film, ipak ne može preuzeti zaslugu za pojedinačni doprinos svakoga od njih. Ekspresivna svojstva glumaca i njihove izvedbe ne mogu se sagledati kao segmenti nad kojima redatelj ima kontrolu. Uz to, neka se svojstva filmova, poput primjerice kontradiktornih stavova koji se mogu iščitati iz filma, ne mogu objasniti ukoliko ne pretpostavimo specifičan individualni doprinos redatelja ali i glumaca te ostalih sudionika.

Problemom interpretacije i značenja filma Gaut se bavi u četvrtom poglavlju. Tradicionalno, problem interpretacije najčešće se vezuje uz pitanje intencionalizma, stava prema kojem je značenje djela barem djelomično određeno namjerama autora. Nbrojene su rasprave u estetici i teoriji književne i filmske kritike posvećene ovom problemu i Gautov je doprinos značajan ne samo za problem interpretacije filma, nego i za problem interpretacije umjetničkih djela općenito. Odbacujući intencionalizam u svim njegovim inačicama, Gaut navodi dva ključna argumenta protiv intencionalizma. Prvi se temelji na problemu neuspješno realiziranih namjera, a drugi na činjenici da radnje (uključujući i umjetnička djela) neminovno imaju svojstva koja nisu (bila) namjeravana, od kojih su neka umjetnički relevantna. Ova su dva problema još i očitija kada se primjene na kolaborativne vrste umjetnosti kakav je film. Obzirom na veliki broj različitih umjetnika koji sudjeluju u stvaranju filma, nemoguće je, tvrdi Gaut, da se njihove namjere u potpunosti poklapaju. Mnogo je vjerojatnije da su barem neke od njih kontradiktorne. Isto tako, obzirom na veliki broj suradnika, nemoguće je kontrolirati baš sva svojstva koja proizlaze iz njihove suradnje, a koja generiraju konačna svojstva filma, uključujući i ona koja su estetski relevantna. Iz tih razloga, Gaut tvrdi, intencionalizam nije ispravna teorija. No ni drugi tradicionalni kandidat, konstruktivizam, nije dobar, i to niti u jednoj varijanti (konceptualni konstruktivizam, normativni konstruktivizam, konstruktivizam kritičke škole, diskrecijski konstruktivizam) primarno zato što daje preveliku slobodu publici pri interpretiranju i stvaranju značenja. Kako bi to pokazao, Gaut polemizira s jednim od najpoznatijih zastupnika konstruktivizma u teoriji filma, Davidom Bordwellom, čija je ključna teza da u susretu s filmovima, gledatelji učitavaju koncepte u film, ovisno o 'tragovima' u filmu i obzirom na svoje pozadinsko znanje o normama filma i svijetu općenito. Film po sebi potpuno je otvoren i o gledatelju (odnosno, kritičarima) ovisi o tome kako će konstruirati konačno značenje. Argumente u prilog ovom stavu konstruktivisti nalaze, između ostalog, u činjenici da je i svakodnevna percepcija u istoj mjeri podložna nametanju konceptata na ono što vidimo, a taj je proces još i očitiji kada se radi o interpretaciji umjetničkih djela. Uz to, činjenica da razumijevanje filma traži od gledatelja da zamišlja puno toga što u samom filmu nije dano (primjerice, 3d prostor na temelju 2d slika, određeni fiksijski lik umjesto glumca koji ga utjelovljuje, događaje koji nisu izravno pokazani) govori u prilog teze da gledatelj ima određenu autonomiju u stvaranju filma, a onda i u prilog teze da gledatelj (a ne autor) određuje koje je značenje

filma. Naposljetku, konstruktivisti se oslanjaju na teoriju interpretacije Stanleya Fisha, koji je tvrdio da se značenje književnih djela ne može odrediti neovisno o interpretativnim zajednicama koje su se tim djelima bavile; one, a ne autor ili djelo, određuje značenje djela. Protiv ovih teza, Gaut tvrdi kako pogrešno predstavljaju ulogu gledatelja, zanemarujući one tragove koji objektivno postoje u djelu i nisu proizvod konstrukcije. Kao što činjenica da objekti percepcije postoje neovisno o procesu percepcije (koji zaista uključuje primjenu koncepata), tako i značenje filma postoji neovisno o procesima interpretacije i posao je gledatelja da ga pronađe. Činjenica da gledatelj ima određenu autonomiju pri zamišljanju filma ne povlači i to da ima slobodu odlučivanja što će zamišljati. Pitanje o tome je li značenje određeno gledateljima pitanje je o tome imaju li oni ulogu u određenju onoga što trebaju zamišljati. Obzirom da je to zadano fikcijskim svijetom filma a ne njihovom odlukom, tvrdi Gaut, nema prostora za njihovo konstruiranje značenja. Tragovi o tome koje je značenje filma postoje u samome filmu; Fish i ostali zastupnici konstruktivističkih škola ne mogu ponuditi zadovoljavajuću teoriju o tome kako i zašto bi oni bili podložni stavovima i odlukama interpretativnih zajednica. U konačnici, Gaut brani teoriju koju naziva *patchwork theory*, a koja je dio tzv. detektivističke teorije interpretacije. Detektivizam se temelji na ideji da je značenje sadržano u samom djelu, a gledatelj ga mora pronaći oslanjajući se na tragove koji postoje u filmu (analogija je sa detektivom koji mora pronaći ubojicu na temelju tragova koje je ubojica ostavio). Ključno svojstvo ovakve teorije jest pluralizam faktora koje je potrebno uzeti u obzir pri određivanju ispravne interpretacije, ali i pluralizam svojstava djela koji se moraju objasniti. Za svako od tih svojstava potrebno je uzeti u obzir druge relevantne faktore. Jedan od tih faktora jesu i namjere, tvrdi Gaut, obzirom da se u procjeni umjetničkog djela ne može zanemariti namjera da se stvori umjetničko djelo. Isto tako, pozivanje na namjere važno je za objašnjenje svojstava poput ironije. No iz toga ne slijedi da namjera određuje sva svojstva djela, zbog čega je potrebno uzeti u obzir i formalne faktore djela i kontekstualne faktore stvaranja, ali i ostaviti prostor za vrlo umjerenu konstrukciju za objašnjenje onih svojstava djela koja su po svojoj prirodi neodređena. U tom smislu, tvrdi Gaut, *patchwork* teorija oslanja se na one elemente intencionalizma i konstruktivizma koji su plauzibilni obzirom na praksu interpretiranja, ali izbjegava one njihove postavke koje su problematične.

U petom poglavlju Gaut se bavi temom za koju tvrdi da je ključna tema u filozofiji filma, a to je pitanje filmske naracije. Dvije su

suprotstavljene pozicije: oni koji brane tezu simetrije tvrde da između književne i filmske naracije postoji dovoljno sličnosti da na temelju njih zaključimo da postoji implicitni filmski narator na isti način na koji postuliramo postojanje implicitnog književnog naratora. Nasuprot tome, zastupnici teze asimetrije tvrde kako su strukturalne razlike u naraciji između književnosti i filma prevelike (prvenstveno zato što književnost pripovijeda a film pokazuje) i da zbog tih razlika ne možemo filmsku naraciju objašnjavati pozivanjem na implicitnog naratora. Primarni je problem dakle objasniti naraciju u onim filmovima kod kojih narator nije niti 'glas' koji nas vodi kroz događaje u filmu, niti jedan od likova koji prepričava događaje. Prvi kandidat za implicitnog naratora jest ideja o naratoru kao nevidljivom promatraču, ideja koja dolazi iz klasične teorije filma, a prema kojoj gledatelj dobiva pristup u fikcijski svijet preko perspektive nevidljivog promatrača kroz čije oči promatra film. No Gaut ovo odbacuje, prvenstveno zato što ne odgovara iskustvu gledanja filma: ono što gledatelj zamišlja su događaji u fikcijskome svijetu, a ne on sam koji te događaje gleda kroz nečije oči. Drugi model – narator kao vodič – tvrdi da je narator naprosto perceptivni vodič kroz scene koji gledateljima omogućuje direktno viđenje scena u fikcijskome svijetu. Problem s ovime jest što ne može objasniti neka svojstva tog gledanja i načina na koji su nam scene prikazane, obzirom da ljudska percepcija nije sposobna za to. Prema trećem modelu, narator gledatelju pokazuje slike stvarnih događaja, a ne same događaje. Ovaj je model neplauzibilan zbog toga što pretpostavlja da je narator ujedno i tvorac filma, što je po samoj definiciji pogrešno. Tvorac filma ne može biti dio fikcijskog svijeta. Obzirom da niti jedan od ova tri modela ne može objasniti filmsku naraciju, Gaut tvrdi kako ideju o implicitnom naratoru u filmu treba odbaciti. Teza simetrije je dakle pogrešna; filmska naracija dolazi u samo dva oblika (narator kao glas koji gledatelje vodi kroz radnju, narator kao jedan od likova u filmu) što znači da narator u filmu ima puno ograničeniju ulogu no što je to slučaj s književnošću.

Šesto poglavlje primarno se bavi pitanjem emocionalnog odgovora na filmove, no u pozadini ovog problema proteže se općenitije pitanje o opravdanosti i racionalnosti emocionalnog odgovora na fikciju, kao i Gautova polemika s Carrollom o pitanju specifične uloge koju filmski medij ima za razvijanje emocionalnog odgovora. Na općenitij razini, Gaut ovdje nudi argumente protiv Carrolla, koji negira specifičnost i ulogu filmskog medija (u raspravama je ove poznato kao *medium-specificity problem*) u objašnjenju emocionalnog odgovora na fikciju. Gaut međutim navodi četiri aspekta kinematografskog medija

koji se koriste za emocionalno angažiranje publike. Oslanjajući se na Carrollov stav prema kojem fotografska osnova filma omogućuje lakše prepoznavanje sadržaja nego jezična osnova književnih djela (obzirom da je prepoznavanje slika osnovno vizualno svojstvo koje je bazičnije od učenja procesiranja jezika i jezičnih izraza), Gaut tvrdi da je upravo to svojstvo filmskog medija osnovno za objašnjenje načina na koji nas film emocionalno dotiče. Za razliku od jezičnog medija koji je u usporedbi s filmom apstraktan i općenit, film omogućuje prikazivanje detalja i partikularnosti što jače stimulira emocije gledatelja. Drugo svojstvo relevantno za pobuđivanje emocionalnog odgovora kod publike odnosi se na 'višestruke slike' koje se u procesu montaže mogu slagati na različite načine, ovisno o tome što se želi postići. Tako se primjerice slike mogu brzo izmjenjivati pred gledateljem, mogu biti suprotstavljene i mogu se prikazivati na različitoj udaljenosti. Uz to, različiti načini snimanja također omogućuju manipuliranjem gledateljeve pažnje. Ova svojstva medija omogućuju ne samo izazivanje emocionalnog odgovora, nego i identificiranje s likovima, što je prema Gautu jedan od najvažnijih aspekata emocionalnog odgovora koji omogućuje emocionalno učenje. Treće svojstvo specifično kinematografskom mediju jest način prikazivanja vremena; primjerice, brza smjena zastrašujućih scena pojačava osjećaj straha u horor filmovima. Četvrto svojstvo jest glazbena dimenzija filma koja je u svakom filmu relevantna utoliko što doprinosi ekspresivističkim osobinama filma. Središnji dio članka posvećen je pojmu identifikacije, pri čemu Gaut prvenstveno polemizira s Carrollom i Curriem, koji smatraju da identifikacija nije ispravan model za objašnjenje emocionalnog odgovora na filmove. Prije svega, tvrdi Gaut, takav je stav protivan iskustvu koje većina gledatelja ima ne samo u susretu s filmovima (pri čemu dolazi do identificiranja s fikcijskim likom) nego i u svakodnevnom životu (primjerice, u slučajevima kada se identificiramo s prijateljicom). Kako bi dokazao svoj stav, Gaut navodi i analizira nekoliko različitih shvaćanja identifikacije i najčešćih oblika koje ona preuzima (empatija i simpatija), tvrdeći u konačnici kako je potrebno uočiti da identifikacija s likom nikada nije globalna, u smislu da se potpuno poistovjećujemo sa likom u situaciji u kojoj je lik. Umjesto toga, tvrdi autor, potrebno je prepoznati različite aspekte identifikacije: perceptivni (gledatelj zamišlja da vidi ono što lik vidi), afektivni (zamišlja da osjeća ono što lik osjeća), motivacijski (želi ono što karakter želi) i epistemčki (vjeruje ono što lik vjeruje). Uz to je važna i empatička identifikacija, pri čemu gledatelj projicira sebe na mjesto lika. Ovako shvaćena identifikacije, tvrdi Gaut, omogućuje nam da objasnimo

emocionalno učenje koje može biti rezultat gledanja filma. S jedne strane, putem empatije gledatelj može povećati svoje znanje o emocionalnim odgovorima ukoliko i lik prema kojem pokazuje empatiju raste emocionalno. Do učenja može doći i ako gledatelj uvidi da emocionalne reakcije koje lik proživljava nisu prikladne.

U sedmom poglavlju Gaut analiza pojam medija. Dvije su osnovne teze koje zagovara: prvo, odbacuje skeptičke stavove po pitanju medija koje zagovaraju Beardsley i Carroll prema kojima su rasprave o mediju nepotrebne u umjetnosti; drugo, pokazuje na koji su način distinktivna svojstva kinematografskog medija omogućila filmu da postane umjetnička forma. Medij kinematografske umjetnosti su pokretne slike, a ono što je jedinstveno za kinematografiju jest montaža, kretanje kamere i način snimanja, odnosno manipuliranje snimljenim materijalom. Važnost medija u iskustvu umjetničkoga djela očituje se na tri razine, obzirom na koje se može i analizirati tvrdnja o specifičnosti medija, tvrdi Gaut. Prvo, iz evaluacijske perspektive, medij je važan dio evaluacije umjetničkih predmeta zato što ispravne umjetničke evaluacije djela uzimaju u obzir distinktivna svojstva medija u kojem je djelo napravljeno. Upravo ta svojstva postavljaju određena ograničenja pred autore koja oni moraju znati savladati da bi stvorili umjetničko djelo. Prema objašnjavačkoj verziji, medij je važan zato što se neka svojstva umjetničkog predmeta objašnjavaju pozivanjem na distinktivna svojstva medija. Primjerice, jezični medij omogućuje fikcionalnost, za razliku od fotografskog medija. Prema trećoj varijanti, medij je važan za umjetnički status filma zato što se u mediju instanciraju ona umjetnička svojstva koja su specifična za film i po kojima se film razlikuje od drugih umjetnosti. Upravo se na ovaj način može objasniti po čemu se *artfilm* razlikuje od ostalih narativnih umjetnosti (kao književnost), od ostalih umjetnosti koje utjelovljuju glumu (kazalište), snimljeni zvuk (glazba) kao i od ne-umjetničkih filmova (primjerice dokumentarnih). Vjerojatno je najveće postignuće Gautove filozofije kinematografije u načinu na koji objašnjava segmente estetskog iskustva gledanja filma (pri čemu mislim ne samo na subjektivni doživljaj filma nego i na sve one probleme vezane uz razumijevanje i interpretaciju filma te emocionalno iskustvo koje film pobuđuje) upravo pozivanjem na distinktivna svojstva medija koja ta svojstva i omogućuju. Svako je poglavlje knjige u tom smislu i analiza specifičnost medija.

Jedan od najznačajnijih doprinosa Gautove knjige jest i filozofija digitalnog filma koja je u knjizi razvijena i koja barem prema dosadašnjim reakcijama filozofske publike predstavlja jedan od najvećih



izazova. Carl Plantinga se primjerice pita zbog čega Gaut pod kinematografiju uvrštava digitalni film (uključujući videoigrice i ostale interaktivne oblike), ali ne i televizijske serije. No neovisno o tome, Gaut je ponudio vrlo obuhvatnu teoriju o filozofskom pristupu digitalnome filmu, pri čemu valja naglasiti nekoliko osnovnih elemenata. Prije svega, najznačajnija teza koju Gaut promiče odnosi se na umjetnički status digitalnog filma: digitalni film utjelovljuje novi medij, a obzirom da nudi mogućnost generiranja umjetničkih svojstava koji se ne mogu realizirati u drugim medijima, digitalni film ujedno je i umjetnički medij. Štoviše, tvrdi Gaut, obzirom na svojstva koja nudi, i interaktivna će kinematografija postati nezavisna umjetnička forma. Obzirom da digitalni film omogućuje stvaranje ekspresivnog sadržaja koji ne zahtijeva snimanje stvarnosti te da dozvoljava gotovo pa neograničenu intervenciju i modifikaciju, digitalna kinematografija u značajnoj se mjeri razlikuje od tradicionalne, posebno u tome što omogućuje interaktivnost. Interaktivnost je značajna i zbog načina na koji promišljamo o pitanjima autorstva, emocionalnog odgovora na film i samog razumijevanja. Obzirom na određeni stupanj kontrole kojeg publika ima kod interaktivne kinematografije, tezu o višestrukom autorstvu treba modificirati kako bi uključila i gledatelje. Uključenost gledatelja posebno je zanimljiva iz perspektive emocionalnog angažmana gledatelja-sudionika u interaktivnim videoigricama. Pitanje racionalnosti fikcijskih emocija poprima novu dimenziju kada se uzme u obzir da je gledatelj/sudionik kauzalno odgovoran za neka svojstva fikcijskog svijeta i ono što u njemu napravi. I problem interpretacije digitalnog (interaktivnog) filma (videoigrice) mora uzeti u obzir umjetnička svojstva medija, ali i činjenicu aktivnog angažmana gledatelja. Budući da digitalna fotografija omogućuje veliki stupanj manipulacije i potpunu kontrolu nad konačnim izgledom, smanjuje se mogućnost 'slučajnih' svojstava koji imaju ulogu u estetskoj evaluaciji. No s druge strane, rad na digitalnome filmu povećava broj umjetnika, stoga digitalna kinematografija dodatno govori u prilog teze o višestrukom autorstvu.

*A Philosophy of Cinematic Art* Berysa Gauta sasvim sigurno predstavlja jednu od najvažnijih knjiga za suvremenu filozofiju filma i kinematografije, iako je doprinos jednako važan i za kontekst analitičke estetike. Izuzev pitanja o tome može li se filmom filozofirati (koje u suvremenim raspravama postaje jedno od najrelevantnijih problema za filozofiju filma), Gaut pokriva sve velike teme koje spadaju pod 'estetsku trijadu': pitanje autora (u smislu problema autorstva i autorovih namjera), pitanje publike (interpretacija, razumijevanje, emocionalni

odgovor) i pitanje samog djela (estetska svojstva djela), uzimajući u obzir i način na koji fiksijski svijet filma reprezentira vanjski svijet. Analitički nemilosrdan u kritici suprotnih stavova, Gaut je i ovom knjigom pokazao zbog čega je jedan od najznačajnijih suvremenih filozofa umjetnosti. Neke su od teza koje zagovara problematične. Moglo bi se primjerice tvrditi da *patchwork* teorija ne može riješiti probleme vezane uz interpretaciju zbog toga što ostaje na pola puta između intencionalizma i konstruktivizma pretpostavljajući međutim unaprijed koja su svojstva relevantna u kojem kontekstu procjene ne nudeći kritičaru nikakve konkretne smjernice za donošenja odluka o relevantnosti. Drugim riječima, odluka o tome koja su svojstva relevantna već su dio interpretacije i pretpostavljaju da smo odgovorili upravo na ona pitanja koja su problematična. Isto tako, Gautovo rješenje problema emocionalnog angažmana gledatelja može se prihvatiti samo unutar šire teorije prema kojoj fiksijske emocije nisu iracionalne, što nije univerzalno prihvaćen stav. Naposljetku, i sam način pristupanja interaktivnim oblicima digitalnih formi može se smatrati problematičnim, posebno teza o videoigricama kao predmetima estetske procjene. No unatoč tome, Gautova knjiga predstavlja obavezno štivo za sve one koji vole umjetnost.