

Др ЈОВАН БУКЕЛИЋ

АГРЕСИВНОСТ У ВРЕМЕНУ "ВИЗУЕЛНЕ ПРОЖДРЉИВОСТИ"

Психијатрија, посебно психоанализа, баве се, на специфичан начин, чином и током стваралаштва, као и анализом уметничког дела.

Ако прихватимо да је психијатрија и уметност комуникације, она на специфичан начин гради мостове ка човековој души и на специфичан начин анализира уметничко дело, не поистовећујући га са аутором, јер аутор не мора да личи свом делу.

Психа, грчка богиња душе, представљена је као лептирица са крилима раскошних боја, као изразито лепа девојка коју су рањавале Аморове стреле. Она је симболична опомена да је човекова психа раскошно богатство, поље хаоса, лавиринт у којем се може лакше изгубити, лавиринт у којем се чак и уз помоћ Аријадниног конца не можемо снаћи.

"Душа се отвара попут лотоса, са латицама многим" (Х. Цубран).

Као што треба одгонетнути душу, исто тако треба одгонетнути *Ignis Sacer*, ту ватру стваралаштва, божанско надахнуће неког ко је "осуђен да буде уметник" и чије "божанско беснило има опасан реалан однос према болесном, иако са овим није идентично".

Психијатрија, психоанализа и филмска уметност

Јунг тврди да стваралачки процес, уколико га уопште можемо пратити, постоји у несвесном доживљају архетипа и у развијању и обличавању архетипа до завршеног дела. Јунг под архетиповима подразумева неку врсту најстаријих праречи наших предака, које

припадају категорији несвесног. Тајна стваралачког и трансценденталног проблем је на који психологија не може да одговори, већ га само описује.

Уметнику свет говори гласом започетог дела. Он га раздражује, опчињава. Он захтева од њега да визији хаоса да неку складну архитектуру. Уметник који чује глас "позван је да створи оригинално дело". Мач времена руши понављања, тражи од дела да буде субјективно "јер је то начин да буде истинито" и објективно, а писац мора да личи свом делу. Најтежи је злочин, по Флоберу, "понављање открића својих претходника".

Хусерл у анализи чинова свести који покрећу логичку мисао види извесну археолошку феноменологију. Њу треба довести на ниво орнаментике.

Не постоји свет који одговара укусу и надањима свих. Уметничко дело је уметност речи, боја и звукова, а уметник нека врста златара који из тмине, попут магнета или свеће, уклања зрна песка од искри злата. Чини са да је тај процес с оне стране интелектуалног и интуитивног сазнања. Надахнуће је нека врста пустоловине, мистичног искушења, које захтева од чула и духа, који су испод прага човекове свести, да нематеријалном да јасне контуре лепоте која ће у нама изазвати пријатна осећања. То је понекад виша форма игре, "празничко стање духа", "катарза страсти", "утопијско улепшавање стварности", сажимање живота, распоредних искустава свести, беспомоћност разума.

По Бергсону, основна сврха уметности је да нас "суочи са стварима онаквим какве доиста јесу", али писац не сме да просто репродукује логику реалног света, не да приповеда велике догађаје него да мале учини занимљивим. Уметник мора да сукоби есенцију с егзистенцијом, уметност са животом, да нас провоцира да сневамо, а не да спавамо.

Платон је уметничку инспирацију уврстио међу четири категорије лудила. Говори се и о болесној хиперемотивности, психичком егзибиционизму, потхрањивању опсесија помоћу пасивног аутоматизма празних форми. Неуротичар, заробљен даром и стваралачком жељом, може сервирати неубличене искре, импULSE ван ареала свести, ван домена сазнајног, који могу бити непотиснута афективност. Геније је изузетна али не и болесна личност. А ако је болестан он због болести није генијалан.

У уметности можемо говорити о спољашњим и унутрашњим хоризонтима. Спољашњи свет, архитектоника дивних предела, фасцинација делом природе, делује на уметника као побуна, макар и прометејевска. Друга врста дражи су производ несвесног или присвесног, "унутрашњи хоризонт", "унутрашње певање" док ћутимо неми, затворених уста.

Уметничко дело није "дестилисана осећајност" већ слика душе и духа, срца и разума, осећање разумевања и разумевајуће осећање.

Виртуелна реалност нема лепоте, јер тамо где нема смисла нема ни лепоте.

Филм - то је поигравање нашим чулима, игра сталног завођења путевима опсене и илузије (Ж. Д.).

Филмска уметност је научно и филозофско сазнавање света. Видљива стварност се више не подражава, она се склапа.

Кинематограф је справа за "штампање реалности" ... метафора новостворене слике света и из ње произашле филозофије стварности.

Потпуност чулног укида имагинарно. Психолошка омама постоји, филмска слика је "илузија - вере достојна". И у магли се може видети. И у "барама могу зоре да зарумене".

Филм - имитирање стварности

Људи су били фасцинирани способношћу филма да имитира стварност. Погачић, у књизи "*Неми сведоци*", описује следећи догађај: "У току прве пројекције филма *Улазак воза у сјанишу Сиоиа*, гледаоци су били импресионирани његовом визуелном истинитошћу и престрашени поскакали из столица, када је воз из Марсеља, ситан у почетку, улазећи све више и више у слику, а тиме постајући све већи и одређенији, стварао утисак да ће се продужити кроз платно и продрети међу гледаоце у Индијски салон Гран Кафеа".

Деца, названа филмски пајаци, седе најближе екрану. Слика са екрана плени и осваја, лепи радознале и очи жељне сензација и надахнућа, нарцистички поистовећује. Та веза је лепак који успоставља природност (псеудо природу) филмске сцене.

Изгледа да кинематографски апарат својом пројективном моћи подражава својство психичког апарата да пројектује унутрашња психичка збивања у спољашњу реалност. Такав пројективни карактер филмских слика, које могу да потпуно овладају нечијим искуством, најснажније истиче појаву визуелних халуцинација као психопатолошког феномена. Једно од првих сведочанстава такве врсте забележио је Клифорд Бирс (1924), пишући о једној психотичној епизоди коју је доживео: "Уображавао сам да је ове визији сличне утицаје, уз неколико изузетака, производила нека *магична лантерна* коју контролише неки од милијарде мојих прогонилаца. Лантерна је била нека врста кинематографске направе. Филмска слика, често сјајно обојена, пројектовала се на плафон моје собе а понекада и на чаршаве мог кревета". (Цитирано према књизи "*Психоанализа и филмска уметност*" Милице и Жарка Мартиновића, 1994).

Филмска прича (диегеза) игра улогу преносиоца илузије. Филмови се доживљавају као добри и лоши објекти у аналитичком смислу.

Диегеза храни Его гледаоца и изазива фрустрацију. У ситуацији када је Его уплашен агресивношћу филма. Super Ego долази у помоћ и врши напад због сувише интензивног задовољења. Задовољство филмом резултат је поистовећивања са Его - Идеалом гледалаца, или његовим неоствареним маштањима.

Мотивација гледаоца је хедонистичка, а гледање филма нарацистичка активност, која може подстицати и потребу за комуникацијом.

Постфројдисти упоређују аналитичке и филмске термине. Левинов *екран сна* дефинише се као празна позадина, на коју се пројектују слике сна. И гледалац и сневач игноришу екран у току пројекције филма/сна.

Гледалац филма тражи контакт с имагинарним. Глад за објектом заједничка је и за *екран сна* и за *екран филма*.

Оба екрана покрећу жеље да се успостави неки фантазматични тип првобитних односа или њихових деривата, чији су заступници аналитичар, односно филм.

Филм нуди делимичну а сневање потпуну илузију реалности. У филму долази до ограничених регресија и стања налик на сањарење и маштање. Гледање филма, сањарење, сањање ... помажу да се обнови нарцизам субјекта.

Време "визуелне прождрљивости"

Очи су човеково биолошко расипништво, распојасано богатство. Верује се да биологија није нигде била тако издашна као кад је човеку подарила *око* и подарила му могућност да буде визуалиста, визионар, илузиониста и халуцинант, али и слеп, заслепљен психолошким скотомима.

Очи могу бити заведене. Могу бити корумпиране и да корумпирају друга чула. Очима се може подвладати. То је у психологији уметности познато.

"Бесане очи виде више" и могу назрети "рајски приказ", песничка је метафора Ивана Лалића.

Човек подлеже искушењу и трага за нечим ван оног што се докучи очима, а обдарен је способношћу да "опажајно евоцира, призове, ванопажајно".

На човекова чула делују "аморфне наслаге дражи". Очи су моћна али и немоћна "оруђа за идентификовање".

"Способност разумевања помоћу очију успавана је и треба је пробудити". (Ж. Д.)

Композиција као "организовани визуелни исказ" може да понуди играрију, архитектонику фасцинантних предела и облика, али и илузију, тако нормалну да "убије човека, као мало дневне светлости у очима људи", који носе "маске на лицу" (своје фасадно, идеализовано или нацифрано Ја), али и "нож у рукаву".

"Осећај потисне расуђивање", а добра "теорија уметности мора да одише мирисима уметничких радионица".

Филмски и телевизијски екрани, видео касете, компјутери, игре и видео покери, интернет, краду видике тзв. "силиконске генерације", "силиконске деце" последње деценије овог века, века "визуелне прождрљивости", својеврсне опсесивне заокупљености неуротичних размера.

Американци су у својим испитивањима дошли до фрапантних података: амерички тинејџер до своје 16. године - две године проведе гледајући ТВ програм, а дечак до своје 12. године види на филму 2000 убистава.

Телевизијски пријемници постали су "жвакаће гуме за очи".

TV DINNER. - Шездесетих година индустрија брзе, готове хране, доживела је прави бум када је једна калифорнијска фирма изашла са ТВ вечером, готовим оброком сервираним у таблет систему, по угледу на сервирање хране у авиону или болници.

Промоција ТВ вечере коинцидира са све учесталијим запошљавањем жена. Жена се, баш као и отац породице, враћа са посла непосредно пред "важну" серију, квиз. Уместо да припрема вечеру, жена је подгрева и заједно са осталим укућанима једе пред екраном.

Пред екраном, то је већ научио и сиромашнији део света, једе се слатко и обилно. Сва чула се задовољавају максимално и у исто време.

Тако наш *homo tehologicus* не губи време, седа наспрам ТВ пријемника, умножава, клонира генерацију седећих људи, не ретко уплашену "хадским ноћима", некад можда и сања бољи и праведнији свет.

Ово је и време фасцинације стварима, све до нивоа деификације. Човек доводи ствари до савршенства. Цвета естетски дизајн, али и кич. Многа паковања, раскошна, провокативна, обликована су да изазову пријатна осећања, да *ad hoc* подвале чулима. Имају, попут дрога, адиктивне потенцијале. Стварају зависност и поробљавају човека, претварајући га у марионету. Многи њихову заводљивост и лепоту упоређују с лепотом жене.

Неуспешна је, чини се, фромовска побуна против присиле човека да се бави лепотом ствари, а не "украсном добротом човека", човека коме прети егзистенцијални промашај, егзистенци-

јална трагика, ништавило, човека који сваког тренутка може да остане део "космичке прашине", "космичка нула".

CNN ГЛОБАЛНО СЕЛО. - Када је рекао да ће телевизија учинити да свет постане глобално село, ни сам Мек Луан није могао да замисли да ће једном (и тако скоро), постајати CNN.

До оснивања CNN International-a за који је заслужан бивши холивудски продуцент Тед Тарнер, политичари су контролисали телевизијске канале. Данас, док прати догађаје свуда у свету управом "real time"-у, телевизија не само да рађа и убија политичке личности, већ је у стању да створи и саме догађаје тако што их прејудицира, најави, исфорсира.

ИНТЕРНЕТ. - Осим што до неслућених размера радикално демократизује комуникацију (по цени једног локалног телефонског импулса), било ко, без обзира на којој се тачки Земље налази, може да уђе у мрежу било кога, било где - макар то била и CIA или Виндзор (и може да комуницира у оба правца) и омогућује готово све људске делатности на било ком крају света у комфору сопственог дома.

Преко интернета људи данас купују, образују се, пропагирају себе и своје идеје, жене се и удају, раде.

Интернет за неке постаје тотални виртуелни живот, а њихова зависност од интернета предмет бројних социопатолошких студија.

VIRTUAL REALITY - Измишљен у војне сврхе, пре свега за симулацију летења у надзвучним брзинама, virtual reality је у широке масе ушао крајем осамдесетих, пре свега у Дизниленду.

Комерцијална примена је практично бескрајна, од забављачке, до научне и индустријске. За сада, везана за скупу апаратуру, ова технологија није демократизована до те мере да постане део кућних машина. Уз дигиталну телевизију, међутим, virtual reality ће временом постати доступан колико и ТВ пријемник.

ДИГИТАЛНА ТЕЛЕВИЗИЈА - Ова, за сада скупа технологија, у многоме преузима функције компјутера, а за неких десетак година прети да га претвори у само један од својих програма.

Захваљујући њој, гледалац није пасивни конзумент једне велике организације, већ њен активни и све равноправнији партнер који, на пример, бира шта ће и КАДА да гледа. Интерактивни однос омогућава претплатнику да буквално креира свој програм по својој мери.

Телевизор ће све више замењивати телефонски именик, ред вожње и летења, метеоролошке информације, букинг службе авио

компанија, бутике и самоуслуге, банке и осигуравајућа друштва, ауто клубове итд.

Век "космичке равнодушности"

Колумбо прича да је приликом открића Кубе видио биљку памука и на њој стално у исто време чауре које тек дозревају, оне које су већ дозреле и отворене, и трџе које су тек у цвету.

Таква биљка требало би да буде човек.

Човек је крхка архетипска грађевина у којој тумарају многи људи, далеки преци, трауме, генетски рингишпили, гени у расејању, интерперсонални конфликти и интерперсоналне инхибиције у његовом хуманом социјалном простору.

Крај овог "горког и пустог века" последњу деценију прогласио је "деценијом мозга". И гле ироније: у деценији мозга врши се нечувено насиље над људским умом.

Ово је век свемирске равнодушности, космичке студени, век великих заблуда, трагичних неспоразума, колосалних издаја, век у којем су "минирани духовни светови".

У овом расулу смисла нико се не боји тишине, налик на ону крај одра, и нико неће чути "крик на врху те тишине".

Ово је век агресије и свемирске равнодушности према људској патњи, према глади, према умирању. Расте зло, човек се смањује, а "туђи бол хладнији је од снега".

Овај сурови век обликује *homo technologicus*-а, убија сваку наду *homo ludens*-у, човеку безбриге и игре, с правом на машту. Како спречити пораст броја хемијске и алхемијске деце наше цивилизације, како осујетити њихова путовања ка паралелним световима, јер "ако залутају на земљу немају шта да траже на небу".

Млада особа у "планетарној империји" често лута у распарчаном "глобалном селу" кроз минска поља духовних светова, опседнута идолатријом успеха каткада и пред сопственим понором, лишена речи присних и прираслих за срце, лишена могућности да негује лепшу душу, јер има оних које може да додирне само душа.

Душа често шапуће из мрака. У овом отуђеном свету тешко је успоставити сократовски "говор душе с душом" и неговати "лепу душу", јер "љепшом душом дубље се јеца" (Андрић).

"Дете живи од сна до сна, у сјају и одсјају сусрета" (Бубер), може бити завођено и дуго остати у предворју живота, препуштено машти, рањено ескапизмом, својеврсним бегом од стварности.

Треба имати доста маште да би се живело у садашњости, а многа адолесцентова искуства су потресна и трауматска, због чега изостаје адекватно антиципирање будућности.

Мреже хаоса, друштвене кризе, стварају "генерације без наде", хостилне, чак дивље агресивне.

Младаљачки раст може бити вулкановит, обасут апокалиптичним претњама, али и пркосан, у сазвучју с метафором "што је небо тамније, то су звезде сјајније".

Но, ту постоји опасност да се не полети пре него што се одмери распон сопствених крила, јер сукоб вредности, егзистенцијална фрустрација, конфликти савести, егзистенцијални вакуум, могу довести до сметњи у духовној сфери и губитка смисла живота, све до тзв. ноогених неуроза (Фанкл).

Суочени смо с претњама да у савременом "епистемолошком простору" нема места за човека. "Свет је почео без човека и завршиће без њега" (К. Леви Строс).

Екранизовано насиље

Известан број гледалаца ужива у сликама акције које до нивоа аутентичности приказују насиље и на тај начин постижу гратификацију сопствених хедонистичких мотива. Едиповске стратегије омогућавају идентификацију са агресором, али и са губитником, жртвом.

То је тежња да се одржи осећање omnipотенције, супериорности и нарцистичког дивљења себи. И нарцизам и агресију карактерише незајажљивост.

Насиље и агресивност на филму могу бити снажни имитациони модели у посебним социјалним групама и у популацији младих. Генеза насиља је врло сложена.

Музика не делује само као "метафора нагона" (Hummel) и афекта, већ подстиче евокације, медитације и прораде.

(Атентатор на америчког председника Регана, Џон Хинкли јуниор, био је наводно подстакнут филмом "Таксиста", који је гледао осамнаест пута.

Чарлс Менсон и његова банда починили су страшни злочин у вили глумице Шерон Тејт. Познато је да је Менсон ексцесивно користио снажну психоделичну дрогу LSD-25, али је ужасна режија убиства инспирисана филмовима Романа Поланског.

Познато је да су Хичкокови филмови страве и ужаса довели до декомпензације (чак и психотичке алијенације) не мали број гледалаца.

Вештачио сам на суду пубертетлију који је у београдском биоскопу "Козара" гледао Хичкоков филм... У току драматичне филмске сцене застрашујућег лета птичурина овај млади несташни побуњеник пустио је из свог капута голуба, коме је подсекао крила, па је и његов лет био застрашујуће бучан. Пошто филм може да

имитира стварност, у замраченој сали наступила је паника и насилно отварање врата. За све то време млади деликвент садистички је уживао у свом "подвигу").

Ратни филмови гратификују осећање нарцистичке свемоћи читавих нација, славе победу вође и владајуће идеологије. Насиље избија у име симболичног разлога који има за циљ да анестезира Super Ego и оправда масовна убијања, холокауст, геноцид. "Опасност за човечанство представља спајање агресивних нагона са конструктима на симболичном нивоу" (Беталанфи, ЈАРА, 1957).

Нарцистички бес има специфичан однос са нарцистичком повредом и агресивношћу. Према Кохуту (1971) он се јавља у разним облицима (потреба за осветом, за исправљањем неправде, за поништењем нанесене озледе) и има карактер неодложне компулзије, често безграничне и виолентне.

Филм и феномени идентификације

Идентификација разрешава Едипов и Електра комплекс (паралелан Едиповом комплексу. Електра је била кћи Агамемнона и Клитемнестре, сестра Ифигеније и Ореста. Помогла је брату Оресту да побегне и да се врати и казни мајку, која је учествовала у завери и у убиству његовог оца. Описали су је у трагедијама Софокле и Еврипид).

Пошто постмодерно друштво нема ни идеале ни табуе, млади имају озбиљне и трауматске проблеме у процесу социјалног раста и сазревања.

У друштву компетиције, безличне лествице вредности, комуникационе густине, велике и вртоглаве социјалне осмозе у којој нема праве емпатске комуникације, у менталном расулу човековог социјалног поља, хаотичном ослобођењу енергије, у кавезима "личне аномије пред емоционалном или друштвеном аномијом", фундаменталне досаде, дубоке суморности до *taedium vitae* (презирања живота и анхедоније), прибегава се, често, осветничком избору идентитета, где је улога филма од изузетне важности.

Истакнуте су улоге звезда, митоманске улоге, тежња "боваризму", бежање у имагинарно, мистицизам.

У трагању за Его-Идеалом, на путу ка постизању идентитета, естетска и етичка мерила могу бити болна опомена.

Идентификација је пројективна или интројективна, где други чине део личности, где долази до идентификације са идеологијом или идеологизираним групама, са агресором (усвајање модалитета агресије, симбола и моћи).

Гледалац се идентификује са борцем за моћ, посебно уколико га доживљава као да му је имагинарни супституат.

Агресивност је последица "понављане афективне фрустрације" (Ана Фројд).

Разне силе управљају на анархичан и противуречан начин, делују плодне и перфидне имагинације, сексуалне опсесије подстакнуте филмовима типа сексуалних арена и сексуалних атентата, самоозакоњење и избор криминалног чина који особу умирује.

Много је фактора који доприносе кризи или конфузији идентитета младе генерације данас.

Проблеми формирања Super Ego су исто тако бројни и делују системом подвале нашим чулима, а збивања су, што је познато, у ареалу несвесног.

Савест може личити на "покварени сат" који, по Андрићу, никад не показује тачно време.

(У филму "Француска веза" два детектива, строгог, тиранског Super Ego, бескомпромисно, чак садистички, боре се против наркоманије. Импресивна је сцена кад изненада упадну у један бар у Харлему, претресају посетиоце, плене дрогу и стављају је у миксер за коктеле, а затим просипају, ликујући).

(Главни јунак "Лейла изнаг кукавичијег гнезда", психопатских црта личности, пркоси и ледира нарцизам одређених институција. Следи одмазда полиције и медицинске службе. Бива подвргнут леукотомiji, неурохирушкој интервенцији на мозгу, после које постаје безвољна, абулична личност. Симпатије гледалаца су на страни побуњеника, који на неки начин персонификује неког могућег вођу и носиоца напредних идеја, које воде напретку друштва).

Интројекција лошег објекта и сталност интројекта рађа хостилност, осећање кривице, депресивност, потребу за казном, покушаје самоубиства и самоубиства.

Може доћи до *splittinga*, својеврсног цепања: и добри и лоши објекти држе се одвојено.

Млада генерација данас негује култ презента и хедонистички однос према животу, без антиципирања будућности, уплашена матурационим стресовима и прелази на осветнички тријумф избором дроге као "идеологије безнађа" и "цивилизацијске неурозе" 20. века, самоотуђењем у кавезима верских секти, клубовима самоубица ("даркери"), фасцинирана "анђелима пакла".

Бунтовничко понашање последица је ослобађања инстинкта које Super Ego није успео да блокира.

Привлачност хероја најкраћи је пут ка идентификацији. Идентификација са Џемсом Бондом, Шерлоком Холмсом, снажним момцима...

С правом се поставља питање зашто би снажни, чак и добри момци, морали увек да побеђују, јер живот може режирати и другачије исходе.

У фантастичној уметности естетска илузија је и фантастично чудна и фантастично чудесна, нуди космолошку могућност паралелних светова и могућност прелаза у други паралелни свет.

Хостилност и агресивност преносе се на ванземаљце. Силазак на земљу "освајача свемира" или "свемирских бића" бива дочекан с параноидним гардом или жестокиим двобојима, страхом због убедљивог симулирања хиперреалности и могуће имагинативне катастрофе, страхом од будућности. Ови филмови су најубедљивији кад су на граници између чудног и чудесног.

(Главни јунаци филма *"Пошћуно њрисећање"* гледају небеско плаветнило, пошто се атмосфера Марса напунила кисеоником, и воде разговор.

Девојка: "Не могу да верујем. Ово је као сан. Што је било?"

Квејд: "Помислио сам нешто. Шта ако је ово стварно сан?"

Девојка: "Онда ме брзо пољуби пре него што се пробудиш.")

Премештањем у другу димензију у филмовима научне фантастике оповргава се смрт и имплицира феномен реинкарнације.

(У једној ТВ серији ефектно је визуелизован прелазак посаде космичног брода у другу димензију и комуникација са ванземаљским бићима. Анкетирани су затим амерички десетогодишњааци који су изјављивали да бог и свеци постоје и да је могуће, после смрти, с њима остварити комуникацију).

Екранизовано насиље делује стресогено, али може да има и терапијске потенцијале десензибилизације. Стрес је и рушилачка али и подстицајна снага, "редитељ окрутности", а страх, како каже Његош, "човјеку образ каља често".

Стрес је "пољубац смрти или зачин живота, изазов и шанса за сазревање, уколико га држимо под контролом".

Агресивност и насиље могу бити снажан фактор у процесу иницијације. Обреди иницијације карактеристични су за примитивне културе. Од дечака се захтева да неким херојским чином заслужи да ритуално уђе у свет одраслих мушкараца.

Особе крхог, фрагилног, "Его од шећера", трагају за узорцима или харизматским вођама, који ће им омогућити одређени социјални статус и снажнији Его, Его од "Мрамора".

Филм често бива сведен на разоноду, а "разонода разоружава".

Не може се заобићи просвећујући карактер многих телевизијских серија.

Успех без премца доживљава серија COSBY SHOW у којој црни глумац Бил Козби, који је иначе докторирао психологију и андрагогију, игра лекара, оца породице, који, уз помоћ своје лепе и

паметне жене, мукотрпно подиже сина и кћерку. На први поглед, овај серијал се ни по чему не разликује од било које "беле" породичне серије: породица пролази брзакe живота и вешто избегава вирове уз помоћ љубави и етике. А разлика је огромна. Намеће се закључак да је живот црне породице идентичан животу беле породице, а ако је тако - и да је црнац подједнако човек као и бели. За 25 година емитовања, *Cosby Show* је у самом врху гледаности, у белој, колико и у црној Америци. Утицај серијала се не ограничава на приближавање црне популације доминантној белој. Црној популацији се свакодневно сервира пример за углед. Захваљујући образовању и раду, Козбијеви су респектабилни чланови грађанског друштва. Због таквих последица његовог рада, многи амерички социолози стављају Била Козбија раме уз раме са Мартином Лутером у борби за еманципацију црнаца.

Ако са екрана зрачи естетска узвишеност, онда гледалац бива очаран уметношћу, подстакнут да машта, сањари или сања.

Но, многи ће у овом "суровом веку" одмахнути "... нама се не сања, нама се спава".

Литература

1. Арнхајм, Р.: *Моћ центра (Студија композиције у визуелним уметностима)*, Београд 1998.
2. Арнхајм, Р.: *Уметност и визуелно айажање (Психологија стваралачког гледања)*, Београд 1998.
3. Павићевић, В.: *Огледи о хуманизму*, Нови Сад 1977.
4. Драгојевић, Ж.: *Крај филма*, Београд 1998.
5. Мартиновић Милица, Мартиновић Ж.: *Психоанализа и филмска уметност*, Београд 1994.

Jovan Bukelić

AGGRESSIVENESS IN THE TIMES OF "VISUAL GLUTTONY"

Summary

Creative process is described from the aspect of psychoanalysis. Jung claims that creative process is present in the unconscious experience of archetype as well as in the development and complete formation of archetype. An artist is expected to create a harmonious architecture in the vision of chaos.

A work of art is the art of words, colours and sounds, and the artist is some kind of a goldsmith who, from the darkness, like a magnet or candle, removes the grains of sand from the gold sparks. The artist must confront essence with existence, art with life, he must provoke us to dream and not sleep.

Plato included artistic inspiration in four categories of madness.

In art, we can speak of external and internal horizons. External world, architecture of wonderful scenes, fascination with the work of nature, acts as a riot in the artist, even Promethean one. Another kind of stimuli is produkt of the unconscious or the presonscious "inner horizon", "inner singing".

"Film plays game with our senses, a game of continuous seduction through phantasms and illusions".

The satisfaction with a film is a resultat of identification with ego-ideal of the individual, or his unfulfilled fantasies.

Motivation of the public is a hedonistic one, and watching a movie is narcissistic activity which may stimulate the need for communication.

Post-Freudians compare analytical and movie terminology. Lewin's *dream screen* is defined as an empty background on which dream images are projected. Both the viewer and the dreamer ignore the screen during the movie/dream projection.

A viewer seeks the contact with the imaginary. Object hunger applies both to *dream screen* and to *movie screen*. Both screens encourage the establishment of phantasmagoric type of primary object or their derivatives, their representatives being the analyst or the movie.

Eyes are man's extravagance, disarrayed treasure. They provide a man with a possibility to be a visualist, visionary, illusionist and to hallucinate, but also to be blind, blinded with psychological scotoma.

Eyes can be seduced, corrupted, but they can corrupt other senses.

Movie and TV screens, video tapes, computers, computer games and video pokers, Internet, often steal the perspective from the so-called "silicon generation", "silicon children" of the last decade of this century, i.e., century of visual gluttony, certain obsessive preoccupation with neurotic and tyrannical proportions. Modern young lives more and more among the pictures and sounds, and less among people.

Some people enjoy the action moving pictures which authentically present the scenes of violence, and in this way, they achieve gratification of their own hedonistic motives. Oedipal strategies enable identification with the aggressor, but also with the loser, the victim. There is also a tendency to maintain the feeling of omnipotence, superiority and narcissistic admiration for oneself. Both narcissism and aggression have insatiable characteristics.

Violence on the screen is stressful, but it may also have therapeutic potentials of desensibilization. The stress is destructive, but it also has a stimulating power, it is a "director of cruelty", while the fear, as Njekoš said: "often makes man lose his honour". The stress is a "kiss of death or the flavour of life, a challenge, a chance for maturation provided it is kept under control".

Individuals with fragile "sugar ego", are looking for idols, charismatic leaders who will make it possible for them to have certain social status and more powerful ego, perhaps a "marble ego".

If film is reduced to entertainment, then we are helpless and disarmed, without the right to have a higher level of aspirations.

If the esthetic sublime radiates from the screen, then the viewer is enchanted by art, inspired to fantasize, daydream or dream.

Nevertheless, many people in this cruel century will wave this aside: "we don't feel like dreaming, we feel like sleeping".