

Titanik, 1997



Neta Alexander

Hitro gledanje in nove časovnosti digitalnega gledalstva¹

»Upočasniti pomeni umreti.«

- Tim Blackmore, *The Speed Death of the Eye* (2007: 371).

Nadzor nad hitrostjo projekcije filmov je bil včasih smrtno nevaren poklic: hitro vnetljivi nitratni film je moral mimo žgoče vročine obločnice teči počasi – toda ne prepočasi – in kinooperaterji, ki so se skušali vmešati v delovanje tega mehanskega aparata (ali pa so preprosto zaspali med delom), so tvegali, da bodo požgali svojo kabino in kinodvorano hkrati. V zgodnjih dneh kina so neme filme projicirali z različnimi hitrostmi, ki so jih določala vodstva kinodvoran, ne filmski ustvarjalci ali produkcijski studii (glej Brownlow, 1980: 164). 9. maja 1908 je revija *Moving Picture World* svarila: »Nobene trdnega in stanovitega pravila ni, ki bi uravnavalo hitrost ... prav toliko verjetno je, da bo hitrost pri različnih delih istega filma večkrat spremenjena, kolikor je verjetno, da ne bo.« (citirano v Brownlow 1980: 167).

V obdobju nemega filma je veljalo, da je projiciranje filma s hitrostjo, nižjo od štiridesetih čevljev na minuto, nevarno. Ta medsebojna povezanost hitrosti projekcije, potencialne nevarnosti in morebitne smrti je morda videti zgolj kot spomin na minule preddigitalne dni. Vendar pa bom z natančno študijo novega načina gledanja, tako imenovanega »hitrega gledanja«, skušala pokazati, da so se prikazni vnetljivega celuloidnega traku presenetljivo preoblikovale v nove – pogosto zanikane – povezave med digitalnim aparatom in strahom pred smrtjo (ki se manifestirajo in sublimirajo v strahu pred dolgčasom, neučinkovitostjo in upočasnitvijo).

»Gledalec-uporabnik«, *viewer* – če si sposodimo zloženko iz besed »viewer« in »user« Dana Harriesa (2002) –, v digitalni medijski krajini zaseda položaj kinooperaterja: internetni uporabniki tempa pripovedi ne spreminjajo le z že dobro znanimi funkcijami prevrtavanja naprej in nazaj ter zamrznitve posnetka (ki v različnih oblikah obstajajo že od sedemdesetih let prejšnjega stoletja), pač pa tudi s povsem novimi načini stiskanja filmskih del. Nastanek stisnjenega ali zgoščenega filmskega doživetja, ki ga ustvarja »hitro gledanje«, tj. ogledovanje videov s spleta z višjimi predvajalnimi hitrostmi od normalne, lahko uporabimo, da kartiramo obrise potrošnje, učinkovitosti in pripovedovanja v kulturnem in ekonomskem ozračju, v katerem »upočasni pomeni umreti«, kakor v študiji posebnih učinkov v Hollywoodu pokaže Tim Blackmore (2007: 371).

Spletna mesta za pretočno predvajanje, kakršno je YouTube, in medijski predvajalniki, kakršna sta VLC in Windows Media Player, zdaj ponujajo funkcijo, ki gledalcem omogoča prilagoditev hitrosti predvajanja, od polžje 0,25-kratne do

vrto glave 2-kratne.² Če ni težav s povezavo, si lahko tako gledalec-uporabnik z ogledom **Titanika** (Titanic, 1997, James Cameron) pri dvojni hitrosti to 192-minutno epsko pripoved o ljubezni in izgubi ogleda v jedrnatih 96 minutah. Novi kult hitrosti in »zgoščenosti« zanika resničnost digitalnega šuma in motenj – od medpomnjenja in omejene hitrosti prenosa do vzdržljivosti baterije in digitalnega razkoraka³ – tudi s prakticiranjem novih časovnosti, ki temeljijo na čutni in spoznavni vzdržljivosti. Ponuja zgoščeno doživetje, primerno za potrošnike, saj ti filme pogosto gledajo na napravah z baterijo, ki zdrži nekaj ur ali manj.

Paradoksi digitalne hitrosti

Vprašanja filmske hitrosti in pripovednega tempa so bila v zadnjem času predmet številnih knjig, konferenc, esejev in tudi 70 strani obsegajočega dosjeja zimske številke revije *Cinema Journal* leta 2016, v katerem so zbrani različni eseji, ki hitrost obravnavajo »kot lastnost diegeze; kot element filmskega sloga; kot indeks specifičnih tehnologij in načinov produkcije ter kot eno izmed platí prikazovanja in potrošnje« (Kendall, 116). Ta esej je v dialogu z omenjenimi eseji in pregledi ter z deli Blackmora (2007), Timothyja Corrigan (2016), Stevena Shavira (2013) in Petra Wollena (2002), obenem pa pozornost usmerja v premalo teoretiziran način potrošnje, tako da se odmika od razprave o »intenzivirani kontinuiranosti« (Bordwell, 2002) in »akcelerationistični estetiki« (Shaviro, 2013) kot snemalnih in montažnih slogih ter se osredotoča na razkorak med produkcijo in potrošnjo. Kako kartirati afektivno, etično in libidinalno ekonomijo, ki gledalca-uporabnika spodbuja, da film stiska na načine, ki jih njegovi ustvarjalci niso nikoli predvideli ali si jih zamislili? In kateri paradoksi, motivi in prikazni oblikujejo porajajoči se način gledanja, hitro gledanje?

Na zgornja vprašanja lahko odgovorimo tako, da se osredotočimo na napetosti med produktivnostjo in odlašanjem, med užitkom in krivdo ter med pozornostjo in motnjo, kakor se kažejo v zgoščenem filmskem delu. Da bi bolje razumeli, kako se hitro gledanje razlikuje od preddigitalnih načinov gledanja, moramo začeti pri prvem iz niza paradoksov, na

katerih temelji: *Hitro gledanje je tehnika, ki naj bi prihranila čas, vendar pa zahteva vajo, urjenje in usmerjeno pozornost.*

Ta zgoščeni način gledanja temelji na sistemu preskakovanja posameznih sličic, zato se bistveno razlikuje od zgodnejših načinov spreminjanja časa, na primer funkcije hitrega prevrtavanja naprej na videorekorderju ali funkcije preskakovanja (»skip«) na DVR-snemalniku. V analognih sistemih je učinek hitrega prevrtavanja nastal s prenosom sličic pri višji hitrosti. Zato se ni bilo mogoče izogniti izgubi sinhronizacije med zvokom in sliko, tako da je bila gledalčeva zmožnost sledenja pospešeni sekvenci izjemno omejena. Pri digitalnem sistemu pa je v pospešeni digitalni tok lahko vključena samo podmnožica sličic. Zgodnja študija digitalnega videa je pokazala, da je bila po predvajanju digitalne video datoteke v razmerju 1:64 (prikazana je bila torej ena sličica od 64) večina gledalcev sposobna zadovoljivo opraviti vrsto nalog, povezanih s pripovednim in vizualnim razumevanjem (Wildemuth et al., 2003: 221–230).

Poleg tehnoloških razlik pa hitro gledanje poraja tudi enkratno epistemološko doživetje. Odločitev prevrteti naprej ali preskočiti na naslednje poglavje je pogosto kompromis med urnikom gledalca in dolžino filmskega dela. Ko gledalec prevrti kaseto VHS ali preskoči poglavje na DVD-ju, se zelo dobro zaveda, da je nekaj zamudil: vedenja, da film ni bil viden v celoti, ni mogoče prezreti ali zanikati. Ker pa pri prevrtavanju slika postane zabrisana in neprepoznavna, gledalec ne more vedeti, kaj je zamudil. Iz te vrzeli v vednosti lahko vznikne vznemirljiva deleuzovska predstava »nekončnosti«: gledalca pahne v vice med gledanjem in negledanjem.⁴

Hitro gledanje ima drugačno afektivno in epistemološko ekonomijo: gledalcu-uporabniku omogoči, da zgodbo in njene dramatične dogodke (akcijske prizore, ljubezenska srečanja, presenetljive preobrate ...) potroši tako, da se ohranijo njena enotnost, linearni potek in vrhunec, zato nastane *iluzija, da nič ni umanjalo*.

Vendar pa ta način medijske potrošnje zahteva vajo. Tako kakor pri »hitrem branju« – vrsti tehnik in programov urjenja, namenjenih izboljšanju sposobnosti hitrega branja, s pomočjo katerih lahko preberemo tudi 700 besed na minuto⁵

Titanik, 1997



– in drugih »hekanjih časa« morajo gledalci-uporabniki izuriti oči in um, da lahko razumejo podobe in zvoke, ki pobliskavajo pred njimi. Ta proces urjenja ni posledica vrojenih spoznavnih zmožnosti in omejitev človeškega čutnega aparata; nujen je zato, ker so obiskovalci kinodvoran celo v naši današnji »družbi pospeška« (Wajcman, 2015: 9) še vedno vajeni počasnejšega standardnega formata od tistega, ki ga ponuja hitro gledanje.

Kakor so pokazali Blackmore in različni drugi filmski akademiki, je filmska hitrost zgodovinski konstrukt. Blackmore v študiji posebnih učinkov in pospešene montaže v Hollywoodu ugotavlja, da sodobne filmske uspešnice sledijo logiki videoiger, saj namenoma povzročajo vizualno preobremenjenost, katere rezultat je »hitrostna smrt očesa« (*ibid.*). Ta »igrifikacija« je lahko tudi uporaben okvir za preučevanje hitrega gledanja in »vizualne aklimatizacije« (*ibid.*, 369), na kateri temelji. Opirajoč se na Paula Virilioja Blackmore zapiše:

»Navijanje hitrosti procesorja in upodabljanja, normalizacija igralnega vida in navajanje očesa na to, da vidi preveč, so uporabni v svetu borbe, kjer so prozorni zasloni v višini oči in naglavni ali načeladni zasloni v rabi že več kot tri desetletja. Filmi, ki ubijejo oko in se ga tako v celoti polastijo, občinstvo, ki se na videz predaja obliki sprostitve ali razvedrila, pripravljajo na to, da si ogleda in se odzove na še več računalniških zaslonov. Neigralska generacija je morda zadnja, ki še občuti slabost, ko se take podobe polastijo očesa, namesto da bi ga 'ujele'.« (371).

Poudarek na medgeneracijskih razlikah je zanimiv, saj se dotakne ideje »superuporabnika« – digitalnega domačina, ki z lahkoto opravlja več opravil hkrati, brska, pošilja sporočila, proizvaja vsebine in troši informacije hitreje kot kdaj prej. Čeprav je hitro gledanje šele pred nedavnim pritegnilo pozornost tehnoloških blogov in strokovnih člankov⁶, ga pogosto opisujejo kot sredstvo za ustvarjanje digitalnega *Übermenscha*. Jan Rezab, avtor kratkega prispevka za Forbes iz leta 2015, »Why I Watch TV Shows and Video at Twice a Speed«, ta gledalski način opisuje kot obliko »hekanja časa« in razlaga: »Za večino med nami je čas – ali njegovo pomanjkanje – očitno problem. Kot podjetnik, ustanovitelj, izvršni direktor in starš sem vselej na preži za izvrstnimi načini, kako iz dneva iztisniti več časa.«⁷ Rezab po dveh letih gledanja televizijskih oddaj in celovečercov pri dvakratni hitrosti vztraja, da ta nova navada ni okrnila njegove sposobnosti, da v celoti razume in si zapomni digitalne vsebine ter v njih uživa.

Če se opremo na Rezabov prispevek z napotki, lahko hitro gledanje tolmačimo kot poskus zavladati času, namesto da smo njegovi podaniki. Ta pojav ni sam po sebi digitalen: spomnimo se na primer čudovitega Benjaminovega opisa pariških gizdalinov, kako se sprehajajo po pasajah z želvami na povodcih in tako kažejo, da so bogati s časom in

da se jim nikamor ne mudi (citirano v Prouty, 2009). Hitri gledalec je nasprotje benjaminovskega *flâneurja*; namesto da po ulici paradira z želvami, svojo nadvlado nad časom prakticira v zasebnosti domačega okolja, kjer ga nihče ne gleda (razen seveda algoritma, ki neutrudno sledi vsakemu kliku z miško). Hitro gledanje lahko torej opišemo kot sredstvo za transcendiranje človeškega čutnega aparata z nekakšnim kiborškim načinom gledanja: z zgoščenim filmom, namenjenim ljudem, ki se – podobno kakor njihovi stroji – nikoli ne ustavijo, nikoli ne pomežiknejo ali se upočasnijo, v procesu, ki ni brez religijskih ali mističnih konotacij. (Chun 2008: 299–324).

Vendar pa to povzroči nov paradoks: *hitro gledanje gledalca-uporabnika navda s predstavo vseomogočnosti in učinkovitosti, hkrati pa služi neoliberalni logiki produktivnosti, podaljševanja delovnega dne in nezmožnosti razlikovanja med delom in prostim časom*. Morda Blackmore prav zato svoj esej zaključi z distopično prerokbo, s svarilom, da bo mogoče prišel dan, ko bo človeško oko obveljalo za prepočasno in »se bodo filmi prenašali neposredno v vidno skorjo« (*ibid.*: 371).

Seveda v zvezi s hitrim gledanjem obstaja vrednostna hierarhija: ali je etično spremeniti hitrost avantgardnega dela ali umetniškega filma, katerega glavna tema je trajanje (na primer **Jeanne Dielman** Chantal Akerman in **Torinski Konj** Béle Tarra)? Bi morali imeti filmski ustvarjalci možnost preprečiti hitro gledanje svojih filmov? In ali bi moral »puristični« pristop k filmu veljati samo za stvaritve, povzdignjene na raven umetnosti, medtem ko bi lahko druge – na primer hollywoodske uspešnice in akcijski filmi – gledalcu-uporabniku pustile več svobode?

Hitro nas lahko zamika, da pristaše hitrega gledanja kritično označimo kot zmedene, s stresom preobremenjene množice, ki se utaplja v poplavi informacij. Produktivnejše pa je, če skušamo kartirati enkratnost tehnike hitrega gledanja, namesto da jo postavljamo na dno purističnega spektra, na katerega pogosto napeljujejo cinefili.

Medtem ko se pretočne vsebine pogosto predvajajo v »ozadju« in izpolnjujejo vlogo, ne bistveno drugačno od tiste, ki jo ima radio – zvočna spremljava za razne dejavnosti, od vožnje do pisanja sporočil, teka ali kuhanja –, hitro gledanje zahteva vso pozornost gledalca-uporabnika. Zato nosi potencial gledalskega doživetja, ki je veliko bolj osredotočeno in potopitveno kakor pa gledanje filmov s hitrostjo, ki jim je bila v osnovi namenjena.

Ta dvojnost pozornosti in motnje nam lahko pomaga bolje razmeti različne motive, ki sooblikujejo hitro gledanje, zlasti v razmerju do starejših ritualov gledalstva. Hitro gledanje gledalcem-uporabnikom v praksi omogoča, da pripoved prevedejo v pospešeno doživetje, ki ponuja maksimalno količino dogodkov v minimalnem času. V tem pogledu ima drugačno vlogo od GIF-ov, sodobnega utelešenja



digitalne kratkosti in zgoščenosti. Hitro gledanje ponuja stisnjeno različico pripovedovanja zgodb; tako, iz katere so domnevno »mrtvi« trenutki odstranjeni ali pa se jim že z enim klikom izognemo.

Drugače povedano, hitro gledanje lahko razumemo ne le kot sredstvo nadvlade nad časom, pač pa tudi kot način za »hekanje« filmskega. Gledalca-uporabnika spremeni v montažerja, ne toliko v proizvajalca vsebin – povabljen je, da film prikroji svojim potrebam in željam. Filmski akademiki si lahko s preučevanjem hitrega gledanja pomagajo pri vnovičnem premisleku o zvezdniškem sistemu v digitalni dobi. V zgoščenem filmu zvezde delujejo kot semaforji: njihove pojavitve so označevalci, ki gledalcu-uporabniku povedo, kdaj naj se ustavi, upočasni ali odbrzi naprej. Vendar pa tega ne določa režiser ali studio; vsak gledalec-uporabnik svobodno izbere svoje najljubše zvezde in po želji ustavi doživetje hitrega gledanja, da pridobi čim več dragocenega časa s predmeti svojega občudujočega pogleda.

Obenem pa vir privlačnosti ni zvezdniški sistem, temveč zmožnost pretvoriti filmsko stvaritev v informacije – morda celo v »podatke« –, ki čakajo, da bodo potrošene. Ne gre več za vir brezdelnega užitka, ki se odvija z vnaprej določeno hitrostjo; gledanje filmov je samo še eno izmed opravil na seznamu gledalcev-uporabnikov, ki se lahko pred nevarnostjo omejene povezave in različnih motenj

zaščitijo tako, da celovečerni film pogoltnejo v manj kot uri. Paradoks je v tem, da je – v nasprotju z zgodnjim obdobjem filma – vir privlačnosti v popolni odsotnosti spektakla in odpravi velikega platna. V nasprotju s sanjam podobnim stanjem zavesti, ki ga povzročita tema in osamitev kinodvorane, je hitro gledanje tehnika, uporabna samo na majhnih ekranih – bodisi na osebnih računalnikih, mobilnih napravah ali »pametnih televizorjih«.

Tako kakor intenziviranje hitrosti filmov in videoiger ima tudi hitro gledanje pedagoške, terapevtske in celo libidinalne potenciale. Peter Wollen v članku »Speed and The Cinema« piše, da je filmska hitrost vir številnih oblik užitka. Opirajoč se na delo psihoanalitika Michaela Balinta in njegovo preučevanje »filobotov« – ljubiteljev nevarnih situacij – trdi, da so pregoni, dirke in drugi akcijski prizori s hitrimi montažnimi rezi »avtoerotični«, saj v gledalcu zbudijo drget vznemirjenja in nevarnosti ter mu ponujajo »neznane situacije ... daleč od območij varnosti in normalnosti« (2002: 265). Timothy Corrigan, ki sledi Wollenu, to srečanje opisuje kot priložnost za gledalce, »da se prilagodijo hitrosti kot načinu življenja z modernističnim okoljem« (123).

Podobno lahko hitro gledanje v neoliberalnem okolju poma-ga posamezniku, da se privadi na »omrežni čas« (Hassan, 2007) in na razdrobljeno digitalno časovnost, temelječo na »razbitju enolične in univerzalne linearnosti ure na milijardo

različnih časovnih kontekstov znotraj omrežja» (*ibid.*, 51). Kakor meni Robert Hassan, ko gledalci-uporabniki uporabijo internet, izgubijo povezavo tako z naravnim cikličnim časom dneva in noči kakor z industrijskim časom ure. Potopijo se v subjektivni, razdrobljeni in tekoči »kiberčas«.

To nas vrača k mehanski projekciji in njeni povezavi s smrtjo. Kar je bilo nekoč neposredna in resnična potencialna nevarnost, je zdaj veliko subtilnejša in potlačena grožnja počasnosti in neučinkovitosti. Vidik grožnje bi lahko razložili s triadno zgradbo krivde: ne delamo dovolj; delamo preveč, ampak ne zaslužimo dovolj; ali pa delamo dovolj, ampak preveč trošimo (ali pa ne trošimo dovolj). Če je čas rekonceptualiziran kot nova oblika dolga, se lahko gledalci-uporabniki s tem, da ga »natlačijo« ali »hekajo«, skušajo rešiti pred padcem v nepomembnost ali kopičenjem zaostanka.

Za »preveč dovršen film«

Filmski in medijski akademiki lahko veliko pridobijo s kartiranjem takih »nedovršenih filmov« (Steyerl, 2009) in njihovo razločitvijo od prejšnjih tehnik in ritualov. Hito Steyerl nas v študiji »revne podobe« – narobe črkovan ali anonimen viralni JPEG, video ali GIF –, »izgnane iz rajskega zavetja, ki naj bi ga, kot se zdi, nekdanji predstavljali film« (*ibid.*), opominja, da bodo ti vzhajajoči medijski objekti tukaj ostali: »Revna podoba ne priča več o tisti pravi stvari, izvornem izvirniku. Namesto tega priča o svojih realnih pogojih obstoja: mrgoleči cirkulaciji, digitalni razpršenosti, razdrobljeni in prilagodljivi temporalnosti. Priča tako o uporabi in apropiaciji kot o konformizmu in izkoriščanju. Na kratko: priča o realnosti.« (*ibid.*).

V socialnoekonomskem vzdušju, ki sili k eksponentnemu pospeševanju, postaja hitro gledanje vse bolj privlačno; zgoščeno doživetje gledalce-uporabnike zapeljuje z na videz »preveč dovršenim filmom«, ki estetsko in zvočno bistvo filma združuje z vznemirljivo hitrostjo in obetom izkoreninjenja dolgčasa. Glede na vseprisotnost videoiger in intenzivirano kontinuiranost, ki jo ponuja Hollywood, je bilo samo vprašanje časa, kdaj se bodo rodili hitri gledalci, željni svojo medijsko krajino prirojiti svoji novi resničnosti. **E**

Prevod: Katja Kraigher

Literatura:

- Alexander, N. (2017): »Rage Against the Machine: Buffering, Waiting, and "Perpetual Anxiety"«. *Cinema Journal* 56, št. 2, januar 2017: 1–25.
- Blackmore, T. (2007): »The Speed Death of the Eye: The Ideology of Hollywood Film Special Effects«. *Bulletin of Science Technology Society* 27, št. 5: 367–372.
- Bordwell, D. (2002): »Intensified Continuity in American Film«. *Film Quarterly* 55, št. 3: 16–28.
- Bordwell, D., in Thompson, K. (2004): *Film Art: An Introduction*, 7. izdaja, New York: McGraw-Hill.
- Brownlow, K. (1980): »Silent Films: What was the Right Speed?« *Sight and Sound*, poletje 1980: 164–167.

- Chun, W. (2008): »On "Sourcery," or Code as Fetish«. *Configurations* 16, št. 3: 299–324.
- Corrigan, T. (2016): »Still Speed: Cinematic Acceleration, Value, and Execution«. *Cinema Journal* 47, št. 2: 119–125.
- Deleuze, G. (1990): *Negotiations: 1972–1990*, New York, NY: Columbia University Press.
- Harries, D. (2002): »Watching the Internet«. V *The New Media Book*, ur. D. Harries, 171–183. London: The British Film Institute.
- Hassan, R. (2007): »Network Time«. V *24/7: Time and Temporality in the Network Society*, ur. R. Hassan in R. E. Purser, 37–61. Stanford: Stanford University Press.
- Kendall, T. (2016): »Staying on, or Getting off (the Bus): Approaching Speed in Cinema and Media Studies«. *Cinema Journal* 47, št. 2: 112–118.
- Lutticken, S. (2009): »Viewing Copies: On the Mobility of the Moving Images«. *e-flux journal* 8. <http://www.e-flux.com/journal/viewing-copies-on-the-mobility-of-moving-images/> (dostop 12. februarja 2016).
- Prouty, R. (2009): »A Turtle on a Leash«. *One-Way Street*. http://onewaystreet.typepad.com/one_way_street/2009/10/a-turtle-on-a-leash.html (dostop 12. februarja 2016).
- Read, J. (2014): »Distracted by Attention«. *New Inquiry*. <http://thenewinquiry.com/essays/distracted-by-attention/> (dostop 12. februarja 2016).
- Shavro, S. (2013): »Accelerationist Aesthetics: Necessary Inefficiency in Times of Real

¹ Prevod iz angleščine temelji na skrajšani različici eseja »Speed Watching, Efficiency, and the New Temporalities of Digital Spectatorship«, ki je bil prvotno objavljen v *Compact Cinematics: The Moving Image in the Age of Bit-Sized Media*, ur. Pepita Hesselberth in Maria Poulaki (London in New York: Bloomsbury Academic Publishing, 2017), 104–112. Zahvaljujem se Anni McCarthy, Pepiti Hesselberth in Marii Poulaki za dragocene pripombe na različne osnutke tega dela.

² Možnost spremembe hitrosti predvajanja in nastavitve se je prvič pojavila v prvih letih tisočletja, čeprav je moral na začetku uporabnik najprej prenesti programsko opremo za urejanje videa, na primer AviSynth, ali pa uporabiti vtičnik za YouTube, na primer MySpeedTM. Glej na primer »How to Save Time by Watching Videos at Higher Playback Speeds«, 7. januar 2009, <http://www.catonmat.net/BLOG/HOW-TO-SAVE-TIME-BY-WATCHING-VIDEOS-AT-HIGHER-PLAYBACK-SPEEDS/> (dostop 12. februarja 2016).

³ Študija digitalnih motenj in zlasti medpomnjenja: Neta Alexander, »Rage Against the Machine: Buffering, Waiting, and Perpetual Anxiety«, *Cinema Journal* 56, št. 2 (januar 2017): 1–25.

⁴ Gilles Deleuze v študiji »Družbe nadzora« pravi: »V discipliniranih družbah nismo prenehali začeti (od šole do kasarne, od kasarne do tovarne), medtem ko v družbah nadzora nikoli ničesar ne končamo – podjetje, izobrazba, usluga so metastabilna in soobstajajoča stanja, kot da bi bila od iste modulacije, od univerzalnega deformatorja.« (1990: 179; Prev.: Peter Klepec, »Družba nadzora«, *Filozofski vestnik* 23, št. 3 [2002]: 175).

⁵ Pregled različnih tehnik hitrega branja najdemo na primer v James Camp, »Life is Short, Proust is Long«, *The New Yorker*, 1. april 2014, <http://www.newyorker.com/books/page-turner/life-is-short-proust-is-long> (dostop 12. februarja 2016).

⁶ Številne med temi objavami so kratke, tehnične in anonimne – osredotočajo se na priporočanje najboljših programov za hitro gledanje. Glej na primer objavo na tehnološkem blogu Digital Rune iz leta 2010: <https://www.digitalrune.com/Blog/Post/1779/The-Speed-Watching-Technique> (dostop 12. februarja 2016).

⁷ Celotno besedilo: <http://www.forbes.com/sites/janrezab/2015/04/29/why-i-watch-tv-shows-and-movies-at-twice-the-speed/> (dostop 12. februarja 2016).