

Robert Kuret

The future is now...

Skeniranje apokalipse, ki ni več le spekulacija v filmih Sare Bezovšek

V kratkem filmu **www.s-n-d.si** (2021) Sare Bezovšek – dobitniku vesne za najboljši eksperimentalni film in edinem slovenskem filmu, ki je na festivalu *FeKK* prejel *grand prix* – se naše oči spremenijo v skener. **www.s-n-d.si** izhaja iz spletne strani, kjer skrolamo po vedno bolj apokaliptičnih podobah Zemlje in popkulture. Čeprav gre za posnetek zaslona, pa ravno prenos v *medij film* pomeni radikalno drugačno gledanje iste vsebine.

MODERNI IN POSTMODERNI GLEDALSKI KONTEKST

Če začnemo pri očitnostih: ko skrolamo po strani, se lahko vedno ustavimo, da ujamemo vse detajle, si pogledamo vse gife, preberemo ves tekst, si natančno pogledamo vse kolaže itd. (ali enostavno hitreje preskočimo določene dele). Na svoj način imamo nadzor, saj si hitrost percepcije lahko prilagajamo. Pri filmu – kar je pomenil tudi njegov prelom s sliko, fotografijo, knjigo in povezavo z uprizoritveno umetnostjo, gledališčem, opero, plesom, glasbo – na hitrost poteka podob nimamo vpliva.

A za film ta trditev seveda ne drži absolutno: če ne prej, to postane očitno, ko se film znajde na videokaseti, s čimer se začne tudi tranzicija iz modernih v postmoderne gledalske kontekste. Dispozitiv kinodvorane omogoča zbrano spremljanje filma na platnu, celoten kontekst – tema, ogromno platno, zvočni sistem – nam pravzaprav ustvarja vse pogoje, da se posvetimo predvsem artefaktu filma (tudi če se v resnici pogovarjamo z osebo, ki sedi poleg nas, nas kontekst filmske dvorane sili v tiho govorjenje, diskretnost; četudi filma sploh ne gledamo, ga ne moremo ne detektirati na periferiji pozornosti). Pred mobilnimi in pametnimi telefoni je kinodvorana pomenila dokajšnjo izolacijo od zunanjega sveta; če se je zgodil atentat na predsednika, začetek vojne ali žledolom, je bil človek od teh pojavov v kinodvorani načeloma izoliran do konca filma. Zdaj lahko vdrejo v kinodvo-

rano v tistem trenutku, ko med filmom sežemo v žep, samo da bi pogledali, koliko je ura. A film je v tem modernem kontekstu kinodvorane še vedno na posvečenem mestu, poteka pred nami in je kot tak nespremenljiv, nanj nimamo nikakršnega vpliva, razen seveda vpliva interpretacije, zapolnjevanja praznih mest itd.

Premik v postmodernejši kontekst pomeni, da se ne nahajamo več v posvečeni škatli, kjer je film večinski – če ne celo en in edini – fokus oz. privilegirani objekt naše pozornosti. Znašli smo se pred televizijo: film je prišel v kuhinjo, dnevno sobo in spalnico, kjer je postal del nekih bivalnih dinamik, ko je treba pogoje za kinematografski ogled šele poskušati simulirati v slabem približku. Po drugi strani se film razseka na reklame, v *objekt film* oz. v idejo njegove kontinuitete se torej poseže in vanj vstavlja drug vizualno-zvočni material. Videokaseta: film lahko prevrtimo na določenih delih. Video na zahtevo: mutacija televizije, kjer naenkrat dobimo nadzor nad sprehajanjem po njenem programu. DVD: zadeva postane še bolj strukturirana, film je razdeljen na poglavja, prizore, film je razsekan na kose, po katerih se lahko še toliko bolj gladko premikamo. Multimedijški predvajalniki: premikanje po filmu postane še za stopnjo lažje, kliknemo lahko kamorkoli na trak, brez nadležnega prevrtavanja ali skakanja po poglavjih. Kadarkoli smo lahko kjerkoli v filmu. Pri tem je za samo natančnost ključna tipka za 5- ali 10-sekundni preskok naprej ali nazaj, s čimer iskanje določenih odsekov postane še bolj učinkovito.

Šele računalnik pa nam omogoči, da lahko na enem zaslonu gledamo več filmov naenkrat – bodisi v različnih oknih brskalnika bodisi v različnih predvajalnikih. Film – ali pa glasbo – lahko nastavimo na določeno hitrost, ki je hitrejša ali počasnejša od originalne, ga podložimo z zvokom drugega filma oz. ga lahko hitro zmontiramo po svoje. Film se skratka od posvečenega objekta odpre manipulabilnosti, konec koncev pa tudi temu, da

se od njega osamosvojijo in ga lahko tudi preživijo predvsem razni YouTube odseki, gifi ali memi. (Primerjava ogleda **Klub ba golih pesti** [Fight Club, 1999, David Fincher] leta 2000 ali 2020 je potovanje v času, kot bi se pred nami odprla neka kamra muzeja interneta. Vsak tretji prizor je postal meme, internetna last, praktično osvobojen od filma. Skratka, **Klub** nam potencirano ponuja tisti učinek, ki ga v **Gospodarju prstanov** [The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, 2001, Peter Jackson] recimo doživimo v trenutku, ko Boromir reče: »One doesn't simply ... walk into Mordor.« Epski svet prijateljstva, boja dobrega proti zlemu, eskapistična fantazija, wagnerjanski *gesamtkunstwerk*, vse to, kar nam ponuja **Gospodar prstanov**, naenkrat doživi čudno ukrivitev – iz srednjeveškega sveta herojstva smo se naenkrat spet znašli v štosu interneta.)

INTERNET, HIERARHIJA IN HITROST

Pri Sari Bezovšek smo že od prve sekunde v internetu (kar – kot rečeno – niti ni čudno, glede na to, da so njeni filmi nastali iz internetnih strani). Podoba neba je kubistično sestavljena iz nepreštevni podob neba, ki se med sabo prekrivajo, silijo druga v drugo, postajajo tudi ozadje in ospredje druga druge. Tu gre predvsem za različne skolažirane fotografije, med katerimi se pojavi tudi kakšen emoji ali animacija oblaka oz. kakšen gif, ki jih je kasneje še veliko več. Način komponiranja podobe, ki jo vidimo, ves čas sledi temu kolažnemu principu.

Ko gledamo film, smo vajeni, da nam pozornost usmerjata dva dejavnika: eden je sam kader, kjer bomo iskali pomembne informacije v območju zatega reza, perspektive itd. Drugi je seveda režija, ki z različnimi izrezi, kompozicijami, barvnimi, scen-skimi, kostumskimi poudarki, približanji, osvetlitvijo, montažo poudari neke detajle. Biti vaje gledati film pomeni biti vaje usmerjati pogled v določene točke, kjer obstaja nekakšna razmejitve med centrom/poudarkom kadra in njegovo periferijo. Sara Bezovšek tak način gledanja obrne, pravzaprav demokratizira kader, kjer se moramo sami odločiti, kateremu gifu ali podobi bomo posvetili več pozornosti, ali bomo raje brali tekst, ali bomo skakali-skenirali med vsem tem ...

Pravzaprav lahko tu prikličemo še eno razliko med moderno in postmoderno dobo: prej smo govorili o kinodvorani kot dispozitivu, ki dela vse, da film postavi na osrednje mesto in našo pozornost fiksira nanj. Obenem se podoben proces dogaja tudi v samem filmu, saj ta vzpostavlja hierarhijo med elementi, ki jim namenjamo pozornost – z bližnjim planom nas opozori na pomemben detajl, ki ga ne smemo spregledati, z rdečo barvo iz

kompozicije izvzame ključni element, skratka ustvarja ozadje in ospredje, manj in bolj pomembne elemente. Sicer ne moremo reči, da je pri Sari Bezovšek takšna hierarhizacija povsem odsotna (pravzaprav si je nemogoče predstavljati popolno uresničitev te tendence), se pa takšna hierarhična razvrstitev vsekakor razrahlja: določen gif je sicer lahko ključen ali pa je neka podoba element, ki ga ne smemo spregledati, a vendar ostaja občutek, da je gledalcu puščenega več prostora pri določanju, čemu bo posvetil pozornost. Če ne bi bilo tako, njeni filmi bržkone tudi ne bi ustvarjali vtisa skenirajočega pogleda, ki mora pregledati in prečesati polje – ko se pojavi skenirajoči pogled, ki v valovih pregleduje sliko z enega konca proti drugemu, lahko ugotovimo, da je tak pogled posledica iskanja in razbiranja informacij. Če bi režija določene informacije izpostavila kot ključne, bi nastal klasičen učinek, da film vodi naš pogled, ki je zaradi tega lahko tudi bolj fiksiran, manj begajoč. Sara Bezovšek takšno avtorsko instanco režije zminira – pogled se mora naučiti orientirati med množico vizualnih informacij. Vloga gledalca in njegovega pogleda pri odločanju, čemu bo posvetil pozornost oz. kako bo razmeščal svojo pozornost, je tu postavljena na izrazito postmoderen način, ki se zaveda, da se nahaja sredi interneta.

In ravno tu je ključno, da so umetniške stvaritve Sare Bezovšek tudi filmi: kot rečeno, pri internetni strani hitrost skrolanja prilagajamo sami, in če želimo detektirati in vpiti vse informacije, si za to lahko vzamemo čas. Po svoje je bizarno, ker **www.s-n-d.si** – in ostali filmi Sare Bezovšek v tem formatu, **False Utopia** (2021), **Human Extinction** (2021), **Overpopulation** (2021), **Evacuate Earth** (2022) in **Nuclear Winter** (2022), ki so večinoma dostopni na platformi Vimeo – vzpostavlja tudi veliko bolj arbitraren odnos do časa trajanja: **www.s-n-d.si** traja 13 minut in 38 sekund, a lahko bi trajal tudi 10 minut, 15 minut, 20 minut ... Če se podaljša ali skrajša čas »klasičnega« filma, potem to verjetno pomeni, da mu je bil dodan ali odvzet kak prizor. Pri **www.s-n-d.si** se »vsebina filma« v tem primeru ne bi spremenila, bi pa podaljšan/skrajsan čas ključno vplival na našo percepcijo filma oz. na njegovo hitrost, s čimer lahko prepoznamo, da je ravno ta hitrost vrstenja podob – kot bi se pred nami odvrtel dolg svitek podob – ena od ključnih vsebin.

Če bi bil film krajši, bi imeli še manj časa za skeniranje vseh informacij, naše oko bi prisilil v še hitrejšo gibanje ali pa bolj selektivno odbiranje fokusa, kjer bi se enostavno odpovedali temu, da lahko katere od vizualnih informacij sploh zajamemo s pogledom; sprijaznili bi se, da bodo določene informacije ostale na periferiji pogleda. Če bi bil daljši, bi to po drugi strani pomenilo, da bi naenkrat imeli več časa za skeniranje informacij, s čimer bi gledalska izkušnja zopet postala drugačna: na gifih bi se lahko

dlje ustavili, morda bi lahko boljše registrirali povezave med različnimi vizualnimi informacijami, zaobjeli vse, kar se v nekem trenutku znajde v kadru (o tem je sicer paradokсно govoriti, ker kader nikdar ne obmiruje, ampak se ves čas razvija). Vse to so lahko paradokсна hipotetična vprašanja, saj predpostavljajo neko nevtrarno ali obče sprejeto hitrost skeniranja in pregledovanja informacij: zdi se, da je hitrost **www.s-n-d.si** ravno tolikšna, da nam še dovoli pregled nad vsem, kar se nahaja v kadru, pri čemer moramo sami izbrati, kje se bomo s pogledom zadržali dlje. Zagotovo pa bodo gledalci čez deset ali dvajset let film gledali drugače: morda se jim bo zdel počasen, prilagojen neki *boomer-ski* hitrosti, primerljivi dvoprstnemu tipkanju, ter ga ne bodo mogli gledati drugače kot na hitrosti 1,25 ali celo 1,50.

Kot rečeno, ravno hitrost postane ključna vsebina, saj začne določati odnos in strategijo, ki jo mora gledalec zavzeti do vizualnega materiala. In prav hitrost potekanja postane tudi tisti ključno filmski element, dejstvo, zakaj je **www.s-n-d.si** film, ne zgolj v film spremenjena internetna stran. Druga ključna dimenzija razlike z internetno stranjo oz. zatrditvijo filma je glasba, ki se poigrava z odmevi različnih frekvenc, s čimer v kombinaciji s sliko ustvarja neko postapokaliptično atmosfersko kupolo, kot da bi se že znašli v prihodnosti opustošene zemlje ali kot bi se sprehajali po nekem ogromnem zapuščenem prostoru, kjer od časa do časa zabrnji nekaj, kar je bilo nekoč morda kakšen prikladen stroj.

PERSPEKTIVA PROTI IZGUBI ORIENTACIJE

Ko se je v 50. letih zgodil razmah televizije, je to pomenilo sistem enega oddajnika in množice sprejemnikov: TV-novice so poenotile določeno gledalsko polje, kot da bi se vse glave nekega področja obrnile v eno smer, gledale v eno točko. Podobno logiko v slikarstvu uvaja perspektiva, ki jo izumi renesansa: prostor je lahko tridimenzionalen, če se vsi pogledi in vse gibanje v njem steka v eno, dve ali tri točke na horizontu.

Zanimivo je, da Bezovšek občutek onesnaženja doseže tudi s kopičenjem gifov in kolažiranih podob, ki silijo druga čez drugo. S tem ustvari občutek, kot bi se nahajali v mortonovskem hiperobjektu, ki je enostavno prevelik, da bi ga s svojim pogledom zaobjeli, zato se lahko zadovoljimo kvečjemu s tem, da ujamemo posamezne dele.

Sicer je možno gibanje po prostoru, zavzemanje različnih pozicij, a še vedno ostaja odnos do teh osrednjih točk. To lahko konec koncev razumemo tudi v kontekstu iznajdbe tiska in prevajanja *Biblije* v nacionalne jezike: vsak ima svojo *Biblijo* in svojo interpretacijo, a še vedno je *Biblija* ta horizont, v odnosu do katerega se človek umešča. Ko začne Picasso slikati kubistično – ko torej vpelje več perspektiv na isti objekt, ko se vrtili okrog njega in ga naslika iz različnih zornih kotov –, izgubi prostor, se nekako zopet znajde v dvodimenzionalnem prostoru. Pa je to res zgolj dvodimenzionalni prostor? Ali pa je to prostor višje dimenzije: če je mogoče naenkrat gledati na objekt z različnih točk v prostoru, potem bi moralo biti možno gledati na objekt tudi z različnih točk v času. Objekt naenkrat začne bivati v višji, štiridimenzionalni razsežnosti.

To je konec koncev tudi perspektiva, ki jo zavzemajo sodobne objektivne filozofije novega materializma, recimo Graham Harman ali pa Timothy Morton, in ki jih je v svojih esejih pri nas v 80. artikuliral že Gregor Strniša, ko je pisal svoje avtopoetološke tekste. Zdi se, da so trideset let kasneje v splošno zavest prodrla filozofska gibanja, s katerimi je Strniša še v nekih povsem drugih časih delil afiniteto do postantropocentrične perspektive, demokracije objektov – za kar je našel dokaze tudi v umetnosti – povezanosti sveta v eno enoto. Pravzaprav Strniša in Morton na neki točki skrajno podobno artikulirata fenomen, ki ga po Mortonovi zaslugi danes poznamo kot hiperobjekt: gre za objekt, ki je prevelik za človeško percepcijo, saj se razteza tako v prostoru kot času in ga ni mogoče izkusiti neposredno, ampak zgolj prek njegovih lokalnih učinkov, ki postanejo znaki oz. natančnejše indeksi, torej znaki, ki kažejo na neki objekt/pojav in so obenem del tega objekta/poja (močan veter, ki po Ljubljani podira drevesa, je indeks, kaže na neko večjo celoto od sebe – podnebne spremembe –, obenem pa je sam ena od manifestacij te celote). Morton govori o hobotnici, ki se razteza v časo-prostoru, Strniša pa o večdimenzionalnem bitju, ki ima luskinast rep v predkambriju, glavo pa v veselju prihodnosti).

Te filozofije poudarjajo prav plosko ontologijo, kjer se – kot poudarja tudi Morton – izgubi razdalja med tukaj-tam, med globoko-površinsko, kjer se skratka izgubita globina in razdalja, saj se vse dogaja *tukaj*. Morton trdi, da prav ekološka zavest spodbuja tako filozofijo, saj recimo odpadki nikamor ne izginejo, ne opravijo tranzicije od tu, kjer nas motijo, do tam, kjer so zunaj našega pogleda in torej naših problemov, ampak so ves čas tu, v tem svetu, ne izginejo na noben drug svet. Podobno je s podnebnimi spremembami: ne gre več za lokalizirane vremenske pojave – tajfun tu, potres tam, suša tu, obilno deževje tam –, ampak gre za manifestacije istega pojava, ki nas zadeva vse, ki ne obstaja zgolj



na določenih delih sveta, ampak povsod; ljudje torej nismo ločeni od njega, ampak dobesedno bivamo v *njem*. In podobno optiko kot glede prostora zavzame tudi glede časa: stvari, ki se bodo zgodile čez petdeset let, ki jih lahko glede na današnji razvoj dogodkov prognoziramo, so se torej že zgodile, že živimo v njih, če ne drugega v njihovem horizontu (pri čemer pride na misel izpeljava Jean-Pierra Dupuyja iz *Prihodnosti ekonomije*: z bližajočo katastrofo se soočimo tako, da se obnašamo, kot da se je že zgodila. Le tako lahko preprečimo njene najhujše posledice).

Svet je skratka postal prav v vprašanju ekologije še toliko bolj povezan, toliko bolj enoten svet, ki se bo kmalu soočil s skupnim problemom. Tako konec koncev ni čudno, da filmi Sare Bezovšek tudi na povsem »tematski« ravni – skozi kolažirane podobe – govorijo o onesnaževanju, prenaseljenosti, vprašanju oskrbe s hrano, globalnega segrevanja, vznika novih bolezni, utopij in družb nadzora, oblik prihodnjih družb, opustošenja Zemlje, asteroidnega trka ... Zanimivo je, da Bezovšek občutek onesnaženja doseže tudi s kopičenjem gifov in kolažiranih podob, ki silijo druga čez drugo. S tem ustvari občutek, kot bi se nahajali v mortonovskem hiperobjektu, ki je enostavno prevelik, da bi ga s svojim pogledom zaobjeli, zato se lahko zadovoljimo kvečjemu s tem, da ujamemo posamezne dele. Ko www.s-n-d.si postane film, postane prevelik za našo percepcijo.

Obenem nas prav s tem, da je narejen na internetu in iz internetnega materiala, sooča z našim bivanjem-v-internetu. Prej smo omenili televizijo v 50. in način njenega oddajanja-sprejemanja. To je bil še čas perspektive, ko je bilo s sistemom enega oddajnika in množice sprejemnikov tudi lažje povezati družbo z eno resnico (in jo posledično tudi nadzorovati, čeprav se danes, ko nam Facebook ponudi oglas za nekaj, o čemer smo se lahko zgolj pogovarjali, to zdi paradokсно). Internet pomeni razpršitev, perspektiva – ki pomeni gledanje oz. fokus na eno ali dve točki – se izgubi, saj gledamo v neskončno mnogo različnih točk. Morda je www.s-n-d.si Sare Bezovšek lahko tesnoben prav zaradi te izgube perspektive, ko se moramo ob stalno premikajočem svitku podob znajti sami, sami odbirati podatke, sami deliti pozornost, sami izbrati način skeniranja oz. gledanja filma. Kot internet, kjer bo legitimiziran tisti pogled na neko problematiko, ki ga bomo guglali, kjer obstajajo vsi pogledi naenkrat, kjer so informacije sicer dostopne takoj in v množici, a je naenkrat selekcijski proces teh informacij ostal prepuščen nam, uporabnikom interneta. Če smo v 80. zvečer prižgali televizijo, nam je TV-dnevnik povedal resnico sveta. Ko gremo danes na internet, gremo lahko od MMC-ja do Nove24, od Foxa do *Guardiana*, kjer si moramo iz delcev tu in delcev tam ustvariti celotno sliko sveta: kompiliranje in kuriranje informacij postane naša naloga.

Zato je najbrž pogled na odvijajoči se trak **www.s-n-d.si** pogled v um, ki skenira internet in ki ne dohaja ne njegove hitrosti, ne njegove intenzivnosti, ne razpršenosti informacij, ne dražljajev z različnih koncev. A govorjenje o umu v kontekstu filmov Sare Bezovšek zopet priključuje dihotomijo subjekt-objekt, ki vznikne z moderno dobo. Ta dihotomija pomeni določeno izvzetje subjekta iz sveta, pomeni postavitve distance, zavzemanje transcendentne, vzvišene pozicije do sveta-objekta, pomeni vzpostavitev metagovorice (Morton, nasprotnik te pozicije, večkrat citira Lacanovo izjavo: »Metagovorica ne obstaja«), razprtje perspektivnega prostora, kjer je opazujoči subjekt zunaj slike ter opazuje elemente, ki se razvrščajo v tridimenzionalnem prostoru. Gregor Strniša gre recimo tako daleč, da v svojem eseju v zbirki *Vesolje* tej logiki pripiše vznik romantičnega genija, kulta osebnosti, despotizma, kolonizacije, posledično pa tudi izčrpavanja virov, saj svet oz. drugi postane instrument ... Ravno ta vzpostavitev distance do sveta pomeni možnost zareze s svetom (usoda prostora tam ni usoda prostora tukaj, usoda drugega človeka ni moja usoda), razparceliranje sveta, vzpostavljanje instanc onkraj, zanikanje enotnosti sveta. Pri tem se lahko spomnimo na filme Eme Kugler: despotske figure v teh filmih bivajo v abstraktnih, od sveta ločenih marmornatih palačah, kot bi se želele povsem ograditi od učinkov svojih politik, jih abstrahirati v znak (tu pritisknem gumb – tam eksplodira mesto). A montažna arhitektura svetov Eme Kugler take zareze ne dopušča, saj stalno spaja med seboj povsem ločene pokrajine in like, iz razparceliranega sveta ustvarja en svet, tako da tudi v izolirane marmorne palače vdre zvok vojne in iz vladarjevega umivalnika začne brizgati kri civilista, ki ga nekje daleč stran sadistično mučita dva vojaka.

**Biti vaju gledati film pomeni biti vaju
usmerjati pogled v določene točke,
kjer obstaja nekakšna razmejitev med
centrom/poudarkom kadra in njegovo
periferijo. Sara Bezovšek tak način
gledanja obrne, pravzaprav demokratizira
kader, kjer se moramo sami odločiti,
kateremu gifu ali podobi bomo posvetili
več pozornosti, ali bomo raje brali tekst,
ali bomo skakali-skenirali med vsem tem ...**

SREDETEŽNOST, SREDOBEŽNOST

Kako Sara Bezovšek dosega ta učinek enotnosti sveta, če smo še prej govorili o tem, kako je vizualno nasičen z gif, podobami, videi, tekstom, med katerimi moramo nenehno skakati in jih skenirati? Čeprav z očmi stalno skačemo med podobami, jih povezuje kontinuiteta prehajanja, kot bi se pred nami odvrtel svitek, ki bi – če bi ga razgrnili – postal veličastna freska. Vidimo sicer nešteto podob, tudi vizualno film prehaja od zelene, modre, sive in puščavsko rdeče do vesoljno črne, a vsi ti prehodi se dogajajo v kontinuiteti podobe, kot bi zares gledali Strniševo multidimenzionalno bitje, ki ima rep v rajskih podobah plaž in na modrem nebu, spodnji del trupa v zelenih površinah, kjer jih že zaznamuje živilska industrija, ki se razvije v prenatlačena mesta, ekološke katastrofe, Zemljo, ki gori, glavo pa nekje v vesolju, kjer grozi nevarnost asteroida. Čeprav so zelene livade oddaljene od gorečih pokrajin, jih ravno umeščenost na svitek sekvenčno povezuje, jih pokaže kot dele istega sveta, kot soodvisne entitete, ki ne priznavajo delitve na tukaj in tam, ampak uvajajo sliko sveta kot povezane celote. Tako kot Mortona skozi Hiperobjekte preganja občutek konca sveta, tudi Sara Bezovšek kaže sekvenco, kjer je katastrofa neizbežna, pa naj ima podobo ekološke katastrofe, tehnodistopije ali jedrske katastrofe.

To je konec koncev tudi produktivni moment današnje fikcije: njen spekulativni moment, ki o današnjem svetu govori na način prognoze prihodnjega sveta, rastočega iz trenutnih koordinat. In prav to je *dupuyjevski* gesta Sare Bezovšek: njeni filmi nam kažejo katastrofo, ki je morda spekulativna, a jo moramo že dojeti kot sedanjost.

Vse umetniške stvaritve, internetne strani in filmi Sare Bezovšek, omenjeni v tem članku, so dostopni na avtoričini spletni strani <https://sarabezovsek.com/>.