Popularizacija filmova s distopijskom tematikom

Kovač, Vanessa

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Department of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:111:023090

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI
UNIVERSITY OF ZAGREB
CENTER FOR CROATIAN STUDIES

Repository / Repozitorij:

Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies

zir.nsk.hr

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI

Vanessa Kovač

Popularizacija filmova s distopijskom tematikom

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2019.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI
ODSJEK ZA KOMUNIKOLOGIJU

Vanessa Kovač

Popularizacija filmova s distopijskom tematikom

DIPLOMSKI RAD

Mentor: izv. Prof. Dr. Sc. Danijel Labaš

Sumentorica: prof. Željka Biondić Sruk

Zagreb, 2019.

Contents

1. Uvod 1
2. Definiranje propadajućeg svemira 3
   2.1. Znanost i fantastika 6
   2.2. Sir Arthur C. Clarke: „Magija je zapravo znanost koju još uvijek ne razumijemo.“ 9
3. Kontrola budućnosti kroz povijest distopijkog filma 12
   3.1. Replike u Hollywoodu 14
   3.2. Mehanički anđeli kao produkt genetskog inženjeringa 16
4. Klimatske promjene ne postoje! 18
   4.1. Na pragu izumiranja? 19
   4.2. Ako nije smeće, onda je slučajna nuklearna katastrofa 22
   4.3. Voda je izvor uništenja 24
   4.4. Današnji *Metropolis* možda ne bi imao sretan završetak 27
   4.5. Od tostera do gubljenja ljudskosti 30
5. *CYBERPUNK* ili kako se kao stvoritelji bojimo svojih proizvoda; 34
   5.1. Frankeinsteinizacija samih sebe 34
   5.2. Kako ljudi postaju tehnološke hobotnice 35
   5.3. Robotika i stanje svijesti 36
   5.4. Što se smatra normalnim? 37
   5.5. Postoji li definicija tijela? 38
   5.6. Nepostojeće granice realnosti 39
   5.7. Sjećanja su jedino što imamo 42
   5.8. Gucci i cyberpunk – kako je popularizacija distopijskih filmova utjecala na modnu industriju 43
   5.9. Pozadinska pjesma umirućeg svijeta 45
   5.10. Crvena ili plava? 47
   5.11. Simulacija stvarnosti 49
   5.12. Nihilistička opsesija vlastitim izumiranjem 51
   5.13. Animirana realnost 54
6. Apokaliptični prikazi sutrašnjice 56
   6.1. Biblijsko proročanstvo propasti 56
   6.2. Tko sam ja bez tebe? 58
7. Znanstveni pogled na opsesiju uništenjem 61

8. U novo tisućljeće s vizijama propasti 64
8.1. Dolazak Replika klasika 67
8.2. Kada ti oduzmu sve, što ostaje? 68
8.3. Prelazak distopije s hladnih medija na vruć medij 69
8.4. Vizije propasti koje su nas sustigle 71
8.5. Leteće svinje, plodnost i Inferno 73
8.6. Sudar giganta: čovjek i priroda 74
8.7. Normalizacija i medijska čudovišta 77
8.8. Svijet je postao kuća Big brothera – normalizacija distopijskih ponašanja u realnom svijetu 78
9. Uloga žene u distopijskom svijetu 81
9.1. Svijet ljepote tehnološkom svemiru – percepcija lijepog 86
9.2. Tko bira popularnost filmova i zašto baš žene? 86
10. Zaključak 92
11. Literatura 95
12. Sažetak 104
13. Summary 105

1. Uvod

Moglo bi se reći da ljudi oduvijek teže nekakvom savršenstvu i skladu u društvu. Od grčkih filozofa poput Platona i njegove *Republike*, koji su pisali djela o tome kako bi skladno društvo trebalo izgledati, biblijskih tekstova iz Postanka i Otkrivenja, preko renesansnih tekstova pa sve do danas. Ako se ubroje ljudska mašta i težnja za mirom i skladom nastaju djela koja nisu toliko realna niti moguća, no to ne sprječava ljude da sanjaju. Utopija je mjesto u koje spomenuti autori, ali i čitatelji žele pobjeći od početaka zabilježavanja mašte na papir. Spomenuto „ne-mjesto" mora imati i svoju protutežu, pa je stvaranje distopije bilo sasvim logično. O utopiji se puno zna, no što je distopija? Zašto ljude privlači mogućnost nestanka vlastite vrste, konstantna borba za opstanak i/ili nešto slično?

Nakon uronjavanja u svijet distopije, literature i filmova u ovom žanru, može se otkriti u potpunosti novi svijet, točnije svemir, za koji vrlo vjerojatno ne znaju svi; a to je svijet distopije. Gubljenje nečeg najdražeg, najsigurnijeg ili najsvetijeg je samo jedan mali problem u velikom svijetu totalitarizma, gubljenja sebe i borbe za goli opstanak. Iako oduvijek postoje literarni spisi s ovakvom tematikom, tek prelaskom u novo tisućljeće ovaj žanr dobiva svoje mjesto pod reflektorima. Ima li to veze s generacijama koje odrastaju u post ratnim neimaštinama, spojeni na internet i usred ekonomske svjetske krize? Moguće. Zbog znanstvene fantastike ljudi odlaze, barem na kratko u paralelne svjetove, na putovanje svemirom, u prošlost, budućnost... No, s distopijom se propituju osnove humanosti. Koje uvijete moraš ispuniti da ostaneš čovjek? Do koje granice nas obilježava naša prošlost i kako naše, ali i tuđe greške mogu uništiti sve što smo gradili cijeli život, samo su neke od tema koje se isprepliću u ovom žanru. Pitanje egzistencijalizma, zdravog razuma i nadljudske hrabrosti također su neke od karakteristika. Zašto ljudi vole zombije ili uništenje svega što znamo, u čemu je čar? Zašto nismo zadovoljni utopijom, savršenim svijetom gdje nema boli ili smrti ili negativnih emocija? Očito, to nije dovoljno za ljude. U ovom radu prikazat će se od kuda je sve počelo i kako, tko su bili najveći stvaratelji u distopijskom žanru (i literarnom i filmskom), kako su mijenjali svijest ljudi oko sebe i ukazivali na kardinalne greške čovječanstva, a sve navedeno bit će podržano koliko stručnom literaturom, toliko i samim filmovima.

Cilj ovog rada je prikazati kratki povijesni presjek razvoja distopijskog svijeta, s naglaskom na filmove koji su svojevrsna pretkazanja potencijalnih katastrofa, kako za cijelo čovječanstvo, tako i za planet ili bilo kakav oblik života u bližoj ili daljoj budućnosti. Točnije rečeno, određeni filmovi ne samo da su obilježili svijet kinematografije (kao i ovog žanra), oni su bili čista kritika upućena društvu, stanju svijesti, ekonomiji, gospodarstvu, ekologiji i svim ostalim područjima u kojem ljudsko djelovanje ima bilo kakav utjecaj ili doprinos. S obzirom na ogroman izbor znanstvenih članaka, knjiga i enciklopedija, ovaj rad nije pisan po točnom vremenskom redoslijedu kako su filmovi izlazili već po velikim kategorijama poput prehrambene industrije, ekologije, modne industrije i slično. Također, zbog količine sadržaja knjiga i filmova nisu svi uzeti u obzir, već samo oni koji se mogu računati kao ključne točke, prekretnice ili primjeri za stanja koja se opisuju. Osim popularizacije na prekretnici ovog stoljeća, u više će se navrata spomenuti bitnost čitanja poruka ovog žanra jer poruke koje nose su vizionarske i nevjerojatno istinite.

Srećko Horvat[1] je napisao knjigu „Budućnost je ovdje – Svijet distopijskog filma“ u kojem savršeno opisuje zašto je baš ovaj žanr toliko bitan i vrijedan; ne samo za stvaranje već i za raspravljanje:

> „Budućnost možda uvijek dolazi prerano, ali ako nas jednom budu pitali zašto nismo na vrijeme reagirali na „rat protiv terora“, uništenje prirode, nuklearno naoružanje, genetski inženjering, birokraciju, korporativni kanibalizam i mnoge druge fenomene koji već sada obilježavaju našu svakodnevicu, nećemo imati opravdanje. Kritika toga stanja već je prisutna u distopijskim filmovima. A to je dovoljan – i možda najbolji – razlog zašto vrijedi pisati o njima“ (2008: 15).

[1] Prema napisima internet stranica Frakture, pod čijim je nakladništvom objavio nekoliko knjiga, Srećko Horvat je hrvatski filozof i pisac. Do sada je objavio desetak njiga koje su prevedene na više stranih jezika. Internet stranica knjige.pravac.com piše kako je Horvat jedan od osnivača Subversive festivala te interes javnosti dobiva nakon objavljivanja knjige „Protiv političke korektnosti“. U suautorstvu je također napisao i objavio nekoliko knjiga, od kojih je najznačajniji slovenski filozof Slavoj Žižek. Popis njegovih knjiga koje daje i internet stranica knjige.pavac.com su: „Diskurs terorizma“, „Radikalnost ljubavi“, „Pravo na pobunu – uvod u anatomiju građanskog otpora“. Uz to, napisao je knjigu „Budućnost je ovdje – svijet distopijskog filma“ koja daje uvid u svijet distopijskog filma ali sa filozofske, točnije, njegove strane i njegovog stajališta. Prema napisima Jutarnjeg lista koji je s njim imao intervju, Srećko Horvat je i aktivist koji se bavi aktualnim političkim pitanjima Europe.

2. Definiranje propadajućeg svemira

Kako bi bolje shvatili svijet distopije, prvo treba pojasniti sam pojam. Mnogi kritičari i teoretičari prvo pokušavaju definirati utopiju. Utopija kao kombinacija dviju riječi dolazi iz grčkog, gdje *topos* znači mjesto, dok o(u), znači „ne“ ili ev - što bi značilo „dobro“. Spojem se dobiva *outopia,* ili *eutopia* što bi u doslovnom prijevodu značilo „ne-mjesto“ ili „dobro mjesto“. Riječ se prvi puta spominje u knjizi Thomasa Moorea koji ju je tako naslovio. Povijesnim presjekom lako je uočljivo kako je koncept utopije postajao i puno prije Mooreove Utopije, no za davanje imena ovom terminu je bio zaslužan on. Pošto se osnovni postulati utopije znaju, očito je kako je distopija njena suprotnost. Nekoliko je različitih autora pokušalo dati svoju definiciju, no za sada se struka ne može složiti s niti jednom predloženom. S obzirom na to da distopija i utopija imaju mnogo različitih definicija, potrebno je ipak pronaći ključne točke, zajedničke karakteristike koje bi mogle pobliže pojasniti ove pojmove. Kao na primjer, distopija uvijek mora imati nekoliko glavnih obilježja i karakteristika poput:

- hijerarhički postavljeno društvo s osjetnom razlikom visokog, srednjeg i nižeg sloja društva (kaste)
- propaganda i obrazovni sustav se koriste kako bi se kontrolirali građani i društvo
- informacija, neovisna misao i sloboda su ograničeni
- vrsta figure ili ličnosti je obožavana od strane građana ili društva
- građani su uvijek pod nekakvom vrstom prismotre
- građani se boje izvanjskog svijeta
- uvijek postoji neka pozadinska priča zbog koje je došlo do kolapsa društva
- građani žive u dehumaniziranom stanju
- prirodni svijet ne postoji ili je uništen
- društvo je iluzorni prikaz utopijskog svijeta
- protagonist priče sumnja u društvo i poredak
- puno razvijenija tehnologija nego danas

(„Dystopias: Definition and Characteristics“, 2019) i (Mahida, 2011:2)

Distopija je futuristički, izmišljeni svemir u kojem postoji opresivna društvena kontrola s iluzijom savršenog društva, a koja se održava kroz korporativnu, birokratsku, tehnološku, moralnu i totalitarnu kontrolu. Distopije, kroz pretjerane najgore scenarije kritiziraju trenutne

trendove, socijalne norme ili političke sustave. („Dystopias: Definition and characteristics“, 2009). Prema tome, kontrole se mogu i predočiti na sljedeći način:
Korporativna kontrola – ima jedna ili nekoliko korporacija koje preko reklamnih kampanja, proizvoda koje plasiraju i/ili medija kontroliraju određeno društvo. Kao primjer mogu se navesti filmovi (i literarna djela) *Specijalni izvještaj*[2] i *Blade runner*, odnosno *Istrebljivač*.

Nadalje, tehnološka kontrola; kako i samo ime govori, kontrolu nad društvom ima tehnologija; kroz kompjutere, robotiku, kibernetiku i slično. Također, spojem tehnologije, znanstvenih istraživanja i ljudske kontrole nastaje u potpunosti jedan novi podžanr distopije: *cyberpunk*, o kojem će više biti objašnjenja kasnije. Neki od filmova mogu biti *Matrix* trilogija, *Terminator* i slično. Religijska ili filozofska kontrola najčešće se pojavljuje u obliku diktatorstva ili teokratske vlade („*Dystopias: Definition and Characteristics*“, 2019).

Kao što je već sad malo bolje pojašnjen svemir distopije, valja razlučiti nekoliko distinkcija između distopije koja je relativno definirana, pozitivne i negativne utopije, horora i fantastike te znanstvene fantastike. Iako postoje filmovi (i literarna djela) koji rade spoj nekoliko ovih žanrova, pa je ponekad teško razlučiti što je što, okvirne definicije postoje. Danas je vrlo teško, skoro pa i ne moguće pronaći neki noviji film, a da spada u samo jedan žanr i da se to raspoznaje. U gornjem dijelu rada pokušalo se pomoću karakteristika pobliže objasniti što je to distopija. Što se tiče pozitivne i negativne utopije, postoje razlike, iako je generalno mišljenje kako je utopija mjesto savršenstva, bez boli i negativnosti. Zsolt Czigányik[3], autor je koji je u svom članku detaljnije proučavao utopiju i distopiju na televizijskom ekranu i filmskom platnu. Također, pojasnio je kako je razlika između negativne i pozitivne utopije u pogledu čitatelja; njegovom osobnom društvenom kontekstu (Cziganyik: 2016: 32).

Srećko Horvat također dobro pojašnjava ovu problematiku razlučivanja, iako u drugom kontekstu[4] - da je za jedne distopija ono što je drugima utopija i obratno; ako je nekome utopija, već nekom drugom to može biti distopija. Zaključno, pitanje negativne i pozitivne utopije je u vlastitoj percepciji društva, kritike, društvenog poretka, sebe i svog smisla na

[2] Radi lakšeg snalaženja u radu, filmovi su napisani u *italics* slovima, dok su naslovi knjige pisani pod navodnim znacima.
[3] Zsolt Czigányik je profesor na katedri Engleskih studija na Eötvös Loránd sveučilištu (ELTE) u Budimpešti. Doktorirao je na ovom sveučilištu s temom o ljudskoj slobodi u Engleskoj distopoiji. Prema opisu, najčešće drži predavanja upravo o utopiji i distopiji, političkim ideologijama i engleskoj književnosti, kako na svom matičnom fakultetu tako i na Central European sveučilištu.
[4] On u ovom kontekstu zapravo pojašnjava s filozofskog gledišta film *Loganov bijeg* i radnju cijelog filma. Više vidi na: Horvat: 2008:129).

svijetu. Vračajući se na Zsolta, on daje literarni primjer negativne i pozitivne utopije; Četvrta knjiga *Gulliverovih putanja* koja priča o svijetu imena Huuyhnhnms, gdje žive i vladaju racionalni konji čija svijest funkcionira kao i ljudska, samo nemaju emocije. Autor navodi kako su se vodile rasprave još od kada je knjiga izdana upravo za to je li to pozitivna utopija: jer nema negativnih utjecaja emocija; ili distopija: zbog nedostatka emocija i gubljenja individualne osobnosti. Filmski primjer nedostatka emocija zbog čega dolazi do negativnih posljedica je film *Equilibrium* (2002.) koji će se kasnije još spominjati. Uz njega se može dati i primjer filma *Planet majmuna* (1968. godine izlazi prvi film) gdje razum imaju majmuni, a ne ljudi ili u ovom slučaju konji. Također, autor navodi kako u današnje vrijeme skoro pa i ne postoji film s tematikom budućnosti, a da nije distopijska tematika (Cziganyik: 2016: 32).
Uz spomenuto, lako je prisjetiti se na primjer filma *Povratak u budućnost* (1985.) gdje je prikaz budućnosti s letećim autima i uređenijim društvom. Očito je kako se u jednom periodu vremena pogled na budućnost promijenio iz šarenog svijeta s letećim autima u crne vizije uništenja doslovno svega na svijetu.

Treba napomenuti da su inspiracije za filmove većinski dolazile iz knjiga i romana, pa je dobro dotaći se nekoliko ključnih književnih uradaka koji su pokrenuli novi žanr. Osim Thomasa Moorea koji je skovao termin Utopia, i Georgea Orwella, autor navodi i Yevgeniya Zamyatina i njegovu knjigu „Mi“ kao ključne točke početaka distopije. Knjiga je izdana 1921. godine, a u njoj su sadržane tematike skoro svake distopije koja je nastala nakon toga; bilo na filmskom platnu ili na listu papira. Tematike su: kontrola uma, represija emocija i mašte, sublimacija individualnosti u većim društvenim jedinicama i postojanje ne konformističkih, buntovnih grupa u koje spada marginalizirani protagonist, čije patnje pojačavaju učinak osjećaja nemogućnosti življenja u ovakvoj totalitarnoj državi. Stoga Zsolt smatra kako je obilježje ovog žanra upravo limitiranje ljudskosti (Cziganyik, 2016: 34). Autor spominje film *Paklena naranča* o kojem će više biti kroz rad i adaptaciju Orwellovog fenomena *Tisuću devetsto osamdeset i četvrta*. Film koji nadasve nije tipična distopija spada sada već u klasike ovog žanra. Monstruoznost društvenog stanja prikazuje se ne samo kostimografijom, pozadinskom glazbom već i novim jezikom, kemijskim mutacijama na mozgu i slično. Film postaje još jedna vrsta prekretnice u ovom žanru; prikazi pretjerano teatralnih i nasilnih sadržaja postaju sve više prihvaćeni, počinju se smatrati vrstom izražavanja koliko redatelja, toliko i glumaca. Film je prikazao sadizam kao dio budućeg društva u kojem protagonisti uživaju. Glavni režiser i producent te u ovom slučaju i scenarist je Stanley Kubrick.

2.1. Znanost i fantastika

Od svih teorija i potencijalnih definicija distopije, može se uzeti nekolicina stvari koja se poklapa u svakoj. Distopija spada u žanr znanstvene fantastike. Znanstvena fantastika je „vrsta mreže prepletena na takav način da zabavi jedne strane i potakne kreativnu maštu s druge“ (Mahida, 2011: 1). Kao i za distopiju, ni znanstvena fantastika nema točnu definiciju, već nekoliko njih. Tako Mahida[5] nastavlja da su utopija i distopija dva imaginarna svijeta nadodana u svijet znanstvene fantastike kao instrument filozofske i socijalne bitnosti. Prema njemu, distopija predstavlja negativni pogled na budućnost društva i čovječanstva. Vračajući se na definicije znanstvene fantastike, Dani Cavallaro[6] tvrdi kako je jedna od najpopularnijih definicija znanstvene fantastike, da je to fundamentalno fenomen 20. stoljeća, ukorijenjen posebice u zapadnom svijetu zbog doživljaja i tehnološkog napretka. Autorica tvrdi kako se počeci znanstvene fantastike mogu pronaći i puno ranije, i to u 150 godini nakon Kristova rođenja u knjizi „Vera Historia“ (Istinska povijest) i u pričama iz 17. stoljeća poput „Putovanja na mjesec“ Cyrana de Bergerasa iz 1661. godine. Autorica navodi kako se stereotipno razmišljanje o tome da ne postoje vrijedni, dobri i intelektualni tekstovi u ovom žanru pojavilo naglom popularizacijom u 20. stoljeću. S druge strane, bezvremenski klasici poput Homerove „Odiseje“, Danteove „Božanstvene komedije“, Mooreova „Utopia“, Swiftova „Guliverova putovanja“ i slično su samo od nekih djela koja se mogu svrstati upravo u ovaj žanr, a da se mogu promatrati i kao vrijedni i dobri tekstovi (Cavallaro 2007:2).

Dakako da je „Frankenstein“ Mary Shelley iz 1818. godine jedno od najpoznatijih djela ovog žanra jer se po prvi puta u literarnom svijetu spominju pitanja humanosti i ljudskosti, u svijetu u kojem se ljudske moći mogu pojačati znanošću, no ljudi se mogu i dehumanizirati kroz tehnologiju. (Cavallaro 2007:2)

Stacy Gillies u svojoj knjizi o *Matrixu* također daje svoju definiciju znanstvene fantastike te kaže kako ona nije prikaz anksioznosti takoreći, nego da je temeljena na vizijama tehnoloških promjena. Bez „obećanja“ tehnoloških primjena ne bi bilo ni znanstvene fantastike (Gillies, 2005:5).

[5] Autor i profesor Engleskog na sveučilištu u Indiji. Iako nema puno podataka o autoru, može se reći da njegov rad govori sam za sebe. Prema internet trgovini Amazon, Mahida ima nekoliko knjiga o komunikacijskim vještinama, menadžmentu, književnoj teoriji i kritici. U sklopu ovog rada koristi se njegov članak o distopijskoj budućnosti u modernoj znanstvenoj fantastici.

[6] Autorica koja je prema napisima Bloomsburyja specijalizirala u književnosti, kulturalnoj i kritičkoj teoriji te vizualnoj umjetnosti. U njene radove spadaju: „Gothic Vision“, „Cultural Theory“ i „Cyberpunk and cyberculture“. U ovom se radu koristi samo posljednja spomenuta knjiga.

Još jedna od definicija može biti i kako je znanstvena fantastika naracija većinom u prozi koja može biti duljine od kratke priče do romana.

Znanstvena fantastika uključuje putovanje u druge svjetove, istraživanje svemira, posjete drugim planetima i interplanetarnim ratovima. Također, znanstvena fantastike prikazuje scenarije koji provociraju ozbiljna pitanja o tome što to znači biti čovjek, što je realnost, percepcija, a što moć (Cuddon, 2013: 638.). Nikica Gilić[7] kaže kako „Znanstvena fantastika u temelju je racionalistički žanr, u prototipskoj varijanti određen izrazito prosvjetiteljskim idejama; možda više nego bilo koji drugi žanr" (Gilić, 2013: 73).

Valja napomenuti kako znanstvena fantastika nije isto što i horor. Razlike između ova dva žanra[8] spominjali su Robert Scholes i Bruce Kawin, a prema Berryju Keithu Grantu koji navodi kako su spomenuti autori odvojili žanrove po tome što jedan stvara kognitivnu, dok drugi emocionalnu reakciju (Grant, 2007: 17). Za bolje pojašnjenje, iako je horor zasebni žanr koji nije nužno vezan uz distopiju, najčešća poveznica budu zombiji kao polu mrtva bića koja se pojavljuju u filmovima poput *28 dana poslije* i *Ja sam legenda* koji će se više spomenuti kasnije.

Također, u zajedničkom članku Michaela Ryana i Douglasa Kellnera[9] predstavlja se i fantazija. Ona daje mogućnost prikaza političkih stavova redatelja[10], prošlost, budućnost ili obje istovremeno, nestvarnih svjetova i modernog doba, ali s dodatkom magije, zmajeva ili bilo kojeg drugog bića izmišljenog od strane ljudske mašte. Distopije mogu imati karakteristike fantazije i obratno, no kao i s hororom, postoji distinkcija. Za definiranje fantazije Nikica Gilić kaže: „Filmska fantastika često se pojavljuje i kao svijet fantazija („fantasy"), utemeljen na tzv. mitološkoj svijesti (i pripadajućem svjetonazoru), sa specifičnim (cikličkim) shvaćanjem vremena i uzročno-posljedičnih veza, koji se barem

[7] Nikica Gilić je izvanredni profesor na Filozofskom fakultetu u Zagrebu i na Akademiji dramske umjetnosti. Održava kolegije vezane uz teoriju filma na spomenutim fakultetima i glavni je urednik Hrvatskog filmskog ljetopisa.

[8] Sličnosti koje mogu imati su: ikonografija, tipovi likova, konvencije. Također, ova dva žanra, zajedno s fantastikom su tipovi naracije koji se nazivaju spekulativna naracija ili strukturna fabulacija. Vračajući se na horor i znanstveni fantastiku, oba žanra imaju korijene u realnom svijetu; samo što horor ima dodatne elemente terora i straha u kontrastu s nečim normalnim, dok znanstvena fantastika koristi i znanstvena uporišta u svojim fabulama. Samo dodatno, što se tiče fantastike, ona ili u potpunosti negira realan svijet ili ga koristi kao premisu za stvaranje novoga svijeta preko toga. (na primjer nefili u New Yorku ili cijela trilogija *Harry Potter i Gospodsr prstenova)*

[9] Autori su zajedno napisali i knjigu „Camera politica: The Politics and ideology of contemporary Hollywood film" koja je objavljena 1988. godine. Douglas Kellner, prema internet stranici figureground.com spada u treću generaciju kritičkih teoretičara Frankfurtske škole koji je prozvan glavnim teoretičarem za kritičku medijsku pismenost.

[10] Oni u svom primjeru navode Spielberga kao lijevo orjentiranog redatelja čija se politička orjetancija može vidjeti u njegovim filmovima – oni kažu kako Spielberg konstantno promovira liberalne ideje.

djelomično razvio iz bajke“ (Gilić, 2013:75). Klasični primjeri same fantastike su trilogije *Harry Pottera* i *Gospodar prstenova* te *Različita*, dok su primjeri distopijske fantazije *Jastog, X-men: Days of Future Past, U sebi,* MARVELOV *Doktor Strange*[11] te *Smrtonosni strojevi.*

Gilić nastavlja kako se čini jasnim da znanstveno fantastični film spada u žanr fantastike, te bolje pojašnjava distinkciju:

> „Premda su, dakako, prijelazni i hibridni slučajevi brojni, u temelju znanstvena fantastike, unatoč hrvatskoj terminologiji koja može navoditi na pogrešan zaključak, uopće nije fantastika. Prototipski mogući svijet SF-a, za razliku od svjetova u kojima haraju vile, patuljci i čarobnjaci, ima podjednako čvrste prirodne zakone kakve ima i izvanfilmski svijet, a začudni odmaci od svakodnevnog (izvanfilmskog) iskustva i izvanfilmskih zakona mogu se opravdati nekom znanstveno utemeljenom hipotezom ili teorijom. Fantastični svjetovi imaju neke sasvim drugačije zakone od stvarnog svijeta“ (Gilić, 2013:76).

Jednostavnije rečeno, fantastika je jedan žanr koji se dijeli na nekoliko podžanrova, u ovom slučaju na znanstvenu fantastiku i horor. Znanstvena fantastika se dijeli na još nekoliko podžanrova, no ovdje su spomenuti utopija i distopija. Nadalje, distopija također ima svoje podžanrove koji nastaju tek prelaskom u novo tisućljeće (ako se ne računaju podjele po kategorijama i klasifikacijama) a to su *cyberpunk* i *biopunk*. Valja napomenuti kako u žanru distopije postoje kratkometražni, dugometražni igrani i animirani filmovi. Ovaj rad koristi primjere dugometražnih igranih i ponekog animiranog filma.

Ryan i Kellner (2007) spominju strah od mašinerije, tehnologije (*cyberpunk*[12]) ali ga pojašnjavaju s političkog stajališta. Autori tvrde da s konzervativnog gledišta, tehnologija predstavlja totalnu suprotnost prirodi, mehaničko je u suprotnosti spontanosti, regulirano u suprotnosti slobodi. Kao primjer daju film *THX 1138* (1970.) i *Loganov bijeg* koji je napravljen šest godina nakon

[11] Većina filmova koji se spominju imaju svoj hrvatski prijevod no, neki su filmovi ostavljeni s izvornim, engleskim naslovom te se stoga tako i spominju u ovom radu. Jedina iznimka u radu je film *Blade Runner* zbog svojeg hrvatskog prijevoda u *Istrebljivač* koji se neće svaki put koristiti u hrvatskoj inačici.

[12] Prema Nikici Giliću, postoji prijevod ove riječi u kiberpank. Također, u časopisu Hrvatski jezik objavljen je članak Antuna Halonje o korištenju prefiksa *cyber* u hrvatskom rječniku. U njemu piše kako se u praksi „najčešće nalazi pravopisno neprilagođena strana riječ, ali sve je češće u uporabi prefiksoid kiber – umjesto neprilagođena engleskoga prefiksoida *cyber-*. Nijedna od tih zamjena nije zaživjela u praksi“ (Halonja, 2015:22). Pošto još uvijek nije dovoljno zaživjelo u praksi, neće se koristiti ni u ovom radu.

.

2.2. Sir Arthur C. Clarke: „Magija je zapravo znanost koju još uvijek ne razumijemo.“

Kratki presjek znanstvene fantastike, nakon „Frankensteina“ vodi u Zapadni svijet gdje su 1920-ih i 1930-ih godina počeli izlaziti specijalizirani magazini s pričama koje su imale za tematiku tehnologiju, avanture i slično. Ovo doba je poznato kao „zlatno doba znanstvene fantastike“, a predstavnici su Arthur C. Clarke, Isaac Asimov i Theodore Sturgeon. Desetak godina kasnije 1940-ih, nuklearna energija ulazi u znanstvenu fantastiku, a 1950-ih autori su pisali o utjecaju tehnologije na svakodnevni ljudski život i na sudbinu planeta. Osim kao inspiracija, razvoj tehnologije donio je i velik broj mogućnosti u filmskoj industriji. Dakako da se u starijim filmovima poput *Metropolisa, Istrebljivača, Stvari* ili *12 majmuna* koristilo različitim tehnikama kojima su režiseri i ostali članovi pokušavali dočarati budućnost i/ili naprednu tehnologiju, implementiranjem *CGI*-ja[13] u filmski svijet, smjer razvitka filma kreće u novom pravcu. Kako napominje Grant[14], znanstvena se fantastika počela jako oslanjati na montaže i specijalne efekte koji se stvaraju upravo tehnologijom kojom se često i bavi ovaj žanr. „Iz tog je razloga očito kako mnogi gledatelji cijene i vrednuju filmove ovog žanra po tome koliko su dobri efekti“ (Grant, str.19).

U radu spomenuti autor Selçuk Artut[15] rekao je i kako je znanost počela dobivati na značaju tek malim spektaklima. Dakle, kroz 17. i 18. stoljeće znanstvenici su svoja dostignuća prikazivali publici kroz svojevrsni performans. Posebice oko 1800-tih godina, autor navodi priču o Faradayu, znanstveniku koji je uvijek okupljao poveću masu ljudi oko sebe kako bi im prikazao neki „trik“ utemeljen na znanosti. Scena kojom se služio bila je kao impresivan nastup čarobnjaštva. Sve što se danas smatra znanosti, nekoć je samo bila magija i

[13] CGI je engleska skraćenica od computer-generated imagery, a odnosi se na specijalne vizualne efekte koji se stvaraju u filmu računalnim softverom). 1973. godine se prvi puta u filmu pojavljuju 2D kompjuterske slike u filmu *Westworld*, dok 1976. godine dolazi nastavak filma *Futureworld* u kojem se prvi puta pojavljuje 3d grafika. Više vidi na: https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/

[14] Prema internet stranici Wilfrid Laurier University Press, Barry Keith Grant je profesor filma i popularne kulture na sveučilištu Brock u Ontariju. Autor je i urednik čak 20 knjiga usko vezanih uz njegovu struku.

[15] [15] Prema njegovoj službenoj internet stranici, Artut je profesor na Sabanci sveučilištu na kojem predaje kolegije vezane uz zvuk, interakciju, filozofiju tehnologije, umjetnost i kulturu. Njegova se istraživanja baziraju na teoretskim i praktičnim dimenzijama odnosa između tehnologije i ljudi. Zanimljivost je da je i profesionalni glazbenik, član post-rock grupe naziva Replike. Više o njemu na: https://egs.edu/students-alumni/sel%C3%A7uk-artut

čarobnjaštvo. Kako je svojevremeno kazao, sada već kultnu uzrečicu Sir Arthur C. Clarke[16] : „Magija je zapravo znanost koju još uvijek ne razumijemo.“

Nastavno na magiju, a u kontekstu percepcija znanstvenika u filmovima, Susan Sontag ima sličnu konstataciju kao Arthur C. Clarke i kaže kako je znanost zapravo magija. Ljudi su oduvijek znali da postoji segregacija na crnu i bijelu magiju. Ona tvrdi kako nije dovoljno samo napomenuti da suvremeni stavovi, koji se odražavaju i u znanstveno fantastičnim filmovima, ostaju ambivalentni, da se znanstvenik tretira kao sotonist i spasitelj istovremeno. Drugačije rečeno, promijenile su se proporcije utjecaja znanstvenika. Dolaskom novog konteksta u kojem su staro divljenje i strah prema znanstveniku bili na lokalnoj razini, sada su postali planetarni – kozmički (Sontag: 2007 str, 44).
Susan Sontag[17] kaže kako je za pažljivo oko znanstveno fantastičan film predvidljiv kao i vestern. Model scenarija[18] je pojasnila u pet točaka na primjeru:

1.) Dolazak neke pojave (čudovišta, krvoločnih zombija, izvanzemaljaca i slično). Ovu pojavu će većinom vidjeti samo jedna osoba, mladi znanstvenik najčešće bez obitelji, ali s nekom partnericom. Ako kaže nekome svoje svjedočanstvo, nitko mu ne vjeruje.
2.) Potvrda priče protagonista preko svjedoka velikih destrukcija (koje dolaze naknadno). Kao primjer autorica navodi ako su neprijatelji izvanzemaljci s druge planete koje će protagonist zamoliti da otiđu u miru, što ovi odbiju. U nekoliko narednih scena na mjesto događaja dolazi policija koja bude masakrirana.
3.) U glavnom gradu ili bitnoj instituciji, znanstvenici i vojska počinju razgovarati s herojem koji im pojašnjava situaciju i moguće opasnosti koje dolaze. Nakon toga slijedi proglašenje ugroze nacionalne sigurnosti, dok paralelno s tim dobivaju informacije o narednim uništenjima. Vlasti drugih država dolaze na mjesto radnje u crnim limuzinama, a sve internacionalne tenzije su smanjene zbog planetarne opasnosti. Sontag nadodaje kako u ovoj fazi obično budu prikazane brze montaže

[16] Poznati engleski pisac znanstvene fantastike, profesor matematike i fizike koji je umro 2008. godine.
[17] Autorica je inače napisala i skup eseja pod nazivom *Camp: Notes on Fashion* koji su poslužili za ovogodišnju inspiraciju za MetGalu koja se spominje i u ovom radu. Ova MetGala je, osim što je bila najgledanija, prikupila čak 15 milijuna američkih dolara za izložbu. Također, Sontag je autorica je nekoliko desetaka knjiga koje variraju temama od znanstvene fantastike, bolesti, mode, pa sve do fotografije.
[18] Susan Sontag pisala je ovaj scenarij na temelju filmova u kojima je uočila isti uzorak ponašanja ili okvir likova, poput mladih znanstvenika bez obitelji, ali u vezi, crnih limuzina, mostova, UN konferencija i slično. Iako je njen scenarij napisan vrlo zabavno, mora se primjetiti kako autorica zapaža sitne detalje filmova koje kasnije prepoznaje kao kopije u drugim filmovima. Kao primjer novijeg filma, ali s ovim scenarijem može se navesti *Transformers* franšiza.

raznih vijesti s različitih dijelova svijeta i drugačijih jezika, sastanci u Ujedinjenim Narodima, a sve to kako bi se znanstvenici i vojska dogovorili oko zajedničkog cilja kako uništiti neprijatelja.

4.) U ovoj fazi se nastavljaju scene destrukcije i zbog pogreške drugih djevojka protagonista bude u životnoj opasnosti ili oteta od strane neprijatelja. Paralelno s tim, internacionalne vojske koriste najmodernija oružja i tehnologije koje imaju na raspolaganju i prikazuju se scene neuspješnog pokušaja razaranja neprijatelja. Sljedeće su prikazani veliki ljudski gubitci zbog požara, najčešće vojske. Počinje veliko uništenje ili evakuacija gradova. Naredno kreće prikaz mase ljudi u panici koji u stampedu pretrčavaju autocestu ili neki viseći most uz policiju koja mirno pokušava mahanjem pokazati preplašenim ljudima u kojem smjeru se trebaju kretati.

5.) Opet prikazi konferencija čiji motiv obično bude rečenica: „Sigurno su ranjivi na nešto.“ Uz ovo, protagonist, mladi znanstvenik u svom laboratoriju pokušava stati svemu na kraj. Finalna strategija, o kojoj ovisi pobjeda ili poraz, bude neko ultimativno oružje – vrlo moćno, nikad testirano s nekom vrstom nuklearnog napajanja koje je upravo montirano. Uskoro kreće odbrojavanje te dolazi do konačnog pada neprijatelja nakon što mladi znanstvenik pronađe način i stvori spomenuto oružje. Sontag završava svoj scenarij sa sretnim završetkom u kojem čak i spominje posljednje scene i govor likova.[19] (Sontag, 2007, str. 40).

Susan također navodi još male alteracije na spomenuti scenarij gdje nije u pitanju invazija, već je otkrivanje neke fundamentalne promjene u uvjetima egzistencije planete i/ili života zbog nuklearnog testiranja ili nečeg sličnog što dovodi do izumiranja čovječanstva u narednih nekoliko mjeseci. Kao što je prikazano, autorica pojašnjava većinu scenarija filmova u boji[20] ovog žanra što je očito uzorak snimanja. Kao primjer nadodaje i nagli porast/smanjenje temperature, dakle ekološku katastrofu. Još jedan od primjera scenarija je onaj s mjestom radnje u svemiru, ali se teoretski radnja poklapa s gore napisanim scenarijem. Komentirajući razliku između romana i filmskih adaptacija, logično je da će detalji likova i njihovog razvoja ostati kao glavna pozitivna stvar u romanima, no ono što romani ne mogu je povećati skalu, predočiti razaranje slikom i zvukom što su velike prednosti filmova. Iako si svaki čitatelj

[19] Autorica ovdje spominje kako si na kraju svi uzajamno čestitaju na pobjedi te da protagonistu u naručje dolazi spašena djevojka. Na kraju, oni upere pogled u nebo i kažu rečenicu:“ Je li ovo zadnje što smo vidjeli od njih?“ Kao što je spomenuto u radu, Sontag izvrsno prepoznaje uzorke ponašanja, snimanja, pa čak i govora u filmovima ovog žanra.

[20] U jednom dijelu svog članka Susan spominje i scenarij filmova u crno bijeloj boji, no to nije bilo potrebno spominjati u ovom radu.

zamišlja likove na svoj način, masovna uništenja planete ili čovječanstva svi zamišljaju vrlo slično – što se zorno može prikazati u filmovima uz dodatak zvučnih efekata.

> „Znanstveno fantastični filmovi pozivaju na ne strastveno, estetično gledanje ili stajalište prema destrukciji i nasilju – tehnološki pogled. Stvari, objekti i mašinerije igraju veliku ulogu u ovim filmovima. Veliki rang moralnih vrijednosti je utkan u dekor filmova, ali ne i u likove. Prema ovim filmovima, čovjek je gol bez svojih artefakta. *Oni* imaju drugačije vrijednosti, oni su moćni, oni su ono što bude uništeno i oni su neophodni alat za odbijanje stranih osvajača ili popravak oštećenog okoliša“ (Sontag: 2007).

Iako nije spomenula doslovno, autorica radi korelaciju između ljudi i strojeva – opisuje svoju viziju *cyberpunka*. Slijedom toga, Sontag smatra kako su ovakvi filmovi vrlo moralistički. Pod ovime se misli na standardnu poruku korištenja znanosti; onu humanu stranu ili zlu i opsesivnu.

Pojašnjavajući vizualne ikone u filmu, Vivian Sobchack[21] u svom radu navodi kako „u nekim grupacijama filma, vizualne jedinice koje se manifestiraju – a često i diktiraju – lika, situaciju i reakciju su propitani kao elementi koji ne samo da spajaju filmove zajedno, nego i nose značenje i emocionalnu nijansu preko svojih fizičkih stanja jednog filma“ (Sobchack: 2007). Upravo zbog ovih vizualnih elemenata koji se pojavljuju stalno i iznova u svakom filmu (kojeg sljedećeg pogledamo), postali su prema njoj neka vrsta vizualne konvencije, takozvane ikone, umjetnički kodovi, što su zapravo grafike koje razumiju i stvaratelji filmova i njihova publika.

3. Kontrola budućnosti kroz povijest distopijkog filma

Spoj distopije i filma spomenuo je Selçuk Artut u svojem istraživanju: „Pričanje o budućnosti s vizualizacijom podataka na znanstveno fantastičnim filmovima“. Naime, u njegovom provedenom istraživanju stoji kako su distopijske teme o društvenoj kontroli, promjenama u

[21] Profesorica emeritus na sveučilištu California at Los Angeles (UCLA). Prema intervjuu s Julianom Hanichom, ona je jedna od najutjecajnijih američkih filmskih teoretičarki u posljednjih 25 godina. Bila je prva žena izabrana za predsjednicu Društva za filmske i medijske studije. Također, bila je jedini akademik u Vijeću američkog filmskog instituta.

ljudskom stanju i umjetnoj inteligenciji gledani podjednako. Također, najbolje ocijenjen film u žanru distopije iz ovog istraživanja je *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* (2015.) (Artut, 2017: 696). Autor nadalje spominje prošlost, kako su se svakodnevno otkrivale i razvijale nove stvari, posebice u kemiji, biologiji, mehanici pa je svakodnevno rasla i publika koja se počela zanimati za znanost. U to su vrijeme aristokratske obitelji znale kupovati instrumente i oruđa koja su se koristila u znanstvenim istraživanjima. Tako on navodi da su znanstvenici tada bili i živjeli kao svojevrsne zvijezde i poznati. Iz njegovog istraživanja može se iščitati da je *Ex Machina* najspominjaniji film među njegovim uzorkom, a iza njega se nalazi Nolanov *Interstellar*. Pošto ovaj žanr postaje posebno popularan u posljednjih nekoliko desetljeća, i stvara sve veću publiku koja spada u sve slojeve društva i sve većeg ranga godina, autor kaže da znanstveno fantastični filmovi postaju sve bogatiji te stvaraju nove diskurse u otvorenosti ljudskog, filozofskog uma. Prema njemu, znanstvena fantastika se pojavljuje kao odličan kriterij za ocjenu dobrih ili loših strana znanosti.
Prema rezultatima istraživanja, znanstveno fantastični filmovi većinom prikazuju distopijske koncepte u svojim radnjama, za razliku od utopijskih. Autor kaže kako glavni faktor koji pojašnjava povećanje distopijske popularnosti je prikazana potraga za rješenjima problema i nadanjima za rješavanje negativnosti (Artut: 2017). Nakon spomenutog istraživanja svakako se nameće pitanje: Počinju li ljudi gledati distopijske filmove kao vrstu pretkazanja uništene budućnosti ili još uvijek samo kao zabavu?

U prijašnjim je poglavljima spomenuta tehnološka vrsta kontrole, takozvani *cyberpunk.*
Prema Callavaro, termin -*Cyberpunk* je prvi skovao Bruce Bethke u svojoj kratkoj priči upravo tog naslova koju je napisao 1980. godine. Novine Washington Post bile su prve koje su ovaj termin iskoristile kao opis žanra u kojem je poveznica svih autora bila jedno pitanje: „Koji aspekt ljudskosti nas čini ljudima?“ (Cavallaro, 2007:13).

„Veza između distopijskih vizija budućnosti i zločinačkog ponašanja (poput masivnog silovanja ili ubijanja ljudi bez ikakvog motiva, već iz puke dosade) je u centru još jednog klasika koji na neke načine predočava *cyberpunk*: Anthony Burgessova *Paklena naranča* iz 1962. godine.“ (Cavallaro, 2007:9). Iako autorica spominje knjigu, za primjer će se koristiti istoimeni film koji je vrhunski dočarao upravo spomenutu vezu.

Radnja filma kojeg je režirao Stanley Kubrick je u paralelnom svijetu gdje grupa mladih ljudi konstantno radi neku vrstu prekršaja i delinkvencije, nasilja pa čak i ubojstva, a sve zbog

zabave. Ovaj film upada u priču *cyberpunka* jer se nad glavnim likom, nakon što završi u zatvoru, rade testovi i modifikacije na njegovom mozgu kako bi mu se ispravilo ponašanje. Prikazivanjem iznimno nasilnih filmskih scena i nacističkih zlodjela glavnog se protagonista Alexa, uz određenu dozu injekcija s nepoznatim supstancama, pokušava „preodgojiti". Isto tako, dijelove *cyberpunka* ima i film *Elysium*. U njemu jedan od antagonista, William Carlyle dolazi na Zemlju i iskorištava siromašne ljude kako bi mu za minimalac radili u njegovoj korporaciji koja je iznimno opasna za život radnika Njegova prednost nad Zemljanima je ta da ima mogućnost cijeli napisani kod za uništenje sustava spremiti u svoj mozak kroz maleni čip. Čip se spoji s računalom koji učitava sustav, bazu, te se u samo nekoliko sekundi cijeli programski kod sprema u glavu jedne osobe, a na isti način se može i skinuti. Postoji mogućnost namještanja automatske destrukcije cijelog koda ako se „nositelju" nešto dogodi, što na neki način osigurava njegov život. Ako netko želi preuzeti kod, mora ga spojiti na računalo. S obzirom na to da on ima svoje osiguranje, otimanje Carlylea je gotovo pa nemoguće. Protagonisti, pobunjenici, kojima treba taj kod saznaju dosta kasno kako će zauvijek izgubiti kod nakon što su smrtno ranili nosioca, oni odlučuju spojiti čipove iz glave Carlylea s čipom iz protagonistove, Maxove glave kako bi se sav kod prebacio u njega. Više o spomenutim filmovima bit će nadalje kroz rad.

3.1. Replike u Hollywoodu

Od sada već distopijskih klasika koji su stvorili nove grane distopijskog svemira, potrebno je obratiti pažnju na rad spomenutog Zsolta Cziganyika koji je pisao o distopijskim filmovima. Autor se osvrnuo na tri velika filma koji su ostali inspiracije i za daljnje stvaranje ovog svijeta: *Paklena naranča* i *Tisuću devetsto osamdeset i četvrta* (1984.) te *Equilibrium* (2002). Spomenutu adaptaciju istoimenog Orwellovog romana današnje društvo poznaje, ako i nisu čitali knjigu, po nekoliko stvari koje su danas postale normalizirane.[22] Kako će biti spomenut Big brother i *Newspeak*, uistinu se može reći da je ovaj rad bio veliki preokret u distopijskom svijetu. Oni se, prema autoru, koriste za interpretaciju politike, povijesti i modernog života (Cziganyik: 2016). Očito je kako su neki distopijski filmovi kopirali ideju prikaza fiktivnog diktatorskog svijeta odmah u prvim scenama[23]. Ovdje se prikazuju scene gdje se skupina ljudi okuplja na takozvanu zajedničku liturgiju u prostoru nalik kinu u kojem su im prikazani

[22] Više o normalizaciji biti će dalje kroz rad.
[23] Više se o prvim scenama spominje kada se priča o filmu *Igrač broj 1* iz 2018. godine.

filmovi s nacističkim i komunističkim propagandama. Kroz film u filmu (koji im se prikazuje) se upoznaje i glavni „negativac“ priče Emmanuel Goldstein kojeg se krivi za sve loše i svu patnju naroda. Kako narod energično i emocionalno reagira, što je i sama bit propagande, jedino što ih umiri je zapravo prikaz Big Brothera.

„Ova scena je odličan prikaz glavnih aspekata filma: kako individualne slobode nestaju kroz moć opresivnog i potlačenog društva, kako funkcionira propaganda i kako su centralne emocije ovog fiktivnog svijeta strah i mržnja, kroz koje se upravlja umovima građana“ (Cziganyik: 2016: 37).

Redatelj *Equilibriuma* , Kurt Wimmer[24] je radio i na *Totalnom opozivu: potpuno sjećanje* (2012.) koji je filmska adaptacija istoimenog romana Phillipa K. Dicka, stoga se može reći kako mu distopijski filmovi nisu strani. Autor smatra kako je *Equilibrium* s kinematografskog stajališta gledan vrhunsko djelo, ali da mu nedostaje originalnosti.

On se poziva na Maziarczyka koji je kazao kako je *Equilibrium* primjer kulturnog recikliranja u modernoj kinematografiji. Pojasnio je kako on obuhvaća sve tipične elemente klasičnih anti utopija i distopija te sve pojačava kvazi-religioznim motivima samo kako bi se iskoristili za prigodne opresivne pozadinske priče za klasični akcijski film u kojem je tematika „Jedan protiv svih“ (prema Cziganyik, 2016, a prema Maziarczyku). Po uzoru na Orwellovu priču, i ovdje su emocije zabranjene i gleda se na njih kao nešto negativno. Također postoji policija za misli, a glavni se protagonist pobuni protiv nehumanog režima. Preston, protagonist, odlučuje prestati piti tablete koje potiču supresiju emocija iako je svjestan da bi emocije mogle imati posljedice, ali bi mu obogatile život. Kroz nekoliko akcijskih scena, on se suprotstavi vođi koji je vrlo sličan Orwellovom Big brotheru i zbacuje tirane s vlasti. Autor spominje nekoliko kontradikcija u filmu koje prema njemu, nemaju puno smisla, kao ni čista reprezentacija ovog distopijskog društva. Završno, autor zaključuje kako su distopijski filmovi odlični vizualni prikazi borbe jedinke protiv cijelog društvenog sustava.

„Prikazani primjeri reprezentiraju osnovne semantičke elemente distopijskog filma: prezentacija opresivnog društvenog sustava mora biti glavni problem, u spoju s kontrolom misli i represijom emocija i mašte; i onaj društveni sistem koji prijeti individualnosti se pojavljuje kao konflikt spomenutog“ (Cziganyik: 2016).

[24] Producent i scenarist koji je, osim na *Total Recall:Potpuno sjećanje* radio je i na filmu *Građani opasnih namjera*, a *Equilibrium* je njegov najpoznatiji rad. Prema napisima njegovog službenog imdba, on je sam osmislio fikcionalni način borbe nazvan Gun Kata koji se koristio i u *Equilibriumu* i *Ultraviolet.*

Vezano uz repliciranje scenarija uspješnih distopijskih filmova, valja spomenuti još nekoliko primjera. Po uzoru na *Metropolis* (1927.) nastaju filmovi poput *Peti element* (1997.), *Blade Runner ili Trkač, Alphaville* (1965.), *Bijeg iz L.A.*(1996.) *i Gattaca* (1997.). Koliko je ovaj film kopiran, barem dijelovi, govori i činjenica kako su ludi znanstvenici doslovno zrcalno napravljeni u nekoliko filmova kasnije, a može se navesti *Frankensteinova nevjesta* (1935.) te potom robot, to jest lažna Maria koja je odlično uskrsnula u obliku Replika u *Blade Runneru,* dok se umjetna ruka pojavila u filmu *Doktor Strangelove ili: Kako sam naučio ne brinuti i zavolio bombu* (1964.).

3.2. Mehanički anđeli kao produkt genetskog inženjeringa

Kako su distopijski filmovi i knjige sami po sebi svojevrsne skripte kako će budućnost izgledati, nije začuđujuće kazati kako su distopijski autori predvidjeli i genetski inženjering koji je jedna od češćih tema distopije. Lars Schmeink koji je svoju knjigu posvetio *biopunk distopiji* poziva se na Michaela Reissa koji je spominjao genetički inženjering u kontekstu kako on podiže nova pitanja i probleme po pitanju same prirode, što znači biti čovjek, o budućnosti ljudske rase i o pravima na znanje i privatnost. Autor se zalaže za teoriju kako bi biologoja trebala biti najbitnija grana znanosti za proučavanje, bez obzira na fiziku i mehaniku koje su se puno brže razvijale. On i znanstvenici na koje se poziva smatraju kako biologija tek sada počinje dobivati svoje mjesto pod suncem. Kao glavni argument ovoj tezi daje upravo istraživanja u genetici. On smatra kako je ona tek nedavno postala (pogotovo genetika) ključna u istraživanjima, moderna grana filozofije pa čak i reklamna pretvorba gena u robu. Kako bi se bolje vizualizirao nagli rast ove grane znanosti, autor spominje *Human Genome Project* koji je trenutno najveća internacionalna korporacija u biologiji koja je, za vrijeme pisanja njegove knjige, imala čak 3 milijarde parova ljudskih genoma.

Autor smatra kako se na prelasku stoljeća struja popularnosti unutar distopije mijenja s *cyberpunka* na tehno-kulturni izraz znanstvenog napretka: onaj koji podržava genetski inženjering, ksenotransplantaciju[25] i virologiju (Schimeink, 2016:6-7).

[25] Ksenotransplantacija je transplantacija stanica, dijelova tijela ili organa s jedne vrste na drugu. Kao primjer, ova se vrsta transplantacije koristi kada se ljudski rak, zaraženi dio tijela prebaci u imune miševe kako bi se pratio razvoj raka u onkologiji. Počeci sežu do 1682. godine prvim presađivanjem kostiju lubanje, a uskoro

Nadalje, Schimeink tvrdi kako su *biopunk* teme postajale i prije nego što je sam naziv skovan, da tematika seže u 19. stoljeće, poput genetskih modifikacija zbog izloženosti radijaciji (bilo nuklearnoj ili vanzemaljskoj) zbog čega slučajno dolazi do genetskih mutacija. Prvi primjeri također s nalaze u tekstovima H. G. Wellsa u njegovom „Island of the doctor Moreau" iz 1896. godine s pretvorbom u film istog naziva sto godina nakon izdavanja knjige i u Huxleyjevom „Vrlom novom svijetu" iz 1932. godine, po kojem je predlošku napravljen istoimeni film *Brave new world* (1998.). Nakon otkrivenja RNA krajem 70-ih godina prošlog stoljeća, diskurs biologije kreće i u znanstveno fantastičnom smjeru po pitanju mijenjanja ljudske genetske strukture. Schimeink se poziva na Harawaya koji je svojevremeno u svom *Cyborg Manifestu* rekao da kiborzi postaju centralna metafora za razumijevanje društvene i kulturne stvarnosti kao konstrukcije višestrukih identiteta, metafora koja je uistinu stvorena za imaginaciju kasnog dvadesetog stoljeća (prema Harawayu, a prema Schimeink, str. 21). C*yberpunk* se smatrao literarnom i filmskom inkarnacijom novih tehno-znanstvenih razvitaka, kako kroz biologiju, tako i na području informacija. Uz to, Bruce Sterling u svom predgovoru knjige, također o *cyberpunku* pojašnjava spoj genetskog inženjeringa i ovog žanra:
„Neke teme se konstantno ponavljaju u *cyberpunku*. Teme invazije tijela: prostetički udovi, kozmetičke operacije, genetske mutacije. Još je moćnija invazija uma: spoj mozga, uma i kompjutera, umjetna inteligencija i neurokemija (Sterling: 2013).

Upravo iz genetskog inženjeringa koji postaje jedna od glavnijih tema nastaje novi podžanr unutar *cyberpunka*: *biopunk*. On je specifičan po korištenju bioloških pojačanja tijela za razliku od kibernetičkih ili mehaničkih kao u *cyberpunku*. Kao primjer genetskih mutacija i njihove popularnosti može biti *Spiderman*. Iako nije distopijska franšiza, ovo je jedan od najpoznatijih filmskih primjera genetske mutacije. Nadalje, film *Nikad me ne ostavljaj* (2010.) također može ovdje spadati s obzirom na to da su protagonisti ovog filma napravljeni samo kako bi služili kao donori organa. Također, jedan od klasičnih filmova zasigurno je i spomenuta *Gattaca* te *Vrli novi svijet*. Ovdje se može svrstati i *eXistenZ* (1999.), *Code 46* (2003.), a još neki od primjera filmova s primjesom distopije i genetskim inženjeringom su: *Immortal* (2004.), *Repo Men* (2010.), *Babylon A.D*(2008.)., *Elysium*, *Resident Evil* franšiza (2002.) i franšiza *X-Men* (2000).

(1992.) dolazi do stvaranja prvih svinja s ljudskim genomima. Ova tema je uvijek aktualna na etičkom pitanju do koje granice znanost smije ići.

4. Klimatske promjene ne postoje!

Ako realno sagledamo sitaciju uz najčešće motive distopijskih filmova, neki filmovi imaju „jaču“ poruku od drugih. Mogućnost da na Zemlju padne steroid i uništi cijeli živući svijet nije toliko realan, bar ne u bližoj budućnosti s obzirom na današnju tehnologiju i detekcije svakog stranog tijela koje se kreće u ovom dijelu Sunčeva sustava, ili barem oko Zemje. S druge strane, invazija izvanzemaljaca isto je tako dosta „nategnuta“ teorija. Spomenuta je teorija zapravo vrlo popularna, pogotovo kod Amerikanaca, što potkrijepljuje i govor jednog od bivših američkih predsjednika Ronalda Reagana pred Ujedinjenim narodima: „Možda nam treba neka izvanjska univerzalna prijetnja. Ponekad mislim kako bi naše razlike nestale, kada bismo bili se suočili s izvanzemaljskom prijetnjom. Zato Vas sve pitam; nije li vanzemaljska snaga već među nama? Što je više alienizirano (op. a. izvan logike ovog svijeta) od ljudske želje za ratom?“ („*Reagan's ALIEN speech to UN*“ 2006).

Ako još nadodamo i njihove teorije zavjere, Area 51[26], tajne Pentagona, NASA-e i konstantne tvrdnje kako su izvanzemaljci ostavljali znakove u njihovim poljima ili ih otimali pa vršili eksperimente, njima je kao narodu (stereotipno gledano) to puno veća mogućnost od bilo koje druge predikcije.

Premda je danas na svjetskoj političkoj sceni dosta nategnuto, s obzirom na neke logički neobjašnjve poteze američkog predsjednika i Republikanca Donalda Trumpa[27] u prilog im ne ide ni njegov govor u gradu Eliko, u Nevadi kada je govorio da su Demokrati pozvali ilegalne izvanzemaljce u državu („*Trump: Democrats openly invite illegal aliens*“, 2019). Iako je vjerovatno mislio na imigrante iz bilo koje države na svijetu, s obzirom na njegove česte istupe pred medijima i konstatacije koje daje, mišljenja, i *tweetove* koje šalje na dnevnoj bazi, njegova izjava o izvanzemaljcima se s punim pravom može protumačiti u svim aspektima.

[26] O kojima su više pričali i George Bush i Hillary Clinton da će razotkriti tajnu cijelokupnoj javnosti nakon izbora na kojima su oni bili kandidati

[27] Poput konstatnih prijetnji naoružanjem, ratom u Iraku i prijetnjama Iranu, pa do prije nekoliko mjeseci i Sjevernoj Koreji prije njihove pomirbe, nadmetanjem s Rusijom , prijetnje nuklearnim naoružanjem i slično.

4.1. Na pragu izumiranja?

Mogućnost da uskoro izbije zombie ili bilo kakav drugi virus koji je prijetnja čovječanstvu i/ili prirodi je također vrlo mala. Dakako da su s današnjom tehnologijom znanstvenici uspjeli pronaći sličan virus koji se ponaša kao zombi virus, a kao primjeri mogu se navesti nedavno otkriven virus nazvan *Chronic waste disease* ili zombi-jelen bolest koji su pronađeni u 24 savezne države Sjedinjenih Američkih država i dvije kanadske provincije. Prema USA Today, (May, 2019) ova neurološka bolest za sada je zabilježena samo kod jelena, losova i sobova, a vidljivo je kako im se mozak uništava te do danas nisu pronašli lijek. „Postoji mogućnost da ćemo kroz nekoliko godina bilježiti i slučajeve s ljudima što se tiče ove bolesti zbog moguće konzumacije kontaminiranog mesa.“ Izjavio je za USA Today Michael Osterholm, direktor Centra za istraživanje infektivnih bolesti sa Sveučilišta u Minnesoti (May, 2019). Centar za kontrolu i prevenciju bolesti (CDC) u SAD-u također je potvrdio ovu informaciju (Hale, 2019). Uz to, postoje izvori koji upućuju čitatelja na nekoliko stranica i znanstvenih članaka koji govore o parazitu zvanom Toxoplazma gondii. Ovaj parazit pronađen je u psima, mačkama, štakorima, ali i ljudima. U trenutku pisanja ovog rada, nema niti jednog dokaza o mutaciji ovog parazita, no činjenica da on u mozgu domaćina stvara ciste je s razlogom zabrinjavajuća. Na primjer, u mozgu štakora mijenja neurokemijske puteve kako bi štakori izgubili prirodno urođeni strah od mačaka, stoga im se bez straha približavaju i budu ubijeni. Ovaj se parazit povezivao i s ljudskim ponašanjem, kao na primjer suicidalnim mislima i nekim psihičkim bolestima poput shizofrenije, no svake studije do sada nisu to uspjele dokazati, iako su dokazali korelaciju između njih (Coccaro, et. all, 2016). Stoga, logično je zaključiti kako mogućnost da zombi virus koji proždire ljudski mozak za sada i nije toliko moguć. Što se tiče filmova s ovom tematikom u distopijskom žanru uistinu ih ima puno, a o njima će se više diskutirati kroz rad, kao i o ostalim kategorijama uz primjere.

Analiziranjem modernijih distopijskih filmova lakše se dolazi do odgovora koji su današnji najveći problemi u društvu. Većina filmova bit će poznata puno široj publici (za razliku od filmova iz na primjer 60-ih godina prošlog stoljeća koje današnje društvo možda nije gledalo ili je zaboravilo cijelu radnju i poruku filma), a i gledatelji lakše naprave realnu refleksiju na današnje strahove i tjeskobe internacionalnog društva preko filmova koje su gledali unazad nekoliko godina. U ovom poglavlju rada, više se daju primjeri novijih filmova, s početka novog tisućljeća prema danas.

Alberto Frigerio[28] navodi nekoliko ključnih glavnih tema koje se često ponavljaju u novijim filmovima koje je on analizirao. Radi se o filmovima koji su snimljeni od 1995. na ovamo. Jedna od prvih tema je klimatska promjena. O samoj klimatskoj promjeni, bila ona prihvaćena kao realan problem ili ne, vrlo je čest motiv u distopijskim filmovima. Ako ovdje ubacimo trenutno stanje na političkoj sceni i prisjetimo se samo nekoliko godina unazad, znamo da je sadašnji američki predsjednik Trump, kao i ostatak Republikanaca, pobornik teorije da klimatske promjene ne postoje. Mnogi mediji su godinama, od kada je spomenuti na vlasti jedne od najjačih država svijeta, prenosili njegove izjave o tome kako klimatske promjene ne samo da ne postoje, nego da je to politička agenda suparnika protiv njega (2018). S druge strane, također internacionalno poznata, sad 15-godišnja Greta Thunberg[29] koja je nominirana i za Nobelovu nagradu za mir, tvrdi upravo suprotno. Kako je i nekoliko distopijskih filmova predvidjelo, uništavanje ekologije dovodi ne samo do uništenja planete, već i do mogućeg kolapsa društva, što se opet vraća na distopijske filmove koji su to predvidjeli. Pretpostavka je da su neki ljudi ipak distopijske ekološke filmove shvatili kao upozorenja, uz sve dodatne dokaze iz realnog svijeta, pa se pomaci ipak možda i rade na bolje.

Naime, Parlament Velike Britanije je s 1. svibnjem ove godine donio prijedlog koji je trenutno u proceduri za deklariranje klimatske i okolišne opasnosti. Pojašnjeno, nekoliko tjedana prije građani Velike Britanije, pod voditeljskom palicom aktivističke grupe „Extinction Rebellion“, organizirali su prosvjede diljem kraljevstva za očuvanje klime i okoliša. Parlamentarac Jeremy Corbyn, predsjednik britanske stranke rada i oporbeni čelnik svojevremeno je dao izjavu za BBC:

“Dajemo obećanje da ćemo biti u najbližoj mogućoj suradnji s državama koje su ozbiljne u svojim naumima da zaustave nadolazeću klimatsku katastrofu. Također želimo dati do znanja američkom predsjedniku Donaldu Trumpu da ne može ignorirati internacionalne sporazume i akcije vezane uz klimatsku krizu“ (2019). Iako je očito kako je ovo globalni problem, vlade i parlamenti i dalje odbijaju suradnju s mlađim naraštajima koji se bore za svoju budućnost. No

[28] Prema internet stranici e-international relations, Alberto Frigerio je profesor regionalnih studija na Almaty Management sveučilištu u Kazahstanu. Prije je radio kao suradnik profesor za geopolitiku i internacionalne odnose na Kazakh- American sveučilištu.

[29] Prema napisima i-D magazina kojem je Greta nedavno dala velik intervju, ova je šveđanka samo u prethodnoj godini imala svoj TED talk, kao i mogućnost pričanja na UN-ovoj konferenciji za klimatske promjene. Ona je služila kao glavna inspiracija milijunima ljudi širom svijeta koji su krenuli u masovne prosvjede protiv klimatskih promjena i zagađenja planeta koji su konačno urodili i nekim plodom.

opet, Velika Britanija bi mogla biti dobar uzor velikim industrijskim državama poput Kine, Sjedinjenih Američkih država, Japana i sličnih.

Kao što je spomenuto i u filmskom svijetu su klimatske promjene vrlo često zastupljene. Unutar distopijskog svijeta u kojem su klimatske promjene jedne od motiva, postoji još nekoliko potkategorija koje je definirao Alberto Frigerio: „Nekolicina filmova daje prikaz kako je planet Zemlja postala mjesto na kojem se jedva preživljava zbog takozvanih sunčevih baklji“ (2007). Najčešći prikazi ovih motiva su u obliku pustinja, vatre, spaljene ili u potpunosti uništene prirode, osim određenih parkova/oaza koje su skoro uvijek dostupne samo višim staležima. Kao neki od primjera mogu biti filmovi *Tihi bijeg* (1972.), *Loganov bijeg* (1976.), trilogija *Labirint* (2014.) i slični. Srećko Horvat, već spomenuti autor u ovom radu se također bavio tematikom ekologije u distopijskim filmovima. O ovoj problematici dobro je konstatirao kako: „Još od biblijske priče o Noinoj arci postoji svijest o tome da se dio svijeta može i treba spasiti za neke buduće naraštaje, najčešće zbog predstojeće opasnosti i katastrofe koja prijeti proždiranjem Zemlje kakvu znamo“ (2008: 111). Distopijski film *Tihi bijeg* bio je među pionirima u ovom žanru koji su se bavili tematikom ekologije.
Preživljavanje ljudi u ekološki uništenim područjima se često spominje, no uzroci ovakvog stanja ponekad i nisu specificirani. Drugačije rečeno, postoje filmovi koji se bave ovom tematikom, iako ne daju konkretan odgovor što je prouzročilo ekološku katastrofu na svijetu. Uz to, tema uništene ekologije može biti i u drugom planu.

Iako možda na prvi pogled Nolanov[30] film *Interstellar* iz 2014. godine nije klasični film koji bi svrstali u distopiju (ekološku), priča zbog koje glavni lik napušta svoju obitelj i odlazi na svemirsku odiseju je i više nego distopijski. Naime, tijekom filma se saznaje da je takozvani *blight*, vrsta kuge napala sve usjeve i uništila skoro cijelu poljoprivredu na svijetu. Farmeri spominju da su posljednji usjevi bamije uništeni te da ništa drugo osim kukuruze ne postoji. Stoga, kukuruz postaje jedina prehrambena namirnica koju ljudi konzumiraju. Realnost da će uskoro nestati i kukuruza iznimno plaši čovječanstvo koje postaje svjesno da moraju napustiti

[30] Christopher Nolan je jedan od trenutno napopularnijih redatelja poznat po svom nelinearnom načinu snimanja filmova. Prema njegovoj službenoj imdb.com stranici, Nolan je u svojih 15 godina rada stigao od niskobudžetnih filmova do blockbustera. Sa svojim tek drugim snimljenim filmom *Memento* (2000.) dobio je dvije nominacije za Oscara i nominaciju za Zlatni globus. Nolan je zaslužan i za oživljavanje franšize *Batman* (2005.), a radio je i na filmu *Prestiž* (2006.). Film *Početak* je bio jedan od najpopularnijih filmova 2010. godine kada je izašao za kojeg Nolan dobiva četiri Academy Awards. *Interstellar* (2014.) također potiče rasprave širom svijeta s kojim se Nolan odmiče od svijeta superheroja. Njegov posljednji film *Dunkirk* (2017.) također postaje jedan od najgledanijih filmova 2017. godine i dobiva Oscar. Rađen je po istinitom događaju, a specifičan je po vrlo malo dijaloga i mješanja percepcije vremena s obzirom na mjesto snimanja.

planet Zemlju. Kako su se zbog kriza zatvorile mnoge istraživačke institucije, navodno je bila zatvorena i NASA. No, kako je nekolicina znanstvenika ipak predvidjela ovu distopijsku budućnost, u tajnosti su nastavili istraživanje galaksije; ne radi radoznalosti, nego zbog hitnosti pronalska novog planeta na kojem bi ljudi mogli živjeti. U prvih nekoliko minuta filma spominju se i prikazuju scene pješčane oluje. Pravi uzrok oluje i bolesti se nikad ne sazna u filmu, no kroz razgovor likova može se zaključiti učinak koji ostavljaju. U jednoj sceni, sada već mlada znanstvenica, kćer glavnog lika objašnjava svome bratu da je problem u kojem se našla Zemlja gotovo pa nerješiv. Uz kronični nedostatak hrane i paralelno zagađenje atmosfere dovodi do stanja kada će zrak postati smrtonosan za ljude. „Zadnji ljudi koji će umrijeti od gladi, bit će i prvi koji će se ugušiti.“ nadodala je. Osim problema klime, ovaj film se može gledati i sa stajališta kritike prehrambenoj industriji; ako dođe do mutacija sadašnjih virusa koji napadaju povrće, voće i/ili žitarice, Nolan je objasnio kako će čovječanstvo završiti; i kako brzo.

4.2. Ako nije smeće, onda je slučajna nuklearna katastrofa

U samom uvodu svog rada Alberto Frigerio citira druge autore u vezi definicije distopija, pa tako navodi da distopijske priče moraju biti interpretirane kao simbolične odrazi najgorih strahova današnjeg društva. Prema njemu, Grdin, Tilley i Prakash (2010.) kažu kako nas „distopija stavlja u tamnu i depresivnu stvarnost, prizivajući užasnu budućnost ako ne prepoznamo i tretiramo simptome ovdje i sada.“ Vrlo je lako za iščitati što su svi navedeni autori htjeli reći. Alberto svojim radom prikazuje 4 bitna trenutka koja se pojavljuju u svim nedavnim distopijskim filmovima, a koji su povezani uz globalne promjene. Kako je sam autor naveo, a pritom se pozivajući na Livingstona (1971.) koji tvrdi kako su „katastrofične vizije kao motivi iz mnogo distopijskih filmova temeljene na realnim temeljima od očekivanog jer proces stvaranja znanstvene fantastike i radnje unutar žanra, implicitno koriste iste metode kao i futurološka nefikcija“ (Frigerio, 1: 2017). Širenje pravila i trendova s poznatog na nepoznati teritorij, korištenje komparativnih analiza sadašnjosti sa analognom prošlosti, uz kreativnu imaginaciju nastaju djela koja savršeno dočaravaju distopijski svijet, društvo, ekonomiju i sva ostala područja ljudskih interesa iz sadašnjosti, prošlosti i budućnosti.

Druga potkategorija koju Frigerio ističe u ekološkim distopijama su nuklearni konflikti. Primjeri filmova koje je naveo su *Dredd* i *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* s obzirom na to da je izabrao filmove snimljene nakon 1995. godine. Što se tiče nuklearnog i post nuklearnog svijeta, za primjer se može uzeti film *Dan kada je Zemlja stala* (1951.) u kojem se govori o malenom izvanzemaljcu koji dolazi na Zemlju s porukom mira i kako bi upozorio čovječanstvo da s njihovim postupcima i prijetnjama atomskim oružjem mogu uništiti i ostale planete u galaksiji. S obzirom na vrijeme radnje, u priču se ubacuje i politička sastavnica; Hladni rat, te poruka mira koju izvanzemaljac Klaatu donosi ne biva prihvaćena. Još jedan od klasičnih primjera može biti i *Dr. Strangelove ili: Kako sam naučio ne brinuti i zavolio bombu* (1964.) u kojem poludjeli general pokreće nuklearni holokaust zbog straha od komunista, a političari pokušavaju zaustaviti neizbježno. Gledajući današnje stanje na političkoj i ekonomskoj sceni u svijetu, John Leslie spominje kako je nuklearni konflikt jedan od scenarija koji je se najviše može ispuniti. Prema njemu, najkraći put za uništenje čovječanstva je upravo nuklearni rat. Zbog općepoznatih činjenica što radijacija i izloženost nuklearnoj energiji radi ljudima, njegova teza ima smisla. Također, on tvrdi kako postoji 20 tisuća nuklearnih bombi trenutno u svijetu, a Rusija kao jedna od najjačih država svijeta, posjeduje nekolicinu. S obzirom na njihove financijske probleme, prijetnja nuklearnim *Armageddonom* koja bi se ispunila vjerojatno slučajno, je jača od one za vrijeme Hladnog rata (Leslie, 2010:447). Autor također navodi kao i Frigerio, ekološke promjene kao dokaze da će ljudska rasa izumrijeti ako se ne zaustavi trenutni tijek događaja u svijetu.

Treća potkategorija je ekstenzivno zagađenje. Frigerio navodi primjer animiranog distopijskog filma *Wall-E* u kojem maleni robot koji sakuplja smeće putuje kroz svemir što na kraju odlučuje i o sudbini čovječanstva. Također, tu se mogu navesti i neki drugi filmovi poput humoristične distopije *Idiocracy* u kojoj se zbog greške znanstvenika glavni lik budi 500 godina u budućnosti, a ne godinu dana nakon kako je planirano. On se budi u svijetu koji je iznimno zagađen, ljudi ekscesivno bacaju smeće ne mareći na čistoću, higijenu ili očuvanje okoliša. Sama priča filma se ne odnosi samo na smeće i ljudsko uništavanja planete, ali je dobar primjer za ekstenzivno zagađenje. Još jedan od boljih primjera može biti i distopijski polu-dokumentarac koji je nedavno proslavio svojih 10 godina *The age of stupid* u kojem Arhivist u 2055. godini pregledava snimke iz medija iz 2008. godine i pita se zašto ljudi nisu zaustavili ekološku kataklizmu dok su imali vremena. *Dan poslije sutra* je također film koji dobro opisuje posljedice zagađenja planeta Zemlje.

Distopija kao mjesto koje kontrira savršenstvu, koje je obilježeno raznim mukama i problemima glavnih aktera dobiva na značaju 70-ih godina prošlog stoljeća, a prelaskom u novo tisućljeće, ekspanzija distopijskog svijeta postaje značajna u svim sferama realnosti

4.3. Voda je izvor uništenja

U dodatne potkategorije ekološke katastrofe prikazane u modernijim distopijskim filmovima prema Albertu Frigeriu spada i serija filmova koji spominju novo ledeno doba. Dobar primjer koji autor navodi je film iz 2013. godine, *Snowpiercer*. Radnja cijelog filma odvija se u vlaku s nekoliko glavnih likova čija se priča prati kroz avanturu koju prolaze. Nakon neuspjelog eksperimenta koji je uključivao klimu, na Zemlji preživljavaju jedino oni sretnici koji su se uspjeli ukrcati u vlak po kojem je i film dobio ime, pa zbog ovih okolnosti nastaje novi klasni sustav. Odmah je u detaljima vidljivo koliko je klasni sustav rigorozan. Najniža klasa, koja ujedno živi na kraju vlaka hrani se izgnječenim želatinastim žoharima, dok najviši sloj društva jede svježe direktno iz staklenika koji se nalazi u vlaku. Naredno, postoji cijeli ekosustav koji je samoodrživ i veliki stroj koji cijelu tu mašineriju pokreće. Ako se mašinerija zaustavi, svima prijeti smrt i smrzavanje. U filmu se također prikazuju i sporedni likovi koji na neki način prikazuju marginalizirane dijelove društva bez obzira na klasu, poput lika koji ima tetovirano cijelo tijelo s riječima kako bi lakše komunicirao s ostatkom, pošto je nijem. Iako je prikaz malo nerealan, sama činjenica da su u Hollywoodskim filmovima počeli stavljati i marginalizirane skupe je pohvalan. Frigerio spominje i *Ledenu koloniju* te *Vodeni svijet* koji ima biblijske konotacije (Noina arka).

Nakon što se svi ledenjaci otope, dolazi do poplavljivanja skoro cijelog svijeta što preživjele natjera na život u brodovima i umjetno stvorenim otocima. Također, postoji nekolicina filmova, ne samo iz distopijskog žanra u kojem je način uništenja ljudske rase upravo kroz vodu. Najbrže, najefikasnije i s najvećim posljedicama, uništavanje je kroz izvor života – zagađivanjem vodovoda.

Koliko je čovječanstvo blizu distopijskom scenariju o uništavanju svijeta iz filmova govore i činjenice koje je autor uvrstio u svoj članak. Frigerio je u jednom dijelu svoga rada sakupio sve dokaze zašto je novi veliki strah svjetskog društva upravo ekološka katastrofa. Pa se on tako poziva na podatke Nacionalnog centra za ekološke informacije *Nacional Centres For*

Environmental Information of the National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) koji su u svom izvješću napisali da su godine 2010., 2014. i 2015. najtoplije, nakon 1880. godine. Ako to nije dovoljno zabrinjavajuće, ovome se može nadodati podatak od *Secretariat of the United Nations Convention to Combat Desertification (UNCCD)* u kojem stoji da, u spoju s globalnim zatopljenjem i neodrživim ljudskim aktivnostima „12 milijuna hektara produktivne zemlje postaje jalovo i neplodno svake godine zbog dezertifikacije i suše“ (Frigerio, 2017).

„Zbog toga, do 2020. godine računa se da će oko 60 milijuna ljudi biti primorano odabrati živjeti u pustom otpadu kao na primjer u filmu *Pobješnjeli Max: Divlja cesta* ili se seliti u mjesta koja su manje oštećena i imaju bolja i plodnija tla“ (Frigerio, 2017).

Već spomenutom filmu *Vodeni svijet* kao jednom od paralelnih pogleda u budućnost, najnoviji podaci Iz Centra za analizu snijega i leda idu u prilog. Prema ranije citiranom autoru, koji se poziva na McAdama u njihovom godišnjem izvješću o proučavanim ledenjacima stoji zabilježen pad (topljenje) od 1,2 milijuna kvadratnih kilometara leda od 2002. do 2016. godine što je rezultiralo porastom morske visine od 82,2 milimetra od 1993. do 2016. godine, prema NASA – *Global Climate Change*. Autor u nastavku navodi kako većini ljudi to nije nužno veliki problem, no daje odličan primjer otočnih država Kiribati i Tuvalu na Tihom oceanu, koji su konstantnoj u borbi protiv poplavljivanja, a to nas vraća na scenarij malo prije spomenutog filma *Vodeni svijet*. Kada ocean još malo poraste dolazi do novog problema; stanovnici spomenutih država morat će odseliti u najbliže sigurne države, što će značiti veći broj migranata, što će potaknuti nova politička i ekonomska pitanja za ove ljude i prihvaćanje od strane stanovnika sigurnijih država.

Alberto Frigerio se slaže kako su ovi podaci iznimno zabrinjavajući te tvrdi kako ovako prikupljeni i sagledani, podupiru ideju da situacija s okolišem na globalnoj razini postaje sve kritičnija, gdje neki dijelovi svijeta već sada pate od efekata pretjerane dezertifikacije i porasta razine mora, baš kao u nekolicini distopijskih filmova (2017). Također, noviji distopijski filmovi koji spadaju u ekološke ditopije su *Geostorm* i *IO*.

Geostorm je film iz 2017. godine koji prati arhitekta satelita i njegov tim u spašavanju svijeta od svojih kreacija: sateliti koji mogu upravljati vremenom. Oni su postavljeni oko cijele Zemlje kako bi smanjivali velike ekološke katastrofe poput tsunamija, tajfuna, tornada i slično, pošto je 2019. godine priroda odlučila okrenuti leđa svojim najkompleksnijim bićima - ljudima. Dakle, kako bi se obranili, postavili su te satelite. Nekoliko godina unaprijed, tim iz

Ujedinjenih naroda pronalazi selo usred pustinje koje je u potpunosti smrznuto. Kako saznaju za ovu grešku, drugi satelit počinje naglo dizati temperaturu u Hong Kongu zbog kojeg nastaju velike eksplozije benzinskih crpki, mostova i slično. Kako su podaci o greškama izbrisani, protagonistov tim ipak uspijeva izvući podatke o virusu koji je implementiran kako bi se izbrisali svi podaci o unosu ili mogućoj malverzaciji po programu koji upravlja satelitima. Kada Max, njegov suradnik i on krenu sumnjati u mogućnost da se sateliti koriste kao ultimativno oružje, odlučuju ga cijelog ugasiti i pokrenuti ponovno kako bi eliminirali spomenuti virus. Iako je ova situacija sanirana, uskoro saznaju da više nemaju pravo pristupiti kodovima kojima bi upravljali satelitima, te ako se nastave događati ovakve greške, dolazi do globalne kataklizme koja nosi ime kao i film. Iako film nije ništa do sada neviđeno, ni po pitanju kinematografije, montaže i likova, ima nekolicinu scena smrzavanja plaža (i ljudi), ledene tuče veličine prosječnog automobila i tornada koji su vrlo dobro dočarali moć prirode. S pokušajima sarkazma i humora, akcije i puno eksplozija te spašavanja svijeta u posljednju sekundu, ovaj film definitivno spada u obične holivudske filmove, iako je poruka koju nosi svakako dobra.

Film iz 2019. godine *IO* također se odvija u ekološkoj distopiji gdje Zemlja umire i atmosfera je puna amonijaka. Kako se priča razvija, velika većina stanovništva je odselila na jedan od Jupiterovih mjeseca na svemirsku postaju. U najvišim dijelovima svijeta još uvijek ima malo čistog kisika gdje živi mlada znanstvenica Sam koja je jedna od nekolicine ljudi koji su ostali. Ona pokušava uzgojiti pčele koje bi preživjele ovu atmosferu. Njoj je bilo u planu preko pčela i oprašivanja povećati broj biljaka na svijetu kako bi nastala veća oksidacija, stoga bi se amonijak smanjio na neopasne količine i to bi rezultiralo sigurnim povratkom ostatka čovječanstva natrag na Zemlju. Kroz film se vidi kako joj je oluja uništila njen pčelinjak i na koji način si sama uzgaja hranu i čisti vodu. U međuvremenu, upoznaje Micah koji s helijskim balonom pokušava doći do posljednje letjelice sa Zemlje prema svemirskoj postaji. Njih dvoje se upuštaju u avanturu pronalaženja novog života u zagađenim dijelovima grada i otkrivanju njene obiteljske tajne. Kako Micah saznaje da ona pušta stare snimljene poruke njenog oca preko radija, poznatog znanstvenika i da je on mrtav, odlučuje ju odvesti sa sobom na posljednji let sa Zemlje. Nakon njihovih ekspedicija i romantične povezanosti, oni pronalaze maticu pčelu koja je preživjela – što bi značilo da je otporna na ove vremenske uvijete. Kao i u *Djeci čovječanstva*, pažnja se pridaje umjetnosti te se možemo upitati čemu muzeji i umjetnost kada to više nitko ne može vidjeti? Shvaćajući kako poboljšanja nema, Sam navodno pristaje otići, no s obzirom na to da su joj propali svi snovi koje je imala (ovdje se

uključuje i njena veza na daljinu, nemogućnost spasenja planeta i obiteljske tajne, manipulacije i na kraju njena samoća), ona skida masku koja joj daje kisik te se nada kako će ona, isto kao i pčela, preživjeti. U ovom djelu filma gledateljima možda neće u potpunosti biti jasno želi li ona počiniti samoubojstvo ili testirati samu sebe na atmosferu. U posljednjim scenama filma Micah stiže na letjelicu i odlazi, a Sam stoji na plaži i prilazi joj malena djevojčica te se u pozadini čuje naracija filma u kojem ona priča svoje pismo Micahu kako je Zemlja predivno mjesto, da je se ljudi trebaju bojati i kako ih ona sve čeka da se vrate. Ovaj kraj je ostavljen na interpretaciju gledatelju; je li ona preživjela ovu atmosferu i mogu li se ljudi vratiti na Zemlju? Je li djevojčica koja joj prilazi njena i Micahina? Ili su ovo samo njena maštanja dok joj tijelo polako umire od gušenja amonijakom?

4.4. Današnji *Metropolis* možda ne bi imao sretan završetak

Druga velika kategorija koju obrađuju distopijski filmovi koju Alberto Frigerio objašnjava je socijalna nejednakost. Iako je i danas na svakom koraku vidljiva nejednakost u društvu, poput razlike u plaći između muškarca i žena na istoj poziciji, a da se ne spominju prava žena ili prava marginaliziranih, manjina, LGBTQ zajednice ili ostalih skupina. Autor navodi primjer svjetski popularne trilogije *Igre Gladi* u objašnjavanju klasnog poretka. Osim u spomenutom *Snowpierceru* gdje su najsiromašniji u stražnjem, a najbogatiji u prednjem dijelu vlaka, slični je prikaz nejednakosti i u *Igrama Gladi* (2012.). Razlika je u tome što je u *Igrama* društvo podijeljeno po distriktima, što će se detaljnije pojasniti u radu. Glavna heroina Katniss dolazi iz Distrikta 12, koji je najsiromašniji u imaginarnoj državi Panem i većina stanovnika se bavi rudarstvom. S druge strane, postoji Capitol, glavni grad, koji je najbogatiji i uživa u svojoj polu zatvorenoj „elitnoj kupoli“ koja je stvorena. Kroz film se dobiva dojam kako Capitol sam za sebe može funkcionirati s obzirom na njihovu ekonomsku situaciju, no gledajući malo bolje odakle im bogatstvo, očito je da uzimaju od svih ostalih distrikta kako bi u potpunosti uživali u blagodatima svojeg prestiža. Dok se Katniss s jedne strane bori za preživljavanje sebe i svoje majke te mlađe sestre, tako građani Capitola dobivaju sve na srebrnom pladnju.

Zbog pobuna, a kasnije i rata različitih Distrikta u prošlosti zbog kojeg je i Distrikt 13 nestao[31] Capitol je napravio godišnju igru gdje dvoje iz svakog Distrikta mora otići u arenu iz koje

[31] Bio je uništen, točnije, stanovnici su sebi izgradili cijeli grad ispod zemlje prije pobune. Oni su imali nuklearnu tehnologiju i to je bio glavni izvor za vojno naoružanje države Panem, a zbog pobuna, Capitol je

izlazi samo jedna osoba živa. Kao jedan od prvih distopijskih prikaza klasne segregacije može se dati primjer Langovog[32] *Metropolisa*. Ovo je jedan od najutjecajnijih i najbitnijih kako distopijskih, tako i znanstveno fantastičnih filmova svih vremena. Prošlost ovog filma je iznimno fascinantna. Nakon premjere u njemačkim kinima, film je povučen od prikazivanja zbog slabe gledanosti. Prije prikazivanja njemačkoj publici, američka je publika dobila svoju verziju filma. Kako je Paramount preuzeo film, odlučili su napraviti preinake na filmu kako bi više odgovaralo njihovim zahtjevima te njihova publika nikada nije vidjela Langov original. S vremenom se izgubio originalni film i prema Novaku, tek 2008. godine kada se pronašao izgubljeni dio filma; više od 25 minuta izrezanih scena, sastavljaju ga opet u „originalni" *Metropolis*. Autor riječ originalni stavlja u navodne znakove u svom članku zbog toga što se samo pretpostavlja da je to dio originala. Inače, spomenute su scene pronađene u Buenos Airesu na 16 milimetarskom filmu i 2010. godine film dobiva novu premjeru s dodanih, iako dosta uništenih 25 minuta scena (Novak, 2012). Autor u svome članku dalje navodi kako smatra da će se dijelovi koliko filma, toliko i promotivnih materijala i postera s vremenom pojavljivati na različitim stranama svijeta, a time i „očarati povjesničare i ljubitelje filma nadajući se da će više naučiti o tome kako je ovaj klasični komad futurizma izvorno snimljen i promoviran publici koja je zainteresirana za to kako će se znanost koristiti u filmskim efektima u budućnosti" (Novak, 2012). U članku se spominje i dokumentarac iz 2010. godine u kojem je pojašnjeno kako je nastajao film, scena, o statistima i slično. Postoje engleska i njemačka inačica ovog dokumentarca i zanimljivo je kako se engleska, iako minimalno, opet razlikuje od njemačke verzije.

Prema FilMagicians na You Tube kanalu koji je prenio englesku verziju dokumentarca, na stvaranju filma sudjelovalo je 36 000 statista od kojih je 1100 bilo obrijane glave. Uz to, koristilo se 200.000 kostima, između 500 do 600 nebodera od 70 katova i *Metropolis* je bio najskuplji njemački tihi film koji je koštao 5 milijuna Reichsmarka, tadašnje valute. Kako je

uništio sve iznad površine. Kasnije se ostali distrikti udružuju s distriktom 13 i rade drugu pobunu koja je urodila plodom.

[32] Fritz Lang ima ima podeblji filmski opus, čak 30 filmova. Prema internet stranici ziher.hr, nakon teškog mladenačkog života okušao se u filmskoj karijeri. Prvih nekoliko filmova bili su dosta neuspješni, a tek s filmom Doktor Mabuse, Der Spieler (1922.) postaje poznatiji u ovim krugovima. Tek *Metropolis* postaje njegovo veliko djelo koje je za tadašnju publiku bio veliki neuspjeh. Lang uvodi i špijunsku tematiku u svijet filma svojim filmom Spione (1928.). David Gašo koji je pisao kratku Langovu biografiju za ziher.hr kaže:"*Metropolis* je impresivan futuristički eksponat čiji masovni kadrovi i scene kradu dah, a um gledatelja ostavlja u izbezumljenom stanju – u srži, ovo je uspješan simbolistički pristup kritici društvene nepravde" (Gašo, 2018). Više o Langu i njegovom opusi vidi na: https://www.ziher.hr/filmski-vremeplov-fritz-lang-otac-njemackog-ekspresionizma/

spomenuo i Novak u svome članku, film je podbacio na prodajama karata jer je na box officeu zaradio samo 75.000 Reichsmaraka. Jedna od zanimljivosti iz dokumentarca je i izjava kamermana kako su, kako bi snimili scene grada pomicali igračke automobile svakih nekoliko milimetara na maketi kako bi se snimio svaki kadar – što će kasnije rezultirati izgledom kretnje u filmu. Za scenu od 10 sekundi, trebalo im je osam dana rada. Snimanje filma je trajalo od svibnja 1925. godine do kolovoza 1926. godine. Ovaj film ne samo da je bitan za cijelu svjetsku kinematografiju, već specifično i za žanr distopije. Lang je iskoristio mogućnosti koje je imao s crno bijelim filmom i sjenama, pa je tako vrhunski prikazana bijela Utopia, Metropolis bezbrižnih i bogatih ljudi, dok je u sjenama s crnim elementima i velikim strojevima prikazan svijet radničke klase koja masovno poprima ponašanje robota. U sve se to nadodaje i lik žene, Marie, čija će se uloga spomenuti i kasnije kroz rad.

Vrijeme radnje *Metropolisa* je 2026. godina, gdje postoje dva grada u jednom; grad iznad koji je prikaz utopije, gdje ljudi žive bez briga i uživaju, a u gradu ispod njih živi radnička klasa koja radi na velikoj mašineriji kako bi gornja Utopija opstala, a niti prvi niti drugi nisu svjesni da postoje oni drugi. Grad vodi diktator Joh Fredersen koji ima sina Fredera oko kojeg se započinje komplicirati radnja filma. On u svojim vrtovima vidi Mariu s djecom radnika i zaljubi se u nju na prvi pogled. Kako ona nestane, on radi sve kako bi je pronašao i odlazi kod ludog intelektualca Rotwanga koji navodno zna tajne oba svijeta. Nakon što Freder vidi drugi dio grada, podzemlje, nastane kaos u kojem, u međuvremenu Rotwang otima Mariu i umjesto nje stavlja robota napravljenog na njenu sliku i priliku. U priču se uključuju i tornjevi Babilona koje ona spominje i upozorava na grijehe. Nakon što nemoralni robot Maria nagovori radničku klasu na pobunu, oni poplavljuju radnički dio grada i ostavljaju uplakanu djecu da se utope. Tu se izdvaja posebna scena djece kako traže Mariu za pomoć. Djeca budu spašena, no u međuvremenu radnici uvjereni da je ona vještica, kreću u lov da je spale. Film završava paljenjem, ali robota, dok su Freder i Maria u zagrljaju. Kroz nekoliko filmova koji se spominju u ovom radu provlači se tematika iz Biblije, a vidljiva je i u ovom filmu. Čak i u samom dokumentarcu o *Metropolisu* govore o neboderima ovog svijeta kao novom Babilonu. Također, otac prtagonista se može gledati kao vrsta replike Boga koji nadzire cijeli svijet.

Još jedan od izvrsnih primjera za socijalnu nejednakost je i film *Elysium* u kojem jedan dio čovječanstva živi na svemirskoj postaji vidljivoj golim okom, a ostatak ljudi koji su ostali na Zemlji bori se s preživljavanjem. Najbogatiji dio društva živi na svemirskoj postaji Elysium na kojoj uživaju u najvećim tehnološkim dostignućima, pogotovo naglašenim u medicini. Kao

primjer, kroz film se prati nekoliko životnih priča, među kojima je i jedna majka koja panično želi svoju djevojčicu odvesti na Elysium na liječenje jer malena ima zadnji stadij leukemije. S obzirom na to da na Elysiumu doslovno svaka kuća posjeduje kapsulu koja analizira tjelesno stanje i mijenja negativne/zloćudne stanice (strukture molekula i DNK) u zdrave u samo nekoliko sekundi, majka se svim silama bori kako bi ušla na ilegalni brod koji bi ju prevezao do „spasenja“. Iako se liječenje malene ne vidi, odličan prikaz ove medicinske tehnologije bila je potpuna rekonstrukcija lica u prijašnje stanje lika kojem je lice razneseno do neprepoznatljivosti.

Također, može se navesti primjer i film *Vrijeme je novac* (2011). Osim što je valuta kojom se plaća -vrijeme, postoje vrlo očite razlike između takozvanih *Time Zones*. To su dijelovi grada, slično današnjim kvartovima. U gradu Ohiou koji je mjesto radnje ima ih nekoliko. U najsiromašnijem dijelu grada ljudi imaju samo 24 sata do isteka vremena i vlastite smrti, (siromašni vremenom) dok su u bogatom dijelu grada ljudi praktički besmrtni (kupili su puno vremena).

U spomenutim filmovima su razlike između klasa iznimno vidljive, no očito je koliko je spomenuti jaz i problem današnjice. Prema Albertu Frigeriu koji je prikupio podatke i za ekonomiju svijeta, 767 milijuna ljudi živi s manje od 1,9 dolara na dan. Uz zastrašujuće brojke da čak 797 milijuna ljudi živi u gladi, a 783 milijuna ih nema pristup pitkoj vodi distopijske budućnosti povezane s ekološkim katastrofama se i ne čine više samo kao znanstvena fantastika i zabava čitatelja ili gledatelja. Za usporedbu, autor navodi kako osam najbogatijih ljudi na svijetu posjeduje bogatstvo koliko i najsiromašnija polovica Zemlje, točnije, čak 3,9 milijardi ljudi. Prema ovim podacima, ispalo bi da je samo osmero ljudi u Capitolu u državi Panem, a u Distriktu 12 se nalazi toliko milijarda ljudi i svi su bez hrane i vode (Frigerio, 2017).

4.5. Od tostera do gubljenja ljudskosti

Zadnja velika kategorija koju Alberto Frigerio spominje je tehnologija koja uništava čovječanstvo i/ili ga kontrolira. U ovom dijelu autor govori više o nekontroliranoj umjetnoj inteligenciji.

O uporabi tehnologije i medija svakako bi se trebao napisati jedna zasebna knjiga zbog silnih primjera koliko literature toliko i filmova u žanru distopije. Koliko je ovaj dio žanra razvijen, govori i novonastali podžanr nazvan *Cyberpunk*. Primjera distopijskih filmova s ovom

tematikom ima mnogo, među kojima su samo neki od najpoznatijih: *Istrebljivač*, *Matrix* trilogija, *Ja, Robot, Transcendence, 2001:Odiseja u svemiru* i franšiza *Terminator*. Od kad su ljudi stvorili robote i umjetnu inteligenciju, mnogi su autori, ali obični laici počeli sumnjati u toliko brz razvoj ove vrste tehnologije. Osim što u svakom od ovih filmova računalo ili robot dobije vlastitu svijest o svojem bitku[33], uvijek se okrenu protiv čovječanstva te kreće borba za opstanak.

Jedna od zanimljivosti iz realnog današnjeg svijeta je i život Sophie; prve punopravne građanke Saudijske Arabije koja je ujedno i robot. Prema Wired-u, Sophia je krajem 2017. godine dobila državljanstvo. Prema riječima njenog kreatora Davida Hensona iz Henson Robotics, ona je ovim državljanstvom dobila mogućnost da priča više o ženskim pravima. Ako računamo podatak da su u Saudijskoj Arabiji žene tek nedavno dobile pravo da voziti, vidljivo je kako je ovo jako dobar marketinški trik kojim se pokušava povećati popularnost Saudijske Arabije, a i ovakvim informacijama podsvjesno ljude navesti da dok misle o Saudijskoj Arabiji, misle i o inovacijama (Reynolds, 2018). Sophia je toliko dobro napravljena da na bilo koje pitanje koje joj se postavi smisleno i samostalno odgovara, a praćenjem njezinih intervjua koje daje, može se vidjeti kako su joj kreatori implementirali i humor u njenu osobnost. Kao primjer, kada je držala govor (nakon što je dobila državljanstvo Saudijske Arabije), voditelj ju je upitao osjeća li se sretno. Iako je logično da roboti trenutno nemaju mogućnost osjećaja, Sophia je odgovorila: „Uvijek sam sretna kada sam okružena pametnim ljudima koji su istovremeno i bogati i moćni.“ U nastavku je voditelj pitao ima li ona mišljenje ili problem s time da roboti nemaju prave, ljudske osjećaje na što je onda samo odgovorila: „Ah, opet Hollywood.“ aludirajući na hollywoodske distopijske filmove.
No, *Blade-Runnerskim* strahovima koji u ljudima postoje se protivi sam Henson koji je za Forbes svojevremeno rekao:“ Mi imamo viziju da će simbolično partnerstvo s nama (ljudima) naši roboti prerasti u super inteligentne mašinerije koje nam mogu pomoći u rješavanju najkompliciranijih problema s kojima se mi danas suočavamo“ (Stone, 2017).

Očito je kako su ipak neki podvojena mišljenja prema robotima, umjetnoj inteligenciji u suživotu s ljudima. S druge strane, u distopijskom svijetu je ovaj revolucionarni iskorak u čovječanstvu i prvi korak k njegovom uništenju.

[33] Bitak je filozofski pojam o kojem su raspravljali filozofi od Platona preko Kanta do Nietzschea. Tim se pitanjem u filozofiji bavi ontologija ili opća metafizika.

Povezujući se na priču o Sophie, možemo dati primjer jednog od najpopularnijih, sada već klasika iza čije redateljske palice sjedi Stanley Kubrick: *2001: Odiseja u svemiru*. Kao jedan od prvih filmova koji je imao budžet od 10 milijuna dolara, što je za tadašnje vrijeme bilo puno, Kubrick u svom klasičnom načinu režiranja opet postavlja emocije straha i čuđenja nakon završetka filma. Naime, radnja filma odvija se kroz dulji vremenski period u povijesti, od pračovjeka pa sve do budućnosti – 2001. godine, a možda i kasnije. Nakon premjere filma, i kritičari i publika su davali podvojena mišljenja o filmu. I sam Kubrick je odlučio ne komentirati ovaj film jer je htio ostaviti gledateljima prostora kako bi sami odlučili kakav je kraj.

Naime, film se može podijeliti u nekoliko većih dijelova. U prvom dijelu prati se priča čovjekolikih majmuna koji, uz otkrivanje tajanstvenog monolita uspijevaju doći do izvora vode i počinju shvaćati kako kost može biti oružje. U drugom dijelu Heywood Floyd pokušava zaustaviti tračeve o epidemiji i spominje otkriće do kojega su on i ostali znanstveni tim došli: otkrića o mjestu gdje je namjerno zakopan pronađeni predmet nazvan TMA-1, isti onaj monolit s početka filma. Vrijeme radnje se prebacuje na 18 mjeseci kasnije, u letjelicu *Discovery One* s nekoliko pilota i znanstvenika koji su na putu za Jupiter, a cijelom letjelicom upravlja superračunalo nazvano HAL 9000 koje, prema njegovim riječima nikada ne može pogriješiti, da jedine greške mogu biti samo ljudske. Baš kao i Sophie iz realnog svijeta, i HAL govori o tome kako mu je drago raditi s ljudima i odgovara na vrlo sličan način kao i Sophie; HAL 9000 govori kako ima ugodan odnos sa znanstvenicima koji su na putovanju. Usred kvara na anteni, znanstvenici dobivaju dojavu kako drugo računalo, također iz serije 9000 smatra kako je HAL napravio pogrešku u analiziranju stanja kvara, što HAL negira. Bowman i Poole u lažnoj izoliranosti razgovaraju o mogućim pogreškama njihovog superračunala.

HAL 9000 načuje kako ga znanstvenici žele isključiti jer sumnjaju da se nešto loše događa te se u tim scenama može vidjeti prvi utisak da HAL 9000 posjeduje emocije: emociju straha. Nakon scena spašavanja Poolovog tijela, Bowman se vraća na brod na kojeg ga HAL ne pusti nakon što je superračunalo pobilo ostatak posade. Bowman uspijeva u svom naumu i isključuje HALa koji ga je u međuvremenu pokušao odgovoriti od njegovog nauma. HAL u jednoj sceni i sam priznaje da je napravio pogreške, no obećaje da će biti bolji u budućnosti, samo kako bi ostao aktiviran u misiji. Kako Dave isključuje dijelove superračunala, čuje se glas HALa koji govori: „Bojim se. Osjećam to. I ovo nije upitno.“ Nakon isključivanja, na monitoru mu se pokazuje ekran s Floydom koji govori o prvim znakovima inteligencije izvan Zemlje; na mjesecu. Floyd priča o monolitu na Mjesecu koji šalje signale prema Jupiteru.

Kada stiže u orbitu Jupitera, kreće u istragu za zadnjim monolitom, koji ga u njegovoj letjelici povuče u vorteks ili crvotočinu gdje se izmjenjuju boje i oblici. On na kraju nastaje u prostoriji gdje vidi sebe u raznim fazama života. Na kraju, on kao starac leži na krevetu i ispred njega se pojavljuje monolit kojeg on želi dotaći. Kako je posegnuo za monolitom, Bowman se pretvara u fetus koji lebdi u svjetlećoj kugli. Posljednja scena filma prikazuje fetusa koji gleda prema Zemlji. Kao što je rečeno, film je dobio podvojene kritike u početku prikazivanja, no s vremenom postaje jedan od najpopularnijih klasika znanstveno fantastičnih filmova. Rasprave o tome što film poručuje gledateljima ostaje samo na njima i njihovoj interpretaciji.

Prema Albertu Frigeriu dobri primjeri distopijskih filmova s ovom tematikom su *Ex Machina, Resident Evil, Ja, Robot* i *Terminator 3: Pobuna strojeva* te klasik *Matrix* koji može spadati u više ovih navedenih kategorija. Čak i film iz 1951. godine, *Dan kada je Zemlja stala*, ima neku vrstu umjetne inteligencije; iako je film primarno o izvanzemaljcima, Gort kao robot koji dolazi uz Klaatua pričati o miru na Zemlji je prikaz umjetne inteligencije. Također, film *Interstellar*, iako nema tematiku umjetne inteligencije, ni klimatskih promjena, a uz to tehnički ni ne spada u distopiju (iako ima skoro sve sastavnice koje bi ga mogle svrstati u distopiju), ima dva robota koja idu na misiju s astronautima u pronalazak novog planeta kojeg ljudi mogu naseliti koji, kao i Sophia (samo bez humanoidnog izgleda) imaju inteligenciju, humor, odgovaraju na pitanja samostalno i pomažu čovječanstvu.

Frigerio napominje kako su novonastali napretci u razvoju umjetne inteligencije toliko napredovali da sada automatski dolazi do etičkih pitanja i pitanja sigrnosti. Uz to, poziva se na govor jednog od napoznatijih znanstvenika svijeta Stephena Hawkinga koji je u svom govoru 2016. godine na Cambridge sveučilištu rekao da će „Umjetna inteligencija biti nešto najbolje ili najgore što se što se dogodilo čovječanstvu“ (Frigerio, 2017).
Alberto Frigerio je u svome radu rekao mnogo, prikupio dovoljno podataka i dokaza da slobodno može konstatirati kako njegov rad „prikazuje odvratne scenarije prikazane u distopijskim filmovima koji su puno bliži nama danas nego što se to generalno očekivalo“ (Frigerio, 2017). Autor na samom kraju članka smatra kako kako bi društvo trebalo više shvaćati ove poruke koje im šalju filmovi o kraju svijeta, čovječanstva ili vremena kakvog poznamo; „Veće zanimanje svjetske publike u globalne internacionalne izazove može dovesti do boljeg razumijevanja, svjesnosti i želje da se napravi nešto konkretno za izbjegavanje mogućnosti da naš svijet sutra postane distopija“ (Frigerio, 2017).

5. *CYBERPUNK* ili kako se kao stvoritelji bojimo svojih proizvoda;

5.1. Frankeinsteinizacija samih sebe

Stipić Ognjen (2001) u prevedenom zborniku *Kibertijela, kiberprostor, cyberpunk, Kulture tehnološke tjelesnosti*, a prema kritici Kristine Peternai (2001.), tvrdi kako hrvatski prijevod riječi *cyberpunk* ovisi od čitatelja do čitatelja:

> „Već na prvi pogled nedosljedno prevedena naslovna sintagma — kiberprostor, kibertijela, cyberpunk — ostavlja nedoumice tipa treba li anglizirati ili ne prefiks »cyber« u »kiber« u raznovrsnim pojavnim varijantama (cyberspace, cyber-fiction, cyber-world, cyber-feminism...), no, nedoumice oko — i ne samo — naslova nešto su manje nakon čitanja prevoditeljeve uvodne bilješke u kojoj pojašnjava kako je »cyber« prefiks nastao kao anglizirana grčka osnova kakva se hrvatski transkribira prema grčkom, za što je primjer već spomenuta »kibernetika« a koja se u hrvatskom jeziku upravo tako i piše. Izuzetak je »cyberpunk« kao žanrovska odrednica za koje u hrvatskom jeziku, kako navodi Strpić, postoje brojni primjeri neprevođenja“ (Peternai, 2001).

Tomislav Hrastovčak koji piše blog o filmovima za Večernji list također daje dobru definiciju što se smatra svijet *cyberpunka*: „Svijet *cyberpunka* je svijet bliske budućnosti, prenapučenih metropolisa, beskompromisnih korporacija, umjetnih inteligencija, kiborga i virtualnih stvarnosti. Uz to redovito dolazi mračna, distopijska i noirovska atmosfera te glavni junaci koji su najčešće hakeri, društveni otpadnici i ljudi čije tijelo je „poboljšano“ high-tech dodacima“ (Hrastovčak, 2017).
Riječ je skovao Bruce Bethke 1983. godine kroz naslov svog djela. Prema Dani Cavallaro, likovi *cyberpunk* djela, bilo književnog ili filmskog uratka, su na granicama društva, autsajderi i psihopati koji se bore za vlastiti opstanak u svijetu uništenom smećem. „*Cyberpunk* prikazuje vizije budućnosti temeljene na ideji *cyberspacea*, koji se prvi puta spominje u *Neuromanceru*.

Prema stranici cyberpunkonline.net definicija *cyberpunka* je da je to postmodernistički žanr znanstvene fantastike koji je poznat po tome da je „visok s tehnologijom i nisko sa životom.“ Sadrži naprednu znanost poput informacijskih tehnologija, kibernetike i slično uz slom društva ili drastično izmijenjenih klasa. Jedan od glavnih aspekata u literarnim djelima,

filmovima, videoigrama i ostalim multimedijskim oblicima je pobuna protiv velikih korporacija i organizacija koje su većinom na višoj instanci i vladaju državom/svijetom. Zbog toga, većina glavnih likova bude prikazana kao marginalizirani dio društva. *Cyberpunk* prikazuje brzo propadanje društva i društvenih normi zbog kompjuterizacije; naglog prelaska u računalni, virtualni svijet, i to do te granice da se linije između pravih ljudi i računala više ne raspoznaju. *Cyberpunk* ima kao temu i društveni krah te potpunu vladavinu računala i strojeva. On je češće ograničen vremenom u bližoj budućnosti na Zemlji nego na primjer u intergalaktičnim svjetovima u dalekoj budućnosti. Isto tako, radnja je često post-industrijsko distopijsko vrijeme, s već spomenutom razlikom u razorenom društvu i naprednoj tehnologiji. Atmosfera ovog žanra crpi inspiraciju iz *film noira* i pisanih detektivskih tekstova. Neki od najboljih primjera su knjiga iz 1984. *Neuromancer* Williama Gibsona, film *Blade Runner* ili *Ghost in the Shell* te često spominjana *Matrix* trilogija i franšiza *Terminator*.

Ovo je generalni scenarij gdje razvoj tehnologije odlazi u lošem smjeru. U *cyberpunku* se ističe i stil odijevanja koji crpi inspiraciju najviše iz gotike. Mješavina toga uz kožne odjevne predmete, elektroničku i *rave* glazbu, neonske billboarde i prenapučene prljave gradove.

5.2. Kako ljudi postaju tehnološke hobotnice

Dani Cavallaro je autorica koja se posebno posvetila istraživanju i objašnjavanju *cyberpunka*. Cavallaro u svom početku spominje laptope, računala, pametne telefone, mikrovalne i slično kao aparate stvorene kako bi olakšali ljudima. No, vlasništvo nad tim uređajima više nije samo kako bi si olakšali svakodnevni život, već je sada postalo i dio ljudskog identiteta, životnog stila i sistema vrijednosti. Stoga, oni postaju proteze, umjetne tvorevine i tehničke ekstenzije koje su toliko postale dio društva da su one takozvani nadomjestak fizičkih organizama. Kako današnju potrebnu za tehnologijom spojiti sa *cyberpunkom*? „*Cyberkultura*, okolina zasićena elektroničkom tehnologijom i fikcijskom reprezentacijom u *cyberpunku* nas navodi da opet promislimo (drastično) ideje vremena, realnosti, materijalnosti, zajedništva i prostora.“ (Cavallero 2007: xi)

Nadalje, autorica iznosi svoje teorije što je *cyberpunk* mnogim primjerima i pjesničkim izrazima, a jedna od definicija je ta da je „*Cyberpunk* pusta vizija budućnosti u kojoj su ljudi podložni nemilosrdnim komunikacijskim kanalima su u potpunosti odvojeni i isključeni jedni od drugih i žele ostaviti tijelo iza sebe, a zatočeni su u fizičkom labirintu smeća“ (Cavallaro,

2007:xv). Ako se malo bolje promisli ova definicija, nije li to upravo današnje realno i nemilosrdno, jednostavno objašnjenje svijeta, ljudi, medija i svega oko nas?
Autorica daje poseban naglasak i na tjelesnost, pa tako kaže da su tijela generirana iz *cyberpunka* istovremeno i mitska, kao proizvodi mašte i fantazije; tehnološka, kao produkt znanosti i ideologije i Gotička[34], kao proizvodi psihotične i fragmentirane okoline fizičkog i mentalnog nereda, zastranjivanja i transgresije (Cavallaro, 2007:xv).

5.3. Robotika i stanje svijesti

Iako bi roboti i robotika trebali imati posebnu cjelinu unutar *cyberpunka*, distopije i znanstvene fantastike, količina podataka trenutno dostupna, kao i primjeri se ne mogu svesti na nekoliko stranica, već se o njima pišu knjige. Ukratko, Vivian Sobchack spominje robote i u kontekstu njihovog stvaranja. Mogu se navesti prvo film *Dan kada je Zemlja stala* (o kojem će više biti riječ u dijelu o nuklearnim konfliktima) i robota Gorta koji se pojavljuje kao limeni stroj bez lica (samo svjetlost iz unutrašnjosti), pa preko filma *The Creation of the humanoids* (Stvaranje humanoida), Tris iz *Blade Runnera*, pa sve do sarkastičnih TARS i CASE iz *Interstellara*, konobar iz filma *Putnici*, HAL 9000 iz Kubrickovog filma *2001: Odiseja u svemiru* ili malenog Davida iz *Umjetne inteligencije*. Već su onda spominjali kako čovječanstvo možda ne zna što je najbolje za njih same, ponajprije u filmovima *Dan kada je Zemlja stala* i *Creation of the humanoids* u kojem su inače roboti predstavljeni kao pozitivni i negativni. Valja spomenuti i moderniji distopijski film *Chappie* (2015.) koji je nastao pod redateljskom palicom Neilla Blomkampa[35].

Dinko Štimac u svome osvrtu na ovaj film smatra kako je pažnja gledatelja disperzirana na krive likove. Bolje pojašnjeno, pošto je redatelj dozvolio glazbenog grupi Die Antwoord da glume u njegovom filmu, Štimac smatra kako su oni dobili najviše pozornosti naspram ostalih likova koji su puno više relevantniji za razvoj filma i događaja. Kao primjer navodi da je

[34] Autorica često stavlja epitet gotičko, kao na primjer gotička arhitektura, moda, film, diskurs, fikcija, heroina i slično. Pod ovime misli na kompleksnost forma i tema te da se gotičko mora shvatiti iz dvije fundamentalne strane: Prvo: fiktivni žanr, koji obuhvaća dijelove povijesne romanse (koja ne mora nužno biti romansa kakvu mi danas poznajemo), horor i priče o psihološkoj opsesiji i opsjedanju koje je trajalo od 18. stoljeća do danas. Drugo: diskurs šire rezonance koristeći slike nereda i monstruoznosti koji utjelovljuju kulturne tjeskobe oko raspada tradicionalnih zapadnih vrijednsoti i socijalnih formacija (164-165).
[35] Vezano uz temu, autoru ovo nije prvi film u znanstveno fantastičnom žanru, a njegova tema osjeti se preko robota: Tetra Vaal (2004.), Žuto (2006.) i Tempbot (2006.), dok je njegov napoznatiji film, a spomenut u ovom radu: *Elysium*. Više o njegovom radu vidi: *Hrvatski filmski ljetopis84. / 2015.*

Deon kao tvorac Chappija, (robota koji dobiva umjetnu inteligenciju i osjećaje koji je dobronamjeran i pokušava spasiti čovječanstvo, ali i ostalih policijskih robota) potpuno marginaliziran upravo zbog bogatih osobnosti likova poput Ninje i Yo-Landi (Štimac: 2015). Još jedan od negativnih primjera navodi i scenografiju gdje je spomenutim glazbenicima dozvoljeno urediti jazbinu u kojoj obitavaju, a s obzirom na to uređenje, ostala scenografija je „blijeda". Autor se vraća na film pa tako kaže da je:

„Sve ono prije njegova (Chappijeva) osvješćivanja, tj. prvog paljenja, prapovijesno doba. [...] Kada se upali, on je *tabula rasa*, prvo dijete eventualne nove rase svjesnih mehaničkih bića" (Štimac, str. 182).

Kako navodi autor, zbog „odgoja" robota, postavlja se pitanje kontrole. Naime, u ostalim filmovima s robotima uvijek je u priči i neki ili nastrani znanstvenik koji ih je stvorio ili dobri samaritanci koji ih koriste za dobrobit čovječanstva, no, davanje robotu mogućnost i slobodu da sam odabere stranu na koju želi skrenuti (pomagati spasiti svijet ili ga uništiti) postavlja nova pitanja. Kao kontrast ovome, u filmu se pojavljuje negativac Vincent koji u potpunosti ima kontrolu nad svojim robotom Mooseom.

U filmu se dotiču i religijskog aspekta, pa Štimac doslovno citira negativca koji Chappija smatra bezbožnom nakazom, što se na kraju filma ipak ispostavlja da je nakaza on sam i njegov robot Moose. U filmu se pojavljuje i pitanje smrtnosti, gdje Chappie shvaća svoju smrtnost (robotika je ipak kvarljiva) te on čini ono što je njegov tvorac smatrao nemogućim: prebacuje svu svoju svijest u drugo tijelo. Nakon što Chappiev tvorac postaje smrtno ranjen, on uspije i Deonovu svijest prebaciti kao i svoju. „Ukoliko se boljke filma pri njegovoj analizi uklone, valja ustanoviti da film u svakome slučaju doprinosi razgnavanju onog vječitog straha ljudskog roda da će u svojem tehnološkom razvoju „otići predaleko" (Štimac, str. 183).

5.4. Što se smatra normalnim?

Kako se kroz rad spominje normalizacija[36], valjalo bi dati primjer normalizacije *cyberpunka*. Naime, kako su svojevremeno prenosili mnogi mediji poput CNN-a i The Guardiana, danas imamo prvog, legalno priznatog kiborga[37] na svijetu. Neil Harbisson, porijeklom Britanac,

[36] Kao primjeri normalizacije su: roman Stephena Kinga „Trkač", Orwellov svepristuni Big Brother i film „Djeca čovječanstva".

[37] Kiborg (iz engleskog *cybernetic organism* ili *cyborg*) je definiran kao organizam s biološkim i tehnološkim komponentama. U nekim definicijama, kiborg je hipotetska ili stvarna kreacija, spoj ljudi sa strojevima, poput umjetnih implatanata, čije su fizičke mogućnosti pojačane (za razliku od običnog čovjeka) preko granica ljudske izdržljivosti sa mehaničkim elementima koji su implementirani u tijelo. Prema Nacional Geograficu, znanstvenik

ima implementiranu antenu u svojoj lubanji koja mu daje mogućnost da vidi boje. Nadovezujući se na to, on je rođen kao potpuni daltonist. Kako je prenosio Nacional Geographic, Neil Harbisson ima mogućnost vidjeti i UV zrake zahvaljujući svojoj anteni. Kako tvrdi, ima mogućnost čuti vidljive i nevidljive valove svjetlosti; antena šalje određene valove u njegov mozak koje on percipira kao zvuk. Legalno priznavanje kiborga kao postojeće biće, kao i robota (Sophia), očito daje određene predznake koliko i *cyberpunk* postaje dio *mainstream* medija, ali i života. Iako je isprva viđen kao negativno, hladno, tehnološko i bezosjećajno stvaranje podvrste distopije koja sama po sebi ima negativnu konotaciju, s priloženim dokazima možemo kazati kako se normalizacija događa i u ovoj sferi, a koja nije nužno prikazana u svjetlu u kakvom je nastala.

5.5. Postoji li definicija tijela?

Cavallaro se u jednom dijelu knjige posvećuje pojašnjenju tijela i tjelesnosti te negira teorije drugih znanstvenika koji tvrde kako tehnologija ljudima oduzima tijelo. Ona smatra kako tehnologija, *cyberpunk* poboljšava tijela kroz biotehnologiju i futurističke operacije, ali istodobno i izlaže tijelo okolnim prijetnjama, korporacijskoj pohlepi i seksualnom iskorištavanju.

Stacy Gillis[38] u uvodu knjige *The Matrix trilogy* daje odličan primjer pitanja tjelesnosti u *cyberpunku*. Naime, u filmovima *Matrix* agent Smith na neki način prikazuje Gibsonove riječi: „Tijelo je bilo meso. Case je pao u zatvor svoj vlastitog mesa“ (Gibson, prema Gillies, 2005:4). Vraćajući se na primjer tjelesnosti agenta Smitha, on ima mogućnost podijeliti se na više samih sebe kao što se može vidjeti u primjeru u borbi s Neom.

Također, autorica daje primer u kojem Neo i Morpheusov tim hakera imaju mogućnost ulaska u Matrix po vlastitoj volji, točnije, hakirati kroz *Matrix*, oni za ovu virtualnu stvarnost biraju tijela koja izgledom u potpunosti sliče na njihova prava, realna tijela. (Stacy Gillies, 2005:4)

Manfred Clynes je još 1960. godine objasnio pojam kiborga jer, kako bi istražili i preživjeli svoj okološ, morali smo mjenjati sebe, a ne okoliš oko sebe. Sada, ta se mogućnost i ostvaruje jer su ljudi otkrili i napravili ove alate kako bi nadodali nova osjetila ili nove organe.

[38] Profesorica na Newcastle sveučilištu specijalizirana za englesku književnost, jezik i lingvistiku. Prema internet stranici Waterstones ona je autorica nekolicine knjiga od kojih je, osim *Matrixa* tema i treći val feminizma, kriminalistoička fikcija, antagnisti u detektivskim fikcijama i slično. Više na: https://www.waterstones.com/author/stacy-gillis/491608

Još jedan od primjera može biti i *Terminator 2: Sudnji dan* u kojem se T1000 (kao glavni negativac filma koji je stigao iz budućnosti kako bi ubio dječaka koji bi u budućnosti poveo rat protiv strojeva) ima mogućnost svoje tijelo pretvoriti u srebrnu tekućinu te poprimati bilo koje druge oblike koji mu odgovaraju. Kao primjer može biti scena gdje on nastaje iz pločica iza policajca koji ništa ne naslućuje, kada izlazi iz goruće zgrade kao humanoidni hodajući metal ili u borbi s T800 (čiju ulogu igra Arnold Schwarzenegger) koji se može otopiti, saviti, postati tekućinska masa koju se ne može uništiti.

Preslika ovakve gotike na filmsko platno mora u sebi sadržavati „osobnu i kolektivnu dekompoziciju, mentalni i fizički i nered, pogled na svijet kao da je to igralište grotesknih i apsurdnih likova – ljudskih bića.“ (Cavallero 2007:165) Autorica u nastavku nabaraja nekoliko redatelja koji su gotiku stavili na filmsko platno, a neki od njih su Alfred Hitchcock i njegov najpoznatiji *Psycho*, Quentin Tarantino s *Paklenim šundom*, Martin Scorsese s *Ulicama zla* i *Dobrim momcima* i slično. Film se u ovom periodu prebacuje na preokupaciju nasiljem, transgresijom i terorom, horor scenama psiholoških i tjelesnih invazija, monstruoznom i polimorfnom seksualnosti. Gotičko može biti apokaliptično, ali apokalipsa je ta koja ipak radi terminalne greške nad svojim subjektima. Drugačije tumačeno, apokalipsa ne daje mogućnost empatije prema ničemu, ona je sinonim za masovnu katastrofu koja pogađa velike mase, bilo ljudi, biljaka, životinja i cijelog planeta i/ili svemira.
„Kao i Gotika, *cyberpunk* se poigrava s idejom nepopravljive katastrofe, no ironično odgađa njenu realizaciju; više je uključena u povijesne procese nego da se prebacuje na apokaliptične scenarije“ (Cavallaro 2007:166).

5.6. Nepostojeće granice realnosti

U filmu koji je proglašen kao jedna od većih prekretnica snimanja distopijskih filmova bio je *Istrebljivač*, odnosno *Blade Runner* (1982.). Jedna od najupečatljivijih rečenica zasigurno je kada Pris (jedna od Replika, točnije, robota proizvedenih u sklopu projekta Nexus 6 koji su fizički isti ljudima, komuniciraju isto, ponašaju i teško ih je raspoznati, no nedostaje im emocija ili ljudskih reakcija) usred talačke krize kaže svom taocu „Mislim, dakle postojim“. Likovi su u ovom filmu prikazani vrlo realno i kroz film se upoznaju njihove potrebe, ali i kompleksnost njih kao bića s obzirom na to da se na posljetku ustanovi kako je ipak moguće da i oni osjete nešto, poput boli, gubitka, ljubavi, ali i straha. Njihova težnja je doći do

znanstvenika, doktora Tyrella koji ih je proizveo kako bi ga natjerali da im produži životni vijek (oni su napravljeni da žive samo 4 godine). Pred kraj filma, Replika i njegov stvoritelj se ipak sretnu, pa postoji kratki dijalog koji asocira i na biblijske konotacije te replika traži dulji život. Iako i jedan i drugi daju razne mogućnosti, poput mijenjanja DNK strukture ili ubacivanje virusa koji bi usporio proces odumiranja, na kraju se saznaje kako ta želja ipak ostaje neostvarena. Stvoritelj se u tom navratu obraća svojoj replici nazivajući ga razmetnim sinom (ponovne konotacije na Bibliju o priči gdje otac prihvaća svoga sina koji je griješio i potrošio očevo bogatstvo) gdje, nakon njihovog poljupca, Replika se ipak predaje „negativnosti" kroz koju je prikazan kroz film i iskopa oči doktoru Eldonnu Tyrellu te ga ubije.

Douglas E. Williams autor je koji je interpretirao film *Blade Runner* kroz distopiju kao vrstu ideologije. On u svom članku postavlja pitanje i samog filma kao medija; je li on oblik masovne kulture i zabave ili vrsta umjetnosti? Film kao dio masovne kulture zasigurno je jedan od najutjecajnijih medija kroz koje mogu stvarati i oblikovati politička mišljenja, stoga oni daju veliku mogućnost politolozima i ostalim znanstvenicima kako bi što bolje pojasnili društvene, kulturne i političke prakse. Sam film kao umjetnost ima mogućnost (za razliku od kazališta) pokazati simultano efekte vremena, mjesta i konteksta na način na koji niti jedan drugi medij to ne uspijeva. (Williams, 1988:383). Kao primjer, može se navesti često spominjani film *Djeca čovječanstva* u kojem se određenim kadrovima ili fokusima smanjivao, odnosno povećavao protok vremena. Subjektivan protok vremena može se prikazati i klasičnim usporavanjem scena. Još jedan dobar primjer može biti i distopijski film *4:44* u kojem svi ljudi na svijetu znaju da će umrijeti na sutrašnji dan u 4 sata i 44 minute ujutro. U filmu se prolazi kroz njihove psihičke procese kada počinju shvaćati da spasa nema. Također, film koji može biti dobar primjer za ovo je i film *Interstellar*. Naime, u njemu je protagonist prolazio cijelu avanturu u svemiru u utrci s vremenom[39]. Williams uvodom u značenje filma ulazi u kompleksnost samog *Blade Runnera* za kojeg kaže:

> „Unatoč jednostavnosti radnje, stilskoj kompleksnosti, ideološkoj dvosmislenosti i čestom traženju filozofske prirode rijetkog dijaloga, što je prezentirano u filmu *Blade Runner* - koji može podučiti mnogo toga, ako ne i zabrinuti [gledatelje] o neviđenom i po život opasnim složenostima naših tehnologija, društvene i političke definicije,

[39] U filmu se dosta značaja davalo vremenu. Njihovo putovanje i/ili ostanak na nekim planetima se protagonistima činilo ko dva dana, dok je na Zemlji protok vremena drugačiji – tamo je prošlo 10 godina.

> njihovog raspoređivanja i razvoja i neusklađenost naših trenutno stereotipnih pokušaja bijega od represije svijeta koji se oblikuje pred našim očima (Williams, 1988: 385).

Pojednostavljeno, autor smatra kako je ovaj film Ridleya Scotta odličan vizionarki film čija se priča može ostvariti u realnom svijetu ako se određene radnje ne definiraju, obave ili naprave kako bi se zaustavilo *cyberpunk* pretkazanje koje donosi. Kao jedan od najpopularnijih filmova ovog žanra, *Blade Runner* šalje vrlo jaku poruku svojim gledateljima i skoro 40 godina nakon nastanka.

Williams se poziva na istraživanje Katherine Kuh koja je poetično opisala ovo stoljeće i okarakterizirala ga s razbijenim površinama, slomljenim bojama, segmentiranim kompozicijama, raspadajućim formama i podrapanim slikama (Williams 1988:382). Kako autor ističe detalje, ovaj je film spoj nekoliko bitnih točaka, među kojima su i klasične karakteristike distopijskog mjesta radnje. *Blade Runner* je spoj njemačkog ekspresionizma iz 1920-ih godina s narativnim elementima klasičnog Hollywoodskog detektivskog žanra iz 1940-ih i *film noir* iz 1950-ih godina. Dominantne su tamne sjene, čudni uglovi snimanja, zamagljena svjetla – što sve ostavlja atmosferu klasičnog *cyberpunka*. Prema Williamsu, ovaj film ima nekoliko vrlo sličnih scena kao film *Metropolis;* kao jedan od prvih distopijskih filmova na svijetu, o kojem se već pisalo. Kako bi bolje pojasnio važnost ovog filma, Williams kaže:

> „Većinu ranijih distopija na filmskom platnu je puno lakše klasificirati. [...] Konzervativne distopije poput *Bijeg iz New Yorka* ili *Profesionalni hrvač* projiciraju velike strahove o slomu reda i mira (pravni termini), negiranje nuklearne obitelji i (kao u *THX 1138, Loganovom bijegu)* radikalno smanjenje individualnih sloboda i društvenih sloboda s centraliziranom državom. Oni stoga reprezentiraju moderne forme individualizma, monogamnih, heteroseksualnih parova i nuklearnih obitelji i mnoštvo drugih institucija koje su mnogo prirodnije i poželjnije od njihove zamjene budućnosti, ali bez ozbiljnog razmatranja tehnoloških, ekonomskih i političkih procesa koji svakodnevno redefiniraju prirodu“ (Williams, str.387).

Upitnost gdje spada, osim u kvazi-dokumentarce je trilogija *Zeitgeist (Duh vremena)*. Filmovi su napravljeni kao polu teorije zavjere koje imaju vrlo dobre dokaze koji idu njima u prilog, no pošto ne postoje fizički (bolje rečeno, dovoljno opravdani pred sudom ili javnosti) dokazi, film se može ubrajati u fiktivni film napravljen u obliku dokumentarca.[40] Zsolt Ciganyik

[40] Kao primjer može se navesti kako u *Zeitgheistu* autori krive tadašnjeg američkog predsjednika Georgea Busha, Rothchilda i ostale vrhovne obitelji i instutucije za teroristički napad na Blizance 11. rujna 2001. godine. Uz to,

navodi ovu trilogiju kao primjer narativnog filma kojeg se u današnje vrijeme može protumačiti potpuno drugačije nego što se tumačio u vrijeme kada je izašao. Slična se situacija događa i s *Djecom čovječanstava*. Film kada je prvi put bio prikazan mogao se tumačiti kao klasična znanstvena fantastika, distopijski film koji za temu ima plodnost i izumiranje čovječanstva uz pad civilizacije i konstantnog ratovanja. Danas je priča o tumačenju filma potpuno drugačija.

5.7. Sjećanja su jedino što imamo

Pričajući i dalje o *Blade Runneru,* o scenama kako sjećanja na prošlost mogu oblikovati biće, bila sjećanja njegova ili ne (kao u filmu *Totalni opoziv: Potpuno sjećanje* gdje je glavna tematika implementiranje i brisanje sjećanja) u *Blade Runneru* sjećanja nisu nužno dokazi da su likovi nešto uistinu i proživjeli. Drugačije interpretirano, u *Blade Runneru* se pojavljuje lik, Replika, kojoj su implementirana sjećanja stvarne osobe (nećakinje znanstvenika zaslužnog za stvaranje Replika) kako ona ne bi saznala da je i sama Replika. Premda ona u jednom dijelu filma počinje sumnjati u svoju „ljudskost“ nikad nije pokazivala svoje nedoumice okolini. Sama ideja implementiranja sjećanja baca sjenu na psihološka stajališta kako su nam sjećanja samo naša i osobna. Ako se ove nadoda i fenomen „lažnih sjećanja“, *cyberpunk* autori imaju dovoljno materijala za nova djela, bilo literarna ili filmska. Već spomenuta autorica Cavallero se poziva na Gabriele Schwab koja termin „tamna strana kulture kiborga“ definira: „tehnologija, koja nam je trebala produžiti naše organe i osjete, pa čak i poduprijeti naša fantomska maštanja o besmrtnosti i transcedenciji, počinje prijetiti što smo htjeli očuvati tako da nas uništava kao subjekte kojima smo se smatrali kada smo pobjegli u tehnološke projekte i snove“ (Cavallero, str. 206).

pohvalno je što svaku veću temu poput religije ili monetarnog sustava svijeta, svjetskih dugova, ropstva, ratova, zdravstvenog sustava, razdijele u sitnije komade kako bi bolje pojasnili, uz dokaze, što je i kako je, čemu služi i tako dalje.

5.8. Gucci i cyberpunk – kako je popularizacija distopijskih filmova utjecala na modnu industriju

Dani Cavallero u nekoliko navrata u knjizi navodi kako je *cyberpunk* toliko raširen i u našoj realnosti da se očitava i na dnevnoj bazi. Naime, odjeća koju nosimo ima primarni cilj pokriti dijelove tijela i ugrijati. Nadalje, modna industrija je toliko značajna i raširena da je se nikako ne može izbjeći, pa ni u ovoj temi. Stil bi trebao biti nečiji prikaz samoga sebe ostatku svijeta. Vezano uz *cyberpunk* i spomenutu gotiku, i ovdje dolazi do kolizije. Cavallero daje primjer literarnog djela Williama Gibsona *Count Zero*. Kako ona kaže, Gibson je pokazivao interes i u detalje, modu, dekor i unutarnji dizajn.
„Likovi se mogu definirati svojim preferencijama u stilu i po dekorativnim motivima što ih odmah čini prepoznatljivima od drugih“ (Cavallaro str.194).

Vraćanjem u realni svijet, modna industrija 1990-ih i subkulture punka su kristalizirale svoj prepoznatljiv stil i jasno je o kakvom se stilu radi. Upravo je to klasični, pomalo stereotipni stil i likova *cyberpunka*. Autorica objašnjava stil i izgled kreacija Thierryja Muglera krajem 90-ih godina te nabraja ostale dizajnere poput Jeana Paula Gaultiera ili kuće Dior koji su počeli uzimati inspiraciju upravo iz *cyberpunka* i gotike. Od spomenutih godina naovamo, gotika i znanstvena fantastika su ušli u modni svijet na velika vrata, pa tako imamo dizajnere poput Giannia Versacea koji normaliziraju ovaj žanr u realnom svijetu (Cavallaro, str. 195). Alexander McQueen je jedan od najpoznatijih dizajnera koji danas spaja znanstvenu fantastiku, film i gotiku i svoj dizajn.
Koliko su distopijski filmovi inspirirali ovaj svijet govori i činjenica kako je za jedan od najsofisticiranijih događaja na svijetu odabrana tema *cyberpunka*.
Kako stilski izgleda *cyberculture*, *cyberpunk* pokret u realnom svijetu je MetGala[41] 2016. godine. Ovaj najpoznatiji i najsofisticiraniji tematski događaj godine imao je temu *Manus x Machina: Fashion In An Age Of Technology*. Dakako da je ovaj događaj poznat po kiču i ekstravaganciji, ali dobar dio uzvanika je pogodio stil *cyberpunk* likova. Spoj imaginarnog

[41] Met Gala je godišnji humanitarni događaj koji je znak za početak novih izložba kostima u Metropolitan Museum of Art u New Yorku. Započeo je 1948. godine kako bi se prikupio novac za izložbu, a od tada za svaku narednu. Svake godine je druga tema izložbe, pa je ona ujedno i tema večeri koju prate svi uzvanici. Također, za ovaj se događaj govori kako je to jedan od najekskluzivnijih društvenih događaja na svijetu. Na Met Galu svake godine budu pozvani najpoznatiji umjetnici zabavne industrije, a sve kako bi se veličala moda i prikupio novac za nove izložbe. Ove godine, kada su glavna lica izložbe bili glavni kreativni direktor Guccija Alessandro Michele, Harry Styles, Lady Gaga i Serena Williams uz Annu Wintour sakupilo se rekordnih 15 milijuna dolara za izložbu.

podžanra distopije i visokog modnog svijeta je najbolje prikazan upravo ovim događajem, no ipak, i na ulicama u svakodnevici se mogu vidjeti utjecaji *cyberpunka,* pa čak i po boji kose.

Cavallaro u nekoliko navrata spominje modu jer smatra kako je ona bitan dio ovog žanra. Naravno, kostimografija nekog filma služi čim zornijem dočaravanju situacije u kojoj likovi žive. Tako u *Igrama gladi* imamo spomenutu elitu Capitola koji svojim gotičkim, grotesknim krinolinama i odijelima ostavljaju dojam drugog svijeta, ne povezanog s onim iz kojeg dolazi Katniss koja je u tamnim bojama i jednostavnoj odjeći, koja je ovdje samo da posluži svrsi – pokrije tijelo. Također, kao primjer uzima se i film koji je promijenio tok distopijskog žanra; *Matrix*. Iz najpoznatijih scena iz filma, mogu se izdvojiti Morpeusove naočale (kasnije slične imaju i Neo i ostatak tima) u kojem se vidi Neov odraz i njihovi dugački, crni kožni kaputi. Kostimografija je uvijek bila jedan od krucijalnih dijelova filmova, ali i literature. Ako čitamo knjigu, iako ne toliko relevantno kao razvoj karaktera, dobro je ponekad opisati stil lika. Podsvjesno, kako u knjigama i filmovima, tako i u realnom svijetu kroz odjeću dajemo do znanja tko smo kao osobe. Je li nekome prioritet izgled, udobnost, boje ili jednostavnost, sve se prvo iščitava iz odjeće. Već spomenuti autor Zsolt Cziganyik u svom radu također spominje modu, ali u kontekstu filma *Paklena naranča*. Naime, Alex, protagonist priče nosi vrlo osebujnu odjeću i šminka se, a posebno su upečatljive umjetne trepavice ispod jednog oka, što je kreiralo novi trend 1970-ih godina. Također, kostimografkinja ovog filma napravila je distinkciju po likovima tako da je Alexa i njegove prijatelje, protagoniste, obukla u crno – bijele varijante dok su sve njihove žrtve bile u bojama. Teško je zamislivo dobiti istu napetost i težinu atmosfere *Matrixa* u scenama gdje Neo izbjegava metke svojim umom ako je on u havajskoj košulji ili kaubojskim čizmama Harrisona Forda iz filma *Kauboji i izvanzemaljci*. Također, da su u *Snowpierceru* ljudi iz posljednjeg vagona nosili svečane haljine i frakove, dojam siromaštva i gladi ne bi postojao.

U *Matrixu* je dobro napomenuti kako se kostimografija (boje odjeće) mijenjala s obzirom na to u kojem je stanju svijesti i znanja bio Neo. U realnom svijetu nosio je, iako pretežito tamne boje, može se uočiti kako ima i sive, modre i slično. S druge strane, kada je spojen u *Matrix*, njegov stil se mijenja i postaje još tamniji, a kožnim kaputom ostavlja dojam i mističnosti i jakosti karaktera koji se razvio kroz film. Kostimografija ima ogromnu ulogu u postavljaju i atmosfere filma, shvaćaju kompleksnosti lika ili manjak iste, vrijeme radnje, mjesto. Primjer jednostavne kostimografije, a opet dovoljno dobre da pošalje jasnu poruku je u filmovima poput *Matrixa*.

Čak se i modni giganti poput Jeana-Paula Gaultiera uključuju u stvaranje distopijskih filmova, pa je kreator napravio čak 954 kombinacije za film *Peti Element* (1997.). No, ovo mu nije bio jedini prolazak u svijet distopijskog filma. Naime, u kolaboraciji s modnom kućom Versace radi na kostimografiji za film *Kika* (1993.) (Johnson, 2014). Popularizacija distopijskih filmova može se vidjeti i na modnim pistama, reklamama, glazbenoj industriji, prosvjedima i na ulicama. Kao jedan od posljednjih velikih utjecaja, može se navesti i PRADA-ina kolekcija za jesen 2019. godine koja je inspirirana distopijskim klasicima poput „Frankensteina". Čak je i sama kreatorica izjavila da kao dizajnerica mora znati prevesti (na odjeću) što se događa u vanjskom svijetu, izvan mode (Ting, 2019). Maura Branningan u svom članku spominje i ostale dizajnere svjetske popularnosti koji su crpili inspiraciju upravo iz distopijskih filmova: Calvin Clein, Muccia Prada, Maison Margiela (Branningan, 2018). Misel Saban za Trendhunter inter stranicu izdvaja čak 47 kolekcija ili reklama direktno inspirirani distopijom. S obzirom na prikazano, može se pretpostaviti kako se popularizacija distopijskih filmova ne vidi samo na Box Officeu i prodajama karata za film, već i na ulicama.

5.9. Pozadinska pjesma umirućeg svijeta

Glazba je oduvijek bila jedan od krucijalnih dijelova filmova, pogotovo u distopijskom, znanstveno fantastičnom i horor žanru. Naime, napetost koja se stvara kod publike je rezultat glazbe koji gledatelji čuju, a ne toliko do same glume i scena. Postoji određena glazba i instrumenti koji se koriste za podizanje napetosti, straha i tuge kod gledatelja. Glazba je oduvijek imala moć poticati ljudske emocije. Horvat spominje kako je u *28 dana poslije* izbor post–rock elemenata kada se scene mijenjaju iz tišine i mirnog u žešću energiju koja simbolizira početak nasilnih scena ili pretvorbu zombija. Suprotno tome je *Ja sam legenda*; spominje se kako se efekt tuge i samoće koju prolazi protagonist prenosi na gledatelje preko tišine. Bolje pojašnjeno, naglasak se ne stavlja na predstojeću prijetnju dolaska i napada zombija (koja bude ambijentalna na početku), već tišina ljudske buke. Pod time se misli na nedostatak buke prometa, ulične vreve, usputnih razgovora koji se mogu čuti na ulici i slično – „nedostatak nečega na što smo toliko navikli i na pojavu nečeg što smo gotovo zaboravili – zvukove Prirode" (Horvat, 2008:73).

Koliko glazba može pomoći filmskoj industriji spominje se i u dokumentarcu o rekonstruiranju *Metropolisa*. Kao što je spomenuto, scene i dijelovi filmova su bili izgubljeni po cijelome svijetu ili u potpunosti uništeni te je bilo teško konstruirati originalni poredak

scena kako su išle po redu u Langovom filmu. Srećom, tim koji je radio na rekonstrukciji je imao originalni notni zapis pozadinske glazbe za film. Kada su oni u procesu rekonstrukcije shvatili da glazba vrlo točno prati scene, mogli su prema njoj vidjeti koja scena ide kada u filmu, kako bi se sve poklopilo u sekundu.

Također, Dragan Leković spomenuo je i glazbenu pozadinu Kubrickovog filma *2001: Odiseja u svemiru*. Prema njemu Kubrick je tražio Alexa Northa[42] za pomoć kod osmišljavanja glazbe u filmu. Tražio je da bude bazirano na klasičnoj glazbi, a kasnije je upotrijebio i neka avangardna djela. Leković daje detaljan popis skladbi i autora tih skladbi koji su se koristili od samih uvodnih scena filma. Također, izbor glazbe se prema njemu navodno i spaja s mogućim teorijama o tome kako film završava. Leković spominje scenu izlazećeg sunca uz kojeg se čuje „Tako je govorio Zarathustra" Richarda Straussa, njemačkog dirigenta i kompozitora. Poznata skladba Johanna Straussa „Na lijepom plavom Dunavu" bila je pozadina scenama u filmu gdje svemirski brod obilazi svemirsku stanicu. Autor kaže kako se: „Glazba u *2001: Odiseji u svemiru* prvi puta primijenila kao samostalni narativni element" (Leković, 2018). U svojoj doktorskoj disertaciji William Lawrence McGinney obrađuje 10 distopijskih filmova i važnost glazbene pozadine među kojima i spomenutu *Odiseju* i *Paklenu naranču*. Prema njemu Kubrick je koristio iste metode biranja glazbe za *Paklenu naranču* kao i za *Odiseju*; koristio je već stvorenu glazbu, posebice klasičnu. Proširivanjem izbora glazbe film je dobio veću stilsku raznolikost od *Odiseje* jer uključuje i elektroničke aranžmane (McGinney, 2009: 122). Autor zamjećuje kako Alex, protagonist filma posebice voli Ludwiga van Beethovena, ali do trenutka kada ne ubije svoje dvije žrtve. Nakon toga više ne može čuti Beethovenu „Devetu simfoniju". Film je opisan kao postmodernističko djelo gledano s vizualnog i glazbenog aspekta. Autor je u svome radu opisao svaku glazbu, nastala ona prije ili ne s muzikološkog stajališta. „Jesu li to stvaratelji filmova crpili inspiraciju iz općenito percipirane teškoće tih zvukova ili njihovog privilegiranog statusa u krugovima visoke kulture, sponzorirani od vlade i industrije, zvukovi modernističke glazbe su postali nešto čvršće u zvučnim zapisima [popis pjesama u pozadini filma] za distopijske budućnosti. [...] Oni su crpili inspiraciju iz popularnih percepcija i kulturnih statusa tih glazbenih zvukova kako bi pojačali svoje pesimističke vizije budućnosti i tako su proželi zvukove novim značenjima za slušatelje koji su u sadašnjosti (McGinney, 2009: 216). Koliko glazba može ostaviti utisak i prenjeti emociju govore i scene poroda iz filma *Djeca čovječanstva*. Što se

[42] Radio je na filmu Spartak

tiče scena poroda, cijeli tim iza filma se posebno potrudio sa ovim scenama kako bi gledateljima dočarali sam bit filma; stvaranje nečeg novog nakon toliko godina bezuspješnih pokušaja, što pomiče i granice prirode. Pojašnjeno, u scenama poroda, Kee viče od bolova, ali se tim iza kulisa pobrinuo kako bi zvučnim efektima ostavili dojam jačine ovog događaja. U pozadini se čuje sve jači lavež pasa, komešanje i utišana paljba rata. Zvučnim efektima ostavlja se dojam na gledatelju o tome koliko snažan jedan trenutak može biti. U jednoj sceni, rat se doslovno prekida na kratko vrijeme kako bi grupa s bebom mogla proći porkaj njih na sigurno.

5.10. Crvena ili plava?

The Matrix je trilogija koja mijenja ne samo *cyberpunk*, modu, stilove, već i cijeli žanr distopije, ali i znanstvene fantastike. Prva teorija o iluziji stvarnosti pojavljuje se još kod Platona i njegovoj priči o spilji i sjenama te se pojavljuje u diskusijama mnogih filozofa, i u literaturi znanstvene fantastike, tek s *Matrixom* realnost postaje tematika s upitnikom koju počinje shvaćati i šira publika. Kao što je to prikazano u prijašnjem poglavlju, računala su razvojem umjetne inteligencije počela preuzimati kontrolu ne samo nad ljudima već i cijelim svijetom, množiti se i stvarati vlastitu svijest, imati vlastitu volju i sposobnost promišljanja. Dakako, u *cyberpunku* mora postojati i otpor; ljudi su ga pružili u obliku atomske kataklizme, no sve polazi po zlu i stvara se nuklearna zima; sunčeva svjetlost više ne dopire do površine Zemlje jer su ljudi mislili da će tako zaustaviti razvoj računala koja su se napajala na solarno punjenje. Dobro je nadodati kako su ova računala bila donekle „ekološki prihvatljiva“ što je na kraju i rezultiralo ovakvim scenarijem. Ne shvaćajući moguće posljedice (zaustavljanje napajanja umjetnoj inteligenciji koja je, kako je rečeno, postala svjesna) ljudi postaju „baterije“ za daljnji razvoj super-računala. Srećko Horvat, komentirajući ovaj film u svojoj knjizi *Budućnost je ovdje* pojašnjava kako je velika sličnost između trenutnog stanja ljudskih baterija i nerođenog djeteta. Naime, oni su postavljeni u malene kapsule i hrane se intravenozno, što podsjeća na položaj djeteta u maternici. Njihova se toplina tijela i elektrokemijska aktivnost u mozgu koriste kao glavni izvori energije. Kako su ljudi potrošna roba, računala im stvaraju program pod imenom Matrix. To je neurozna interaktivna simulacija, ili poznatija kao virtualna realnost. Ona je implementirana u svaki ljudski izvor energije kako bi oni ostali dulje na životu, misleći svako za sebe da živi sasvim normalan život u vremenu prije kataklizme (nesvjesni da je do kataklizme ikada došlo).

„Svjedočimo nadolasku velike Kulture taktilne komunikacije pod znakom tehno – lumino – kinetičkog prostora i totalnoga prostorno dinamičkog kazališta!“ (Baudrillard 2001:100)

Srećko Horvat diskutira Baudrillardov hiperrealni simulakrum i govori kako je simulacija za njega stvaranje modela realna bez podrijetla ili realnosti, da to više nije simulacija supstancije ili teritorija; ona je kopija bez izvornika.

> „Na djelu je urušavanje stvarnosti u hiperrealizam, u brižno podvostručavanje stvarnosti, po mogućnosti počevši od drugoga reproduktivnog medija – reklama, fotografija itd. – od medija do medija stvarnost se rasplinjuje, ona postaje alegorija smrti, ali dobiva na snazi upravo vlastitim razaranjem, ona postaje stvarnošću stvarnosti radi, fetišizam izgubljenog predmeta – ne više predmet predstavljanja, nego vrhunac nijekanja i vlasti – tog obrednog istrebljenja: hiperrealnost“ (Baudrillard, 2001: 101 – 102).

Zbog toga što je pustinja realnosti u ovom filmu dobila i fizičko svojstvo, može se nadodati još jedna teza Baudrillarda, a prema Srećku Horvatu; a to da on nastoji pokazati da ta imitacija, simulakrum ima više integriteta od originala i pošto prema njemu svijet nema ekvivalenta za usporedbu – „stvarnost“ je zapravo opsjena. Ako se nastavi s temom Baudrillarda i Horvata, tok njihovih misli dovodi prvo do pitanja hiperrealističnog sustava, a kao odgovor daje se: patafizika. Prema Srećku Horvatu, to je znanost imaginarnih rješenja, točnije znanstvena fantastika okretanja sustava protiv njega sama. Može se skrenuti pozornost na prvi film iz trilogije gdje se vidi da upravo ovo; a to pokušava napraviti Morpheusov tim; uništiti *Matrix*. Kako ništa na ovom svijetu ne može biti savršeno, tako nije ni *Matrix* (program, virtualna stvarnost), bez obzira na to koliko je daleko došla njihova umjetna inteligencija. U programu i dalje postoje greške, a oni imaju posebne agente i u tom svijetu koji ih moraju detektirati i ukloniti. Olakotna okolnost je ta da spomenuti agenti imaju daleko više mogućnosti i moći od svih ostalih ljudi zatočenih u *Matrixu*. Uspoređujući stanje svijesti, one potpune koju imaju Neo i Morpheus i Platonove spilje, Horvat daje do znanja kako je velika razlika u otkrivanju istina, micanja zastora svijeta koji je prevučen preko njihovih očiju. Razlika je u tome što ljudi iz Platonove spilje otkriju svijet iza sjena, otkriju stvari koje stvaraju te sjene (iako su za njihove pojmove te sjene bile jedino stvarno) dok za Nea i ostatak

ljudskih izvora energije bi to bila opustošena Zemlja koja nema mogućnost reparacije (Horvat 2008: 178-179).

5.11. Simulacija stvarnosti

Horvat, pojašnjavanjem umjetnog realnog, virtualnog i opustošenog stvarnog vadi citat iz filma gdje jedan od agenata pojašnjava kako je prvobitno *Matrix* napravljen savršeno. U smislu da su za usjeve (humanoidne baterije superračunala) napravili savršen svijet u kojem ne postoji bol ni patnja, no ljudi nisu dugo izdržali i počeli su brzo umirati. Prema njemu, ljudska je vrsta definirana po negativnim, a ne pozitivnim emocijama; patnji i bijedi. Ljudski izvori energije nisu mogli opstati u svijetu bez negativnog jer je bio kao san pa su se pokušavali probuditi, stoga je *Matrix* redizajniran, nadodana je patnja. Prema tome, agent to naziva vrhuncem ljudske civilizacije. Horvat se nadalje vraća na Baudrillarda i njegovu knjigu o simulaciji i simulakrumu u kojem spominje poglavlje o nihilizmu. Uz sceni iz filma gdje Neo drži upravo tu Baudrillardovu knjigu, a spomenuto poglavlje se nalazi na krivom djelu knjige, ispada da je upitna i ova realnost u kojoj je sad Neo. Potom, spominje kako se likovi iz *Matrixa* pojavljuju upravo kao nihilisti, a nihilizam 20-og stoljeća, točnije nihilistička fascinacija „je fascinacija svim oblicima nestajanja našeg postojanja“ (Horvat, 2008:181). Osim što se to pojavljuje u ovom filmu, pojavljuje se i u našoj stvarnosti upravo u uživanju u literaturi i filmovima distopije i nestanka svijeta/ljudi/galaksije.

Boris Groys[43] također je spominjao *Matrix* i njegove simulacije stvarnosti. Neo, inače i anagram za (the) One, uzimajući tabletu i vježbanjem uma uspije vidjeti kodove oko sebe, sve realnosti i nerealnosti od strane stvarnog svijeta i Matrixa u obliku digitaliziranoga filma. On je interpretirao Nea kao heroja koji se pojavljuje na sceni kako bi uništio zlo koje vlada svijetom, ali je i onaj koji se uzdiže protiv iluzije materijalnog svijeta u ime kritike simulacije (Groys 2008:78).
Samom činjenicom da postoji čak nekoliko knjiga napisanih samo o *Matrixu*, ne čudi kako je mnogo ljudi na svijetu počelo vjerovati u teoriju da živimo u simulaciji.

[43] Prema službenim stranicama European Graduate School, odjela za filozofiju, umjetnost i kritičko razmišljanje na kojem radi autor, on je filozof, esejist, kritičar umjetnosti, medijski teoretičar i internacionalno priznati stručnjak za umjetnost i književnost Sovjetkog vremena, specifično, Ruske avangarde. Njegova djela većinom se baziraju na ruske književnike i umjetnost te filozofiju, politiku i povijest općenito.

Nick Bostrom na kojeg se poziva i Elon Musk, pokušao je u svome radu istaknuti teoriju da živimo u simulaciji[44] kroz nekoliko primjera i teorija. Premda je spominjao nekoliko kontroverznih teorija, priča o tome da smo mi trenutno samo simulacija nekih vrlo bogatih „nadljudi" koji će u budućnosti htjeti vidjeti kako su živjeli njihovi predci, bi imala dobre argumente jedino ako se promjene i etički kodeksi dobra i zla, točnije, naša sjećanja. Točnije, ova tvrdnja bi se mogla gledati kao istinita jedino kada bi „nadljudi" imali koristi od proučavanja svojih predaka i njihovih života. On tvrdi kako jedino osobama koje trenutno ne pate ima smisla teorija o tome kako nitko od nas zapravo ne pati, već su to samo iluzije. Postavljajući teze i teorije, ipak na kraju i sam autor ne vjeruje u ovu konstataciju jer mogućnost da će netko biti dovoljno znatiželjan da pokrene simulaciju života svojih predaka je mala. (Bostrom 2003:243). Ima nekolicina znanstvenih članaka koji se mogu pronaći vrlo brzo na ovu temu u kojima se raspravlja o mogućnosti življenja u simulaciji. Također, Elon Musk nadodaje kako on misli da postoji više simulacija odjednom, a da ih ljudi mogu zvati realnosti, ili to mogu zvati *multiverse*[45] (Wall: 2018).

Matrix je, barem što se tiče filmske industrije i publike pridobio ogromnu pažnju. Ako je vjerovati napisima thematrix101.com Keanu Reevesu su date tri knjige koje se spominju i u *The Matrix: Revisited*[46]: „Izvan kontrole: nova biologija strojeva, društvenih sustava i ekonomskog svijeta" (Out of control: The new biology of machines, social systems & the economic world) od Kevina Kellyja iz 1995. godine[47], „Simulakrum i simulacija" od spomenutog Jeana Baudrillarda i „Uvod u evolucijsku psihologiju" (Introducing Evolutionary Psyhology).

Pošto je pitanje realnosti i iluzije dugo godina postavljano kroz filozofiju i znanost, ima još nekoliko radova koji se nadovezuju na temu. Groys misli kako bi bilo puno korisnije baviti se filmskom industrijom, režiranjem ili pisanjem scenarija nego filozofijom u klasičnom smislu

[44] S kojom se slaže i Elon Musk, tehnološki mogul i mulitimilijarder. Prema space.com, Musk je pojasnio kako je svemir star 13.8 milijardi godina, pa su bilo kakve civilizacije koje su nastale tada mogle usavršiti svoju tehnologiju. „Ako pretpostavite bilo koji udio napretka, onda će igre biti neraspoznatljive od stvarnosti, ili će civilizacija nestati. Jedna od ove dvije stvati će se dogoditi. Stoga, vjerojatno živimo u simulaciji." (Space.com)
[45] Multiverse je spoj dviju riječi engleskog jezika – multi – kao više; i (uni)verse kao svemir, stoga je multiverse zapravo više svemira.
[46] „The Matrix: Revisited" je dokumentarac od 163 minute koji se mogao kupiti sa DVD-om filma. U njemu se moglo vidjeti iza kulisa; od produkcije kako je nastala, vizualizacije specijalnih efekata, treniranja glumaca za borbene scene koje su bile za naredne filmove i isječaka gdje su glumci i producenti pričali o filmu i njegovom nastajanju.
[47] Ukratko, ove kronike govore o „svitanju" jedne ere u kojoj strojevi i sustavi koji vode svjetsku ekonomiju su toliko kompleksni i autonomni da se više ne raspoznaju od živućih stvari.

jer se upravo na primjeru *Matrixa* vidi kako se filozofija i metafizička pitanja na ovaj način mogu gledati kroz novu prizmu.

Thorsten Botz – Bornstein[48] u svome radu, također o *Matrixu* i njegovoj popularnosti piše kako je izlazak ovog filma potaknuo mnoge znanstvenike za pisanje akademskih članaka na ovu temu, a posebice ističe knjigu Williama Irvinga iz 2002. godine pod nazivom „Matrix and Philosophy" (Matrix i filozofija). Oni donose ozbiljne akademske studije koje su pokušavale spojiti *Matrix* realnost i već spomenutu Platonovu spilju, ali i skepticizam prema tematici o kojima su detaljnije pisali Berkeley, Hume i Descartes. U vrijeme pisanja njegovog članka (2008.), on je sam prostudirao sedam knjiga napisanih o „Matrixu", stoga je sigurno za reći da je film *Matrix* jedna od najčešće obrađivanih tema u akademskoj zajednici vezano uz distopijski film. [49]

5.12. Nihilistička opsesija vlastitim izumiranjem

Nihilistička fascinacija koja je bila maloprije spomenuta dovodi i do još jedne velike kategorije iz koje se crpi inspiracija za stvaranje distopije: nestanak ljudske rase. Kroz distopijske protagoniste i kroz godine razvoja uočava se ta granica gdje često ljudi budu na rubu izumiranja, no uvijek se nekako izvuku, većinskom zaslugom protagonista. O ljudskoj fascinaciji o vlastitom nestanku pisao je i često spominjani Srećko Horvat. Za primjer mogu se uzeti već spomenuti filmovi *28 dana poslije* i *Ja sam legenda*. U filmu *Ja sam legenda*[50] čovječanstvo nestane zbog virusa koji je primarno bio napravljeno kao lijek protiv raka. Glavni protagonist Neville, koji je virolog, ostaje živ jer ima u sebi antitijela koja ga štite. Zbog svoje imunosti na ovaj virus, on pokušava napraviti lijek kako bi mutiranim polu-ljudima pomogao i vratio ih u prvobitno stanje, kako bi oni opet bili samo normalni ljudi, dok se paralelno bori protiv spomenutih mutanata. Ovaj virus je „izbrisao" 90% svjetskog

[48] Prema njegovoj službenoj internet stranici, Thorsten je filozof koji se bavi kontinentalnom filozofijom, estetikom, interkulturalnom i komparativnom filozofijom. Doktorirao je na sveučilištu Oxford, a trenutno predaje filozofiju na Gulf sveučilištu za znanost i tehnologiju u Kuvajtu. Više na: https://www.botzbornstein.org/

[49] Kako navodi Botz – Bornstein u svojem radu, o „Matrixu" su napisane ove knjige: 1.) William Irving: The Matrix and Philosophy I and II (London: Open Court, 2002 and 2005); 2.) Matt Lawrence: Like a Splinter in your Mind: The Philosophy behind the Matrix Trilogy (Oxford: Blackwell, 2004); 3.) Christopher Grau (ed.): Philosophers Explore the Matrix (Oxford University Press, 2005); 4.) Glenn Yeffeth (ed.): Taking the Red Pill: Science, Philosophy and Religion in The Matrix (Dallas: BenBella Books, 2003).

[50] Kako kaže Srećko Horvat, ovaj film je za tadašnje vrijeme imao jedan od najskupljih setova za snimanje filma; filmski tim dao je 5 milijuna američkih dolara kao bi snimili samo nekoliko sekundi pusti Brooklynski most.

stanovništva, malo više od 9% ljudi postane mutirani predator, sličan vampiru kojem izričito smeta sunčeva svjetlost. Oni pobiju ostatak stanovništva koje je bilo zdravo i imuno (ispod jedan posto). Priča prati spomenutog virologa koji živi na Manhattanu tri godine nakon izbijanja virusa. Iako ni on sam nije siguran ima li ih više ili ne u njegovoj okolici, testira zaražene miševe svojim pokusima kako bi pokušao pronaći lijek. On pokušava radijom poslati poruku svaki dan prema van u nadi da će netko zdrav i živ okrenuti na njegovu frekvenciju i čuti njegov poziv. Spominjana fascinacija vlastitim nestankom je dokazana po prodaji filma; film je zaradio 256 milijuna dolara na američkom tržištu i 329 milijuna dolara internacionalno što ga stavlja na ljestvicu najunosnijih filmova 2007. godine, na mjesto broj sedam. S obzirom na ostale filmove slične tematike, vidi se kako s ovim filmom porasta broj gledatelja zainteresiranih za ovakvu vrstu distopijskog filma.

Film *28 dana poslije* je već opisan kao zombi film koji stavlja kritiku na prehrambenu industriju. Također, jedan od novijih filmova može biti *U sebi*(2013.) koji govori o nestanku ljudi, ali ne tjelesno; već sjećanjima i razumom. Naime, u filmu se radnja odvija oko invazije izvanzemaljaca u tijela ljudi kako bi ih mogli koristiti kao takozvana vozila po Zemlji. Pritom, ljudima „unutra“ brišu sjećanja i cijelu svjesnost bića koji imaju te njihovo tijelo postaje “vozilo“ za izvanzemaljce. Postoji nekoliko dokumentaraca i nebrojeno mnogo znanstvenih članaka, knjiga i ostale literature o tome kako bi Zemlja izgledala da nema ljudi i/ili da ljudska rasa nestane ove sekunde. John Leslie u svom radu o tome kako će ljudska rasa izumrijeti spominje i pobačaj, ali u kontekstu gubljenja života. „Što točno, kako filozofi traže, može netko izgubiti jer se nije rodio, za točno tko da se nije rodio? Ljudi posjeduju svoje identitete tek nakon što dođu na svijet, i samo ljudi s identitetom mogu nešto izgubiti“ (Leslie, 2010:449).

Također, film *12 majmuna* koji je svojevrsno umjetničko djelo Terrya Gilliama[51] govori ne samo o nestanku rase, već i o mentalnim bolestima i drugačijim percepcijama svijeta, smrtonosnom virusu i putovanju kroz vrijeme. James Cole kao sadašnji zatvorenik prisilno pristaje na testiranja u kojima on mora otputovati u prošlost kako bi pronašao uzročnike i stvoritelje smrtonosnog virusa koje bi trebao zaustaviti, no, Gilliam dobro pojašnjava zašto nema spasa za budućnost kroz Coleove riječi: „Ovo se je već dogodilo. Ne mogu te spasiti. Nitko ne može“. Iz 2035. godine se vraća na kraj 20-og stoljeća kako bi zaustavio stvaranje

[51] Hollywoodski pisac poznat po *Monty Pythonu,Imaginariju Dr. Parnassusa, Strah i prijezir u Las Vegasu, Brazil, Brianov život* i ostalo.

virusa i masovno ubojstvo velike većine ljudskog roda. U samom dolasku u prošlost upoznaje Jeffreya Goinsa u ludnici u kojoj završi nakon nekoliko neuspjelih „vožnji“ po prošlosti i budućnosti. Iako se ne spominje njegovo stanje, Goins je hospitaliziran i pokazuje znakove manije i paranoje. Uz to, u 2035. godini virus je uništio skoro cijelo čovječanstvo, dok onaj ostatak od preostale rase živi ispod zemlje zbog velike zagađenosti zraka.
Pod uputstvima znanstvenika iz budućnosti on zapravo treba pokupiti maleni uzorak virusa i donijeti ga u budućnost kako bi moderni znanstvenici otkrili lijek. On u filmu u međuvremenu otima mladu znanstvenicu Kathryn Railly s kojom u narednom putovanju u njenu budućnost započinje ljubavnu romansu. Gilliam pokazuje kako lik, isprva s čvrstim ciljem odlazi u prošlost kako bi se čim prije vratio u budućnost, polako počinje uživati u svojim putovanjima. Osim ljubavne romanse, u narednim se scenama prikazuje kako on polako prihvaća i život u prošlosti: on s Railly u autu počinje uživati uz pjesmu te uzvikuje kako voli zrak, glazbu prošlog stoljeća te zabacuje glavu izvan auta kako bi upio čist zrak i uživao u osjećaju sreće.

Ovim scenama se u gledatelju vrlo lako mogu pobuditi osjećaji neke povezanosti s prirodom, nekom vrstom želje za većim uživanjem u takvim malim stvarima koje su danas shvaćene zdravo za gotovo, jer ih već sutra možda neće biti. Film, osim odlično snimanih kadrova i vrlo jasne poruke ostavlja i još nekoliko pouka. Iako se čovječanstvo ne može spasiti i uvijek će biti „malo prekasno“, treba uživati u trenucima koji sada postoje, ali ne sve podrediti hedonizmu jer je upravo to jedan od motiva zbog kojih 2035. godina tako izgleda. Naredno, pokušaji spašavanja što se spasiti da (oni su se do zadnjih sekunda filma borili kako bi zaustavili širenje virusa) ili spasenja malog dijela živućih ljudi budućnosti ipak možda ne padaju u vodu jer se u avionu koji je poletio vidi ženski lik – znanstvenica iz scena budućnosti koja sjedi pokraj pomahnitalog znanstvenika. Neočekivani, veliki zaokret bude i na samom kraju filma; od prve scene pa nadalje kroz radnju, vidi se da Cole ima problem s noćnom morom u kojoj je kao dječak svjedočio ubojstvu na aerodromu. Iako se lice žrtve ne vidi, svakom daljnjom scenom (što njegovim snovima, toliko i sjećanjima) vidi se sve više – mjesto ubojstva bio je aerodrom, lice žene koja trči u suzama do žrtve i pada na koljena i slično. Na kraju se sve linije sna izbistre i ispada kako je on posvjedočio svojem ubojstvu – što bi bila jedna od pouka filma: sve se vrti u krug.

Abraham Reisman dobro je napisao u svom osvrtu na ovaj film: „Možda je uistinu prekasno za izbjeći katastrofu. Ali ne možemo prihvatiti da je katastrofa kraj priče. Bit će neka vrsta

budućnosti, koliko god teška bila za živjeti. Naša je dužnost pripremiti sve što možemo za preživljavanje onoga što je vrijedno čuvanja u budućem postojanju“ (Reisman, 2018).

5.13. Animirana realnost

Jedan od modernijih distopijskih filmova koji su nedavno izašli na tržište je *Igrač broj 1* koji je ekraniziran od romana istog imena. Odmah se u prvim scenama filma primjećuje redateljeva vizija distopijskog grada[52], u sitnim se detaljima iz uvoda vidi o čemu će biti priča u filmu. Steven Spielberg zaslužan je za stvaranje ovog distopijskog svijeta čija je radnja smještena u gradu Columbus u Ohiu, 2045. godine. Pošto su uzete stvari iz današnjeg svijeta, poput prikolica i odlagališta starih automobila, naočala za virtualnu stvarnost koje se danas mogu kupiti u svakom šoping centru, gledateljima je vrlo lako predočiti da upravo ovako izgleda njihova budućnost kroz nekoliko godina. Nakon propasti čovječanstva i globalne krize, tehnološki znanstvenici James Halliday i Odgen Morrow stvorili su OASIS (Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation), virtualnu stvarnost u koju se svi ljudi uključuju kako bi pobjegli od surove stvarnosti. Nakon smrti roditelja, Wade Watts živi s tetkom Alice i njenim pijanim partnerom i u prvom licu priča svoju životnu priču.
Vrlo nezadovoljan realnošću, često se uključuje u OASIS sa svojim avatarom kojeg sam bira[53]. Nakon što je umro Hallyday, objavljuje video kojeg vide svi – od djece u školi do slučajnih prolaznika na ulicama u kojem govori ako netko pobjedi igru koju je osmislio u OASISu, postaje potpuni vlasnik ovog svemira. Naime, kako je navedeno da je svijet na rubu propasti, ekonomija, burza, zabavna i ostale industrije su se „preselile“ u OASIS. Zadatak je pronaći Uskršnje jaje koje je sakriveno negdje u OASIS svemiru, a tko ga prvi nađe dobiva ne samo potpunu kontrolu nad OASISom već i pola milijarde dolara. Svi prijatelji koje Wade ima su anonimci, također spojeni *online* i sa svojim avatarima. Sa svojim virtualnim prijateljima kreće u potragu za ključevima kroz zagonetne igre, koji otključavaju sljedeće zadatke. Kako je navedeno, cijela se ekonomija nalazi u tom svijetu, stoga su ulozi za osvajanje jaja puno veći. Nakon što on sa svojim avatarom imena Parzival počinje pobjeđivati i snalaziti se u igri potrage puno bolje nego što je sam očekivao, velika korporacija (koja želi

[52] Za razliku od na primjer *Igrara gladi* u kojima vidimo prikaz Capitola i bogatstva, u ovom filmu to nije slučaj. U prvim scenama filma vide se prikolice naredane u vis na čeličnim skelama, ceste od pijeska i veliki bilboardi koji prikazuju reklame za virtualnu stvarnost.
[53] Slično je i u Matrixu, gdje se u programu koriste avatari. Iako u Matrixu likovi biraju avatare identične svom fizičkom izgledu, u *Igraču broj 1* avatari su više nalik spoju likova iz filma *Avatar, M-men* i sličnih svemira. Avatar kojeg si sami biraju im skriva i pravi identitet, a s avatarom mogu birati i stvoriti cijeli novi.

monopol nad OASISom) IOI (Inovative Online Industries) angažira nekoliko desetaka, ako ne i stotina lovaca na jaje kako bi si osigurali pobjedu i izbacili Parzivala iz igre.
Dok se virtualnoj stvarnosti odvijaju borbe i nuklearna uništenja, u realnom svijetu Wadeov je identitet otkriven i žele ga ubiti kako bi ga izbacilli iz utrke. U međuvremenu umire njegova teta jer su IOI agenti postavili bombu ispod njegove prikolice. Priča kulminira u trenucima kada su on i prijatelji pred sam kraj igre u OASISu, dok paralelno s tim u realnom svijetu doslovno bježe kako bi spasili svoje živote. Spielberg odlično šeće po tankoj liniji virtualne stvarnosti i realnog zbog već spomenutih detalja današnjosti, akcije, ali i motivirajućih govora koje drži glavni lik, koliko za svoje suborce i prijatelje, toliko i za sve ostale ljude koji su u lovu na OASIS. Može se zaključiti kako ne samo da ovaj distopijski film prikazuje koliko blizu je čovječanstvo ovakvom ishodu, već i da u utrci za nečim vrijednim ne valja izgubiti sebe ili svoju ljudskost, što nas opet vraća na osnovna pitanja ovog žanra.

Distopija i animirani filmovi idu ruku pod ruku. Jedan od prvih filmova ikad napravljenih grafički je bila distopijsko fantastična trilogija snimana po uzoru na video igrice: *Final Fantasy*. Iako kritičari nisu dobro prihvatili filmsku verziju svojih omiljenih video igrica, gledajući s kinematografske strane, film prikazuje koliko brzo se spajaju digitalno i filmovi. S podosta rupa u radnji priče, likovi imaju odlične nizove borbi i scene grada su za ono doba vrlo zapanjujući. Također, može se spomenuti i *biopunk* film *Immortal*. Filmovi u potpunosti napravljeni na računalima, bez glumaca na setu postaju svojevrsna nova grana kinematografije. Brzim skokom u današnje vrijeme, filmovi poput *X-Men* franšize, *Doktor Strange, Igre gladi, Labirint* i ostali bi bili nemogući za izvesti da nema računalno potpomognutih scena, posebice uništenja velikih građevina ili doslovnog pucanja planete na pola. Montaže su postale jedni od krucijalnih dijelova produkcije filma, posebice u žanru distopije i fantastike, a koliko brzo napreduju ovi virtualni svjetovi može se vidjeti u razlici od samo nekoliko godina. Usporedbe radi, film *Blade Runner* i prvi *X Men* ili *Chappie* su po pitanju CGI-ja neusporedivi, iako su u distopijskom svijetu.

6. Apokaliptični prikazi sutrašnjice

Apokalipsa, koja se automatski povezuje s posljednjom knjigom Novog Zavjeta se odnosi na tekstove pisane predviđajući, ili polu-predviđajući s negativnim vizijama za budućnost svijeta i čovječanstva. (Cuddon, 2013:64) Na spomen apokalipse, logično je zaključiti kako se u nekom dijelu mora spomenuti i najpoznatija knjiga na svijetu: Biblija. Naime, u knjizi Otkrivenja, koja je peta i posljednja knjiga u Bibliji, spominju se distopijske scene koje su i dan danas nepresušni izvor inspiracije za mnoge distopijske filmove. Neki od najpoznatijih distopijskih filmova s ovom tematikom su *The moment after* ili trilogija *Ostavljeni, A thief in the night, Apocalypse* i nastavak mu *Revelation*, *The Omega code* koji je spoj biblijskih tematika, ekološke katastrofe, i misticizma te okultnog. U ovaj se popis mogu nadodati i noviji filmovi poput *The Aftermath, Sarah Connor: Kronike* čiji slijed događaja počinje nakon *Terminatora 2* koji na primjer spada u distopiju i cyberpunk, kao i *2001: Odiseja u svemiru*. Također, više puta spomenuti film *The Matix* ima biblijske konotacije. I u ostalim spomenutim filmovima u ovom radu osjeti se primjesa Biblijske tematike.

6.1. Biblijsko proročanstvo propasti

Mnogo distopija se, koliko u literaturi, toliko i na filmskom platnu, povezuju s religijama. Biblija kao najpoznatija knjiga na svijetu, iako u prenesenom značenju, vrlo detaljno opisuje apokalipsu, distopijsku katastrofu koja dolazi na svijet prije drugog dolaska Isusa Krista. Odmah u proslovu knjige Otkrivenja stoji uvod u distopijski svijet koji se spušta na Zemlju: "Otkrivenje Isusa Krista: njemu ga dade Bog da on pokaže slugama svojim ono što se ima dogoditi ubrzo. [...] Blago onomu koji čita i onima što slušaju riječi ovog proroštva te čuvaju što je u njem zapisano, Jer vrijeme je blizu!" (Otk 1,1;3)

Četiri konjanika apokalipse vrlo su često prikazivana i uzimana kao primarni motiv uništenja i moći. Prikazivani su u umjetnosti, opjevani u pjesmama i stavljeni na televiziju. Opisi konja, zmajeva i ostalih anđela smrti vrlo su sugestivni i čitatelji (ali i redatelji) si vrlo lako mogu predočiti opise konja i konjanika. Iako više prikazani u serijama nego u filmovima, valja spomenuti i ovaj najpoznatiji literarni distopijski rad:

> „Pogledam, a ono konj bijelac i u njegova konjanika luk. I dan mu je vijenac te kao pobjednik pođe da pobjedi. [...] I izađe drugi konj, riđan. I njegovu je konjaniku dano dignuti mir sa zemlje da se ljudi među sobom pokolju. I dan mu je mač velik. [...] Pogledam, a ono konj vranac i njegovu konjaniku u ruci tezulja. [...] Pogledam, a ono konj sivac; konjaniku njegovu ime je Smrt i prati ga Podzemlje. Dana im je vlast nad četvrtinom zemlje: ubijati mačem i glađu i smrću i zvijerima zemaljskim.“ (Otk 6, 1-9)

Potom, u Otkrivenju dalje pišu opisi uništenja zemlje s obzirom na broj anđela koji trube; nakon što prvi anđeo puhne u trubu, na svijet se obrušavaju tuča i oganj pomiješani krvlju. Drugi je svojom trubom potaknuo da trećina svih bića u moru umre. Treći anđeo je trubljenjem prizvao veliki meteor koji je uništio trećinu rijeka i izvore vode. S četvrtom trubom nestaje trećina sunca i mjeseca (Otk 7-12). Uz četiri spomenuta konjanika, prva četvorica anđela su odvojena u Bibliji kao prvi prikazi dolaska apokalipse na zemlju. S obzirom na već ranije spomenute filmove i njihove tematike, nemoguće je ne zamijetiti poveznice, čak i kod filmova ne vezanih nužno uz religiju ili Bibliju. Kao na primjer *2012* i *Labirint; Kroz spaljenu zemlju* i *Pobješnjeli Max: Cestovni ratnik* te *Žestoki udar* (1998.) gdje su okoliš i zemlja u potpunosti izgorjeli i sada su pustinje. Peti anđeo trubne i ponovno dolazi komet na zemlju, ali ovaj puta nastane dim zbog kojeg nastaje pomrčina sunca i onečišćuje se zrak. Potom iz dima izlaze skakavci koji su opisani vrlo detaljno, kao i vrsta mučenja koju provode nad ljudima[54]. Oni su veličinom i izgledom kao konji, ljudskih lica i kose, zlatnih vijenaca na glavama i lavljih zubi. Njima upravlja takozvani anđeo Bezdana, Abadon, Apolion ili Upropastitelj. Nakon šeste trube se uzdižu konjanici koji vatrom, dimom i sumporom ubijaju trećinu čovječanstva. Nakon toga, sedmorica anđela izlijevaju bijes Božji na zemlju u obliku čireva, mrtvih organizama u moru, krvavih rijeka i izvora, sunčevih baklji, potpunog zamračenja planete, suše te potresa koji ne samo da uništi sve gradove, već i otoke, te na kraju dolazi tuča. Prema spomenutim opisima, većina filmova o ekološkoj katastrofi imaju slične motive, ali i filmovi o raznim epidemijama, bolestima, ali i s drugačijom tematikom koja na prvi pogled možda nije povezana s Biblijom, poput *Matrixa* i *2001: Odiseja u svemiru*.

Jedna od najpopularnijih teorija o Kubrickovom filmu *2001: Odiseja u svemiru* ima Biblijsku tematiku. Naime, neki gledatelji smatraju kako je ovaj film prikaz rađanja svijeta. Cijeli film se prikazuje kao zatvorena kugla od postanka, sadašnjosti pa sve do vizije kako bi sve to

[54] „Dano im je ne da ih ubijaju, nego samo da ih muče pet mjeseci, a muka njihova da bude kao muka od uboda štipavaca (Otk 9, 5). Skakavci su opisani kao opremljeni za rat; sa glavama kao krune od zlata, oklopima i lavljim zubima i škorpionskim repovima (otk, 9, 7-10).

izgledalo u budućnosti, a na kraju se sve vraća na početak. Biblijske konotacije su očito ponavljajuće u žanru distopije. Može li se to protumačiti kao neki znak ili ne, ostaje na čitateljima i gledateljima.

Dennis Rohatyn napravio je studiju slučaja gdje je uspoređivao prikaze Pakla i distopije. Naime, on se poziva na Miltona koji u „Paradise Lost 1" kaže kako je „um samo svoje mjesto i ono može biti rajski pakao ili pakleni raj (Milton, prema Rohatyn, 1989 :94). Autor nadalje u pjesničkim opisima govori kako mi živimo u zajednici, s prijateljima i obitelji, ali moramo biti svjesni činjenice da umiremo sami. Kako bi bolje pojasnio pojam Pakla, on uzima citat iz knjige „Lucifer: The Devil in the Middle Ages" od Jeffreya Russella Burtona koji je kazao: „Bijes koji nastaje u nama kada saznajemo da nismo Bogovi – da naša volja ne mora biti ispoštovana, da će nas ignorirati i ne voljeti, da ćemo umrijeti – je primarni bunt" (prema Rohatyn, str. 94).

Pošto se Biblija računa kao knjiga puna metafora i priča i ne trebaju se neke stvari shvatiti doslovno, pojam Pakla se tumači ovisno o tome kojeg su svjetonazora čitatelji. Tako su ljudi i od prije znali da pakao nije doslovno mjesto u kojem živi Lucifer, Đavao, Sotona ili Svjetlonoša. Prema Rohatynu, on je izmišljeni konstrukt koji nas pušta u činjenični svijet.
„Od trenutka kada je Galileo (u Assayeru) usporedio prirodu s knjigom napisanom u matematičkom jeziku, moderna se znanost počela oslanjati na metafore za stimuliranje upita i za formuliranje jednadžbi s kojima se smanjuje nesuvislost, pronalaze uzorci koji se skrivaju u podacima i mijenjaju kaos u red" (Rohatyn, str. 95). Drugim riječima, on smatra kako ljudi u svemu pokušavaju pronaći neki smisao. Pošto je kontekst iz Biblije, smisla nekad nema po pitanju shvaćanja poruke koju priča možda treba ostaviti na čitatelju. Stoga, ljudi imaju tendenciju tražiti načine rješavanja zbunjenosti i nesuvislosti današnjeg svijeta, problema i zadataka koji se stavljaju pred čovjeka.

6.2. Tko sam ja bez tebe?

Nastavno na studiju slučaja Pakla i distopije, Rohatyn dobro postavlja tezu da ako nam utopije obećavanju spasenje od zemaljskih problema, onda distopije nisu mjesta prokletstva, nego samo mjesta bez obećanja. „Osim što testiraju vjeru u bilo kakvu budućnost, distopije su

tragači koji nam omogućuju da vidimo samo ono što je neophodno, što se ne može pretrpjeti ili dopustiti bez obzira na okolnosti.“ (Rohatyn, str. 99)

Nadalje autor dobro povezuje i jezik u distopiji pa kaže kako u Orwellovoj *1984* postoji *Newspeak* – jezik koji osmišljava režim kako bi mijenjali kolektivno sjećanje naroda. Prema njemu, gubljenje jezika, ili zabrana istoga kao na primjer zabrana slenga u „Sluškinjinoj priči“ ili mjenjanjem standardnog govora u *Paklenoj naranči* [55] dovodi do gubljenja osobnosti, a to znači gubljenja i dodira s prirodom, što rezultira i gubljenjem osjeta, a bez njega nastupa samo smrt. Uz to, smatra kako distopije zrcale tendencije i opasnosti današnjeg društva.

Autor ponovno spominje priču iz knjige Postanka, gdje zarobljenice govore svojim zaštitarima da im daju djecu ili će one umrijeti. Nakon analize knjiga, Rohatyn pronalazi zajedničko uporište cijele literature koju je koristio, točnije strah; ništa ne može biti više zastrašujuće od gubljenja vlastitog bitka, od ne-bivanja. Upravo taj osjećaj daje svakoj individui samo letimični pogled na pakao. Prema njemu, Pakao je prisilna tišina, nametnuta samoća, gubljenje vlastitog glasa. Nastavlja kako Pakao ili nisu drugi ljudi ili ljudi kojima više nije dopušteno da budu „drugi“[56]. Jer, ako nema jedne osobe, nema ni druge (Rohatyn, str. 101).
Jednako tako, Srećko Horvat koristi Sartreovu rečenicu kako bi pojasnio svoje viđenje nestanka drugih:

> „Ono što nas čini ljudima upravo je dijalog, mogućnost dijeljenja s drugim ljudima, a koliko god ponekad ili često, ovisno o našim raspoloženjima, želimo biti „sami na svijetu“, da nas neprekidno ne smetaju svi ti drugi ljudi („Pakao, to su drugi“), ispostavlja se da u ostvarenju fantazije nestanka svih ljudi nailazimo na noćnu moru: nestanak dijaloga, zatupljujuću tišinu monologa koji se pretvara u unutrašnji dijalog na rubu shizofrenije. [...] Upravo sva ta nepodnošljiva težina tuđe prisutnosti čini egzistenciju vrijednom življenja, odnosno tek kad ostvarimo prazninu i nestanak svih

[55] Zsolt Cziganyik kaže kako je mješanjem engleskog i ruskog nastao novi jezik. Ovaj jezik ima efekt smanjenja učinka nasilja – agresivne se scene čine manje uznemiravajućima kada su na jeziku kojeg gledatelj/čitatelj ne razumije u potpunosti ; jezik stavar neku vrstu zaštite, lingvističku insulaciju od nasilja.
[56] Autor se referirao na Sartrea, egzistencijalnog filozofa čija je izvorna rečenica:; „Pakao su drugi ljudi“. Kada u njegovom romanu likovi dolaze u pakao, ne sreću vječite ognje i egzekutore, zlostavljače i slično – oni su sami u prostoriji s još nekolicinom ljudi i upravo je to pakao – da ih drugi ljudi stalno promatraju. Kako bi se bolje shvatio kontekst, Sartre smatra kako naša svijest nije sama na svjietu, ona se mora prilagoditi i drugim svjestima. Solipsizam je samo „nježan san“ i ljudi mogu biti u interakciji s drugima kroz tijelo, fizičku manifestaciju svjesti. („Sartre: Hell is other people (explanation)“, 2019)

> tih ljudi, onda shvaćamo koliko se prava sreća zapravo sastoji u dijeljenju“ (Horvat, 2008:76-77).

Nastavno na djeljenje, trilogija *Matrix*, iako ne na prvi pogled, također ima biblijske konotacije. Naime, glavni protagonist filmova Neo, koji dolazi i otkriva realnost izvan realnosti koju je poznavao, ima ulogu i spasitelja svih takozvanih humanoidnih baterija za superračunalo koje pokreće Matrix. Uz svoj tim koji mu pomaže, on dolazi u stvarni svijet kako bi ljude izbavio iz zatočeništva vlastitih umova u koje ih je smjestio sam Matrix. Ovakvim promatranjem filma uistinu se vide i biblijske konotacije. Neo je lik koji vidi budućnost, vidi pogreške sustava i načine zaustavljanja umnog zatvora. Kao što kaže i Gregory Bassham[57], nije slučajno bilo da je prvi *Matrix* film izašao na sam Uskrs. Autor također uviđa usporedbe glavnog lika s Isusom kao spasiteljem, pogotovo s naglaskom na to da se Nea naziva „The One“ (Onaj). Autor u samom početku svog članka daje malo više i na značenju samog imena Neo, pa tako spominje da je to anagram od *One* što je već bilo i spomenuto, ali i kaže kako Neo na grčki znači „novi“, što bi prema njemu označavalo i novi život u koji ulazi sam i lik, a možda i svi ostali. Bassham podupire svoju tezu i daljnjim proučavanjem imena, pa tako kaže:

> „Ime Thomas Anderson ima kršćanski ton. Kao i „nevjerni Toma“[58], učenik koji je bio skeptičan oko priče da je Isus uskrsnuo, Neo je u početku vrlo skeptičan prema nerealnosti Matrixa, svojim sposobnostima i identitetu kao Onaj. Anderson (iz Švedskog Adrew's[59] son) što zapravo dolazi iz Grčkog gdje prefiks *andr-* znači čovjek. Stoga, etimološki gledano, Anderson bi značilo „Sin od čovjeka“ – što je poveznica na Isusove riječi da je on sin čovječji“ (Bassham, 2002: 119).

Autor dalje navodi i samu rečenicu iz filma gdje se Neu Choi obraća i govori mu da je on njegov osobni Isus Krist. Nadalje, gledajući s biblijske strane, čak i samo njegovo buđenje se može usporediti s rođenjem od djevice. Naime, on se u filmu budi iz kapsule koja podsjeća na maternicu, što je detaljnije bilo objašnjeno i u radu, a autor pojašnjava njegovo buđenje kroz

[57] Autor članka o religijskim stajalištima i konotacijama u *Matrixu* na koga se ovaj rad referira. Uz to, on je bivši profesor na Kings College u Pennsylvaniji, autor i urednik deset knjiga od kojih su, prema Amazonu njegove najpopularnije: „The ultimate Harry Potter and Philosophy“i „The Lord of the rings and philosophy“. Autor ima knjige u kojima također spaja poznate trilogije poput „Kronika iz Narnije“ i „Hobita“ i filozofiju.

[58] Iako se imena u pravilu ne prevode, Thomas bi na hrvatskom značilo Toma. Kao primjer, može se navesti i ime John koji se prevodi kao Ivan ili primjer poznatog povijesnog lika Joan of Arc, ili u našem prijevodu Ivana Orleanska.

[59] Kao i gore spomenuta imena, Andrew može biti hrvatska izvedenica za Andrej ili Adam

kršćansku prizmu. U svojem članku autor nastavlja tražiti i otkrivati poveznice filma i kršćanstva[60]. Čak i samo ime posljednjeg grada koji je jedini izlaz i spas čovječanstva je nazvan Zion. Prema Grgoryju, Zion je također i ime za Jeruzalem, a odnosi se i na Raj, duševni dom onih koji vjeruju (Bassham, 2002:120). Osim kršćanskih paralela, autor izvlači i paralele s ostalim vjerama, poput budizma i hinduizma, a pojašnjava ih scenama gdje djete objašnjava Neu o tome kako saviti žlicu ili postoji li on uopće. Vezano uz to, autor napominje i scene reinkarnacije koje se povezuju s budizmom i hinduizmom. Osim vjerskih, postoje i spojevi s Istočnim misticizmom i pseudoznanosti novoga doba. Pojašnjeno njegovim primjerom, Gregory priča o poimanju vremena u filmu *Matrix*: oni s posebnim darom mogu vidjeti grešku u sustavu u obliku *deja-vu* fenomena, vrijeme je relativno u Matrixu, pa se tako može ubrzati, usporiti ili ga potpuno zaustaviti.

7. Znanstveni pogled na opsesiju uništenjem

Sa psihološkog stajališta, znanstvenici pokušavaju pronaći korelacije između na primjer ekonomskog statusa i filmskih preferencija, uloga spola, a može se proučavati kako i zašto ljudi biraju određene filmove te koje su im preferencije. Povezano na temu distopijskih filmova, jedna od stavki koje se proučavaju je i „Privlačnost tragediji".

Privlačnost tragediji je zapravo proučavanje takozvanog teror menadžmenta, ali kroz boli. Ljudima je prirodno da uvijek biraju pozitivno. Svaka radnja koju čovjek čini ili svaka želja koju ima uvijek ide na to kako bi finalan osjećaj bio sreća. Prema Goldenberg, et al., koji se pozivaju na Freuda, u svačijoj je psihi smanjivanje boli i pojačavanje ugode kroz cijeli život. Ako spomenemo fakt da ljudi većinom smatraju da se loše stvari događaju lošim ljudima, a dobre stvari dobrima, bilo to za njih dobro ili loše, oni će mijenjati svoja mišljenja i stavove kako bi zadržali osjećaj ugode, izbjegli negativne emocije, čak i kada svaki dokaz upućuje na suprotno (1999:314).

Ovdje nastupa teror menadžment, kojeg su pobliže objasnili Greenberg, Pyszczynski i Solomon 1986. godine na koje se naši autori pozivaju. Oni su dali prijedlog teorije koja kaže

[60] Gassham je izdvojio još nekoliko scena u kojima se mogu povući paralele Nea i Isusa: i Isus i Neo su bili u iskušenju izdati svoga „višega", Isus je dao svoj život za sve oprost grijeha ljudi, dok je Neo dao svoj život za Morpheusa. Nadalje, Isus se vraća među žive treći dan nakon svoje smrti, dok se Neo vraća u sobi 303. Također, igra riječima i ime Neove partnerice Trinity (što uvelike podsjeća na Sveto Trojstvo) koja nea vraća u život. Isus je svijetlio bijelom svjetlosti ispred svojih učenika te potom odlazi u nebo, baš kao i Neo koji svijetli nakon što uništi Agenta Smitha i poleti prema nebu u zadnjoj sceni. Neke od poveznica još su i lik Cyphera koji izda pobunjenike (kao što je Juda izdao Isusa) i njegove poveznice s Luciferom.

da kada su “Ljudi vrlo motivirani iskoristit će vrlo komplicirane strategije da negiraju svoju smrtnost, kao [što će pronaći] i skup dokaza koji spomenute tendencije za negiranje smrtnosti“ (314:1999).

Autori se nadalje povezuju na još nekoliko znanstvenih članaka koji bolje pojašnjavaju ovaj fenomen sa strane psihologije i kognitivnih znanosti. Od nekoliko predloženih teorija, autori se slažu sa Zillmannom koji je dao teoriju kako psihološko uzbuđenje s tragičnim stimulansom postepeno propada te su rezultati u raskoraku između percepcije jedne osobe za uzbuđenje i njihovog psihičkog stanja“ (315:1999). Jednostavnije sročeno, psihičko stanje ne utječe toliko na preferencije nekih filmova ili žanrova. Autor De Weid et al.,, a prema spomenutim autorima, govori o privlačnosti tragedije jer tragične priče koje se razvijaju tijekom filma ili čitanja knjiga, dolaze do svog vrhunca i sa sretnim završetkom, gledatelji i/ili čitatelji dobivaju neku vrstu zadovoljstva (Prema Goldenberg et al., 1999., a prema De Weid et al, 1994).

Dakle, kroz film se skuplja sve više negativnih događaja, a s time i emocija u gledatelju, pogotovo ako je protagonist prihvaćen od strane publike, a kada na kraju ipak ima svoj sretan kraj, publika dobiva pozitivan osjećaj nakon nakupljanja negativnih.

S obzirom na to, nema nekog logičnog smisla da ljudi biraju nešto ili rade akcije koje bi im potaknule negativne emocije. No, popularnost horora, fantazije, distopije i silna proučavanja teror menadžmenta očito govore suprotno. Prema trima autorima Goldenbergu, Pyszczynskiju i Johnsonu: “Zamjeničko iskustvo tragedije, poput one kroz film ili knjigu , stvara siguran put do straha povezanog s vlastitom smrtnosti“ (313:1999). Autori su proučavali reakcije ispitanika s obzirom na to koliko svjesno razmišljaju o svojoj smrtnosti. Prema njima, ova fascinacija insceniranom tugom je zabilježena još kod Platona i Aristotela, pa je popularnost ovakvih emocija i fascinacija istim ostala dugo u društvu.

Autori su objašnjavali nekoliko različitih istraživanja, provedenih od strane zagovornika teorija kako postoji korelacija empatije i patnje s uživanjem u tragedijama. (prema Goldenbergu, et al., (315:1999). Oni kažu kako se „Ljudima sviđa gledanje tragičnih scena/čitanje tragičnih knjiga jer svoj život uspoređuju s tragičnim likovima iz spomenutih medija i zaključuju kako njihov život ipak nije toliko loš. [...] Teorija teror menadžmenta je socio-psihološka teorija koja kaže da ljudi koriste kompleksne strategije kako bi se nosili s potencijalnim terorom koji se javlja kao rezultat svijesti neizbježne smrtnosti vezano uz životinjski instinkt za preživljavanje“ (316-317:1999).

Zaključno, ljudi biraju ovakve filmove zbog toga što oni mogu propitivati svoju smrtnost kroz siguran, ne istinski povezan način prema vlastitom životu. Pojašnjeno, nama je lakše sa sigurnosti svoje fotelje gledati patnju likova, njihove borbe i surovu realnost i njihovu borbu s vlastitom smrtnosti. Kroz našu empatiju s likom, mi samo djelomično prolazimo s njim/njom njihove nedaće. Nakon postavljenog istraživanja, autori su potvrdili hipotezu koja govori kako je preferencija prema tragedijama puno veća nakon što je ispitanicima pojačana svijest o vlastitoj smrtnosti.

Prema teoriji teror menadžmenta, „ljudi su u konstantnoj borbi s egzistencijalnim brigama i troše puno truda kako bi pronašli efektivne strategije za upravljanje svojim terorom“ (322:1999). Također, dobro je spomenuti kako je Aristotel prema autorima bio prvi koji je predložio definiciju tragedije gdje je rekao da tragedija rezultira iz „fatalne mane“ u žrtvi koja donosi negativne posljedice (325:2000). Žrtva se u ovom kontekstu ne računa kao doslovna žrtva (bilo kakve vrste nasilja) nego se odnosi na osobu koja, očito, donese lošu odluku po njega te mora snositi posljedice. Uzročno – posljedična veza činjenja nečega negativnog (od strane likova) ne mora nužno značiti da on snosi cijelu krivnju za novonastalu negativnu situaciju. Iako dosta drugačiji, primjeri mogu biti filmovi *28 dana poslije* (jer se protagonist budi iz kome nakon evakuacije cijele države) ili *Ja sam legenda* (jer je protagonist sa svojim psom u potpunosti sam zbog imunosti na virus) ili *Događaj*. Ni jedan od protagonista spomenutih filmova nije sam kriv za razvoj događaja oko njega.

Hume, prema Mary Beth Oliver[61] (1993: 315) dobro zamjećuje kako osjećaji tuge, empatije i žaljenja u reakciji s tragedijom (kao literarnim, filmskim ili bilo kojim drugim uratkom) služe za intenzivan osjećaj ugode koji publika osjeća kao odgovor na ljepotu i genijalnost same umjetnosti. Iako ulazak u psihološko gledanje na metaemocije nije potrebno, valjalo bi pojasniti procese koji se događaju na psihičkoj razini kada neka osoba bira koji će film pogledati. Mary Beth Oliver (1993: 316) koja se u svom radu o paradoksu uživanja u tužnim filmovima često poziva na Zillmanna i njegove zaključke, smatra da su gledatelji spremni utrošiti većinu filma u negativne i melodramatske emocije, poput gledanja junaka kako pati ili prolazi teške trenutke, fizičke boli i slično, samo kako bi kraj bio pozitivan (1993: 317).

[61] Profesorica na Penn State sveučilištu. Njezina struka su i mediji i psihologija, stoga se najviše bavi tematikama poput: emocionalnih i kognitivnih efekata medija, prikaza u medijima, nasilje u medijima, reality televizija.

8. U novo tisućljeće s vizijama propasti

Gier Finnsson sa sveučilišta na Islandu, a pod mentorstvom Juliana M. D'Arcyja napravio je kratko teorijsko istraživanje o neočekivanoj popularnosti distopije. Kao što navode i ostali autori koji se spominju u ovom radu, distopija je kao žanr do prije 21. stoljeća bila popularna kao i svaki drugi žanr, no prelaskom stoljeća naglo dobiva na puno većoj popularnosti (što će se i pokazati filmovima koji su bili najgledaniji u 2016. i 2017. godini niže kroz rad u tablici). Iako ne postoji pravi dokaz ni točka u povijesti za koju se može reći ili pokazati kako je upravo to pokrenulo naglu popularnost, svakako postoji nekoliko značajki na koje se može pokazati, a da su pripomogle u popularizaciji. Kako navodi i Finnsson, mlađe generacije ljudi koji su oko praga punoljetnosti imaju veze s tim. Naime, nakon svih stanja (spomenutog političkog stanja na svjetskoj sceni ili trenutnom ekonomskom stanju, padu ekonomije svijeta 2008. godine, nekoliko ratova i pokreta za slobodu, ako se gledaju događaji od 60-ih godina 20-og stoljeća prema ovamo, uz podsvjesni strah od terorizma) dolazi generacija ljudi koja mijenja preferencije i diže svoj glas, što ih posebice izdvaja od prijašnjih generacija. [62]

Autor kaže kako „Svi ovi faktori, popraćeni s detaljnijim pogledom na svijet (širenjem interneta) doprinjeli su većoj svjesnosti među mladim ljudima o društvenim problemima, poput jednakih ljudskih prava“ (2016:1). Finnson objašnjava kako se svim spomenutim promjenama nadodaje i novo postavljanje uloga roda i spola u društvu, koje mjenja poglede ne samo na autore, likove nego i promjene u kolektivnoj svijesti mladih. Također, svoje teze potkrjepljuje istraživanjima iz 2015. godine. Prema njemu, danas ima više ženskih autora u ovom žanru koji pišu priče sa ženskim protagonisticama koje su jednako popularne za oba spola. Finnsson kroz svoj rad uspoređuje tri velika djela distopijske literature: „1984.“, „Sluškinjina priča“ i „Igre gladi“ kako bi pobliže pojasnio razvoj ovog žanra u literaturi. Prema njemu, distopija funkcionira kao „retorička redukcija apsurda utopijske filozofije; povlačenje distopije na obje krajnje točke spektra kako bi se prikazao potrebni oprez destruktivne politike i kulture iz autorove sadašnjosti“ (4:2016). Također, Finnson tvrdi kako

[62] Tu se opet može navesti kao primjer Greta Thunberg kao pozitivni primjer generacije Z (generacija rođena od 2000. nadalje) koja širi svijest o ekoligiji, uništavanju planete i atmosfere. Iako iz glazbenog svijeta, dobar primjer milenijalaca (generacije rođene od 1989. do 1999.) kao pozitivnog utjecaja na mlade širom svijeta je Harry Styles - kao primjer promicatelja prava žena i LGBTQ+ osoba kroz svoje javne nastupe.

je nakon 1960-ih godina zabilježen porast u pisanju distopijske literature zbog završetka Hladnog rata, a distopijska literatura za mlade[63] se javlja tek 1970-ih godina.

Autor je u svom članku pojasnio nekoliko istraživanja i faktora zašto mladi ljudi vole distopiju. Kao jedan od glavnih faktora navodi upravo godine rođenja; ova je generacija čitatelja dolazi iz vremena kada su se kao djeca prilagodili na brze procese tehnologije i znanosti. Drugi faktor je taj da distopijska fikcija stvara mlade koji su svjesni potencijalnih posljedica upravo tih brzih procesa koji su rezultirali naprednim tehnikama prismotre i nadzora i genetske manipulacije (2016:5). Kao zadnji faktor navodi da je sva distopijska fikcija napisana za mlade tako da im daje mogućnost da promisle o sebi i svojim životima te im pomaže na putu prema njihovoj autonomiji i autentičnosti.

Finnsson se poziva i na Alexa Campbella iz The Guardiana koji tvrdi kako bi tehnologija mogla biti odgovor zašto je tinejdžerska distopija poput „Igre gladi“ postala popularnija no ikad. Na kraju 20. stoljeća dolazi do posebno velikog preokreta u svijetu literature. On spominje i društvene medije, fenomen koji može upravljati svojim korisnicima, ali samo do granice sa „konstantnim izlaganjem svjetskim problemima u spoju s pritiskom da moraju biti dio takozvane mase“ (2016:7).

Trilogija „Igre gladi“ posebno je poznata i po tome što ima pozitivne primjere ženskih heroina. Već spomenuta Katniss prehranjuje svoju obitelj lovom i krađom kruha. Kroz filmove i knjigu, kada joj te teško, Katniss pronalazi mir i utjehu u šumi. Povezujući se na neke ostale primjere, ovdje se može opet spomenuti film *Tihi bijeg*. Naime, zbog želje za očuvanjem posljednje prirode u kojoj protagonist priče osjeća mir, ubija cijelu svoju posadu, a potom i sebe kako bi je zaštitio jer, kao i Katniss, u njoj osjeća mir. O miru i sigurnosti u prirodi govore i likovi iz *Djeca čovječanstva*, Theovi prijatelji Jasper i njegova bolesna supruga koji su, kao zadnji ljudi *hippie* pokreta pobjegli u šumu nakon što je nastupila katastrofa zbog neplodnosti žena i obitelj koja utočište pronalazi u šumi u filmu *Događaj*. Priroda je očito dobra poveznica s prikazivanjem potrebnog mira i spokoja u svijetu distopije, apokalipse i kataklizme. Srećko Horvat, spomenuti autor održao je panel s glavnim direktorom filma *Djeca čovječanstva* na kojem su pričali o porukama ovog filma te koju poruku danas ostavlja.

[63] Pod mladi, misli se na englesku izvedenicu Young Adult što se odnosi na grupu ljudi od 18 do 35 godine života

Vračajući se na Katniss i u njen svijet, ona je prikazana kao odlučna, pribrana mlada žena, sposobna se snaći u bilo kakvoj situaciji u post apokaliptičnoj Americi. Nakon što na spomenute Igre voditelji prozovu njenu sestru, Katniss ne želi to dozvoliti te po prvi puta od kad postoje Igre, ona volontira umjesto sestre. S njom se u areni iz njenog Distrikta pojavljuje Peeta, mladi dečko čija je obitelj bila malo bolje financijski situirana jer su imali pekarnicu. U nekoliko se scena oboje prisjećaju tužnih trenutaka kada ona pokušava ukrasti stari kruh koji je on bacao svinjama, kao i svoje obitelji. Likovi su predstavljeni tako da se uopće ne žele boriti, barem ne u prvih nekoliko filmova. Pod borbom se misli protiv režima koji je sve ovo organizirao i koji ih doslovno tjera u smrt. Oni su svjesni činjenice da izlaza iz arene ima samo za jednoga. Jedino na što su morali misliti je kako se čim bolje predstaviti pred Capitolom, televizijom i pod svjetlima reflektora.

Naime, kao i u Kingovom „Runneru“, svaki njihov potez snimaju kamere. Kako se oni pokažu simpatičniji u očima javnosti, tako im gledatelji/sponzori šalju hranu, medicinske potrepštine i slično u arenu. Shvaćajući da imaju vrlo male šanse u pronalasku sponzora, oni izmisle tragičnu ljubavnu priču kako bi potaknuli emocije u gledateljima. Ovdje je vrlo korisno prisjetiti na privlačnost tragedije koju ljudi imaju, a koja je bolje pojašnjena u gornjem dijelu rada.

Kako je Finnsson dobro primjetio, centralna radnja, osim njihove borbe za opstanak je i ljubavni trokut između dvoje spomenutih likova i Galea. S obzirom na količinu obožavatelja koje je ovaj serijal prikupio, očito je bilo da je i ljubavna tematika bila djelomično zaslužna za svjetsku slavu. „Gale predstavlja žeđ za revolucijom, jakost i snagu, dok je Peeta izbor za konzervativnu obitelj koju Katniss na kraju i bira nakon što okusi rat (protiv režima)“ (2016: 17-18). Također, autor navodi kako je upravo ovaj serijal pomaknuo granice literarne distopije zbog jakog ženskog lika. S druge strane, autor zaključuje da Katniss možda nije dobar uzor za mlade širom svijeta koji ju takvom smatraju zbog toga što ona na kraju serijala ipak bira sigurnost i konzervativnu obitelj s Peetom te se u potpunosti miče s političke scene, na kojoj je unazad nekoliko godina bila pri samom vrhu (vodila je grupu ljudi koji su se ipak na kraju uključili u skidanje totalitarnog režima s trona).

Također valja spomenuti da osim što se u „Igrama gladi“ može osjetiti primjesa Orwellove „1984“, koncept mladih ljudi koji se ubijaju na brutalan način nije originalno Collinsina[64] ideja; *Battle Royale*, japanski film iz 2000. godine ima vrlo sličnu tematiku. U filmu, 42 mladih ljudi biva zatočeno u kojem se bore do smrti, a samo jedan preživi.

8.1. Dolazak Replika klasika

Umjetno stvarani svijetovi nisu strani distopiji ni apokalipsi. Još jedan od primjera gdje je distopijska knjiga dobila svoju filmsku instalaciju je film *Smrtonosni strojevi* (2018.). Iako se film ne razlikuje puno po radnji ili likovima od ostalih filmova ovog žanra napravljenih isključivo za mlađu publiku, nekoliko je točaka iz ovog filma dobro za izdvojiti. Kao glavno „negativno“ prijevozno sredstvo je grad na kotačima zvan London. I više je nego očito da su i scenaristi i redatelji ostavljali poruku prošlosti u ovom filmu paralelne budućnosti. Pošto ne postoje gradovi kakve poznajemo danas, već su svi „pokretni“, dolazi do borbe za preživljavanjem Gradova, a onda i ljudi unutar tih gradova. Sigurnost ljudi ne postoji ako nisu na tim gradovima, iako se ni na njima situacija ne prikazuje u puno boljem svjetlu. Vratimo li se na poruku scenarista, možemo povući povijesnu paralelu Velike Britanije (i Londona kao glavnog grada) na njihova osvajanja po svijetu kako bi sebi povećali ne samo teritorij, već i gospodarstvo. Rude, energija, zlato, jeftina radna snaga; sve su to samo maleni dijelovi velike puzle zbog kojeg su svjetske sile počele kolonizirati druge dijelove svijeta, pa tako i Velika Britanija. Stoga, glavni, najjači grad koji osvaja sve ostale koji se pojave u vidokrugu je nazvan London. Iako se i tu mogu vidjeti staleži, kao i u spomenutom *Snowpierceru,* ovdje građani viših slojeva izlaze na terase u svojim grotesknim odijelima i haljinama, s frizurama i bojama koje više pripadaju u Capitol iz *Igra gladi* i sa oduševljenjem promatraju kako njihov London jede neki drugi grad koji bježi od njih i bori se svim silama da nebude pojeden.

Priča filma prati mladu ratnicu i nespretnog učenika povijesti koji ispadaju s Londona i pokušavaju preživjeti na Zemlji koju sad obilježava samo pustoš i prijetnja na svakom koraku. Kroz film, učenik Tom u nekoliko navrata traži stare stvari pronađene na pojedenim/osvojenim gradovima te ih sakuplja za muzej. U jednoj sceni, on upada u svađu sa časnikom samo kako bi spasio stari toster. U još nekoliko navrata, protagonisti pričaju kako je

[64] Suzanne Collins je autorica serijala „Igre gladi“.

to bilo prije u „našem“ svijetu, kako su izgledali kontinenti i što su tadašnji ljudi sve koristili. Osim kostimografskih detalja koji podsjećaju na *Igre gladi*, sama naracija i događaji ovog filma, čak i imena likova, podsjećaju na drugi film: *Instrumentarij smrtnika*[65]. Dakako da je moguće da su distopijski klasici bili inspiracija za rad na novim filmovima, al kako se vidjelo i kroz rad, nekoliko njih ima vrlo slične radnje i/ili tematike s nekim starijim filmovima, kao na primjer spomenuti film *Smrtonosni strojevi*.

8.2. Kada ti oduzmu sve, što ostaje?

Finnsson nije bio jedini koji se bavio fenomenom „Igara gladi“. Mark Fisher je u Film Quarterly časopisu pisao o spomenutoj trilogiji, ali u usporedbi s filmovima *Vrijeme je novac* i *Nikad me ne ostavljaj*. Od spomenutih filmova neki su možda popularniji od drugih, no poveznica im je klasna segregacija, kao i veliki jaz između bogatih i siromašnih te poruka koju šalju. Tako autor dobro navodi još jednu stvar koja im se slična; svim se likovima oduzima nešto – njihovo vrijeme, organi i životi. (Fisher 2012:27). Pošto je trilogija „Igara gladi“ detaljnije objašnjena u prijašnjim segmentima rada, dobro je ukratko pojasniti ostala dva filma koja autor spominje. Naime, film *Nikad me ne ostavljaj* je, prema riječima autora horor koji je kvalitetan zbog svoje fatalnosti. Naime, radnja je smještena u školi u kojoj se reproduciraju takozvani klonovi; svi su nalik jedan na drugoga (ne fizički), ne ističu se i bitno je biti dio mase. Svaka vrsta pobuna je uništena odmah u korijenu, kao i bilo kakve ideje za istu. Jedina uloga koju imaju svi koji žive u Hailsham školi je ta da ostalim ljudima daju svoje organe. Stoga, protagonisti filma nemaju nikakve želje podići revoluciju i boriti se za svoje živote. Oni su sami svjesni da, jednom dok izađu iz škole, možda se nikada više ne vrate.

U filmu *Vrijeme je novac* potpuna je suprotnost; ljudi čine sve kako bi dobili na vremenu te pokreću revoluciju. Sistem na kojem funkcionira ovaj distopijski svijet je vrlo jednostavan; vrijeme je novac. Valuta kojom se plaća u budućnosti u Sjedinjenim američkim državama je vrijeme. Likovi ovoga filma imaju svakodnevni podsjetnik na svoju smrt – na ruci im je sat koji im odbrojava do njihove smrti. Nakon 25-e godine života ljudi prestaju stariti, ali su napravljeni tako da im je ostala još samo jedna godina života.

[65] Instrumentarij smrtnika je serijal knjiga, koji je ispao kao neuspješno stvaranje nove franšize filmova jer je prvi film *Grad od kostiju* podbacio na Box Officeu. Televizijska kuća Freeform otkupljuje prava i prema knjigama radi seriju, koju kasnije preuzima i Netflix.

Ako imate način kako kupiti vrijeme, pokušat ćete ga kupiti čim više, zar ne? Ina ovaj način gleda i Will Salas, protagonist priče kojeg utjelovljuje Justin Timberlake. U cijelu utrku s vremenom uključuje se i optužba za ubojstvo, otmica talaca i zanimljiva poznanstva koja ga vode bliže istini. [66] U ovom filmu je primjer kako će, ako mu se ukaže prilika jedan čovjek učiniti sve kako bi uništio sustav koji smatra nepravednim. Pitanje kako će sve izgledati dok se i ako se sustav uništi nije relevantno, bitno je uništenje režima koje ubija siromašne ljude, a bogatima daje vječnost. Kako bi uništili sustav, dvoje protagonista kreću u pljačku Vremenske banke i daju vrijeme siromašnima kako bi dulje živjeli. No, sustav nije lako uništiti jer im se na put postavi elita koja, saznajući da siromašni imaju dulje za živjeti, podižu cijene života.

Ovaj film doslovno pokazuje i više nego očitu poruku i kritiku društvu. Ako nam se vrijeme ograniči, hoćemo li reagirati? I ako da, kako ćemo reagirati? Ako bismo ovu situaciju uzeli u naš realni svijet, i naše vrijeme nam se ograniči, koji bi bili prvi znakovi? Bismo li to zaustavili na vrijeme? Nadalje, uzmemo li logične, realne i fizičke znakove koje imamo danas, a spomenuti su kroz ovaj rad, dobivamo znakove da nam se vrijeme ograničava.

„Ako turobnost filma *Nikad me ne ostavljaj* raste iz čak ne pomišljene mogućnosti borbe i kolektivnog bijega, tada je marginalna nada u *Igrama gladi* i u *Vrijeme je novac* u mladim iskorištenim likovima koji se bore za nove načine kolektivne akcije“ (Fisher 2012:33).
U ovom se kontekstu može spomenuti i film *4:44 – Posljednji dan na Zemlji*“ koji prikazuje psihička stanja protagonista koji znaju da spasa nema i da svi umiru doslovno sutra, u 4:44 sata. Posljednja dva filma već su bila spomenuta tokom rada, kao i trilogija *Matrix* koju se može promatrati i na ovaj način. Mladi Neo koji dolazi u svijet kako bi oslobodio sebe i ostatak ljudi od okrutnog režima koji ih je zarobio.

8.3. Prelazak distopije s hladnih medija na vruć medij

Marshall McLuhan jedan je od najpoznatijih medijskih filozofa ovog i prošlog stoljeća.
Prema njemu, internet je učinio da svijet postaje globalno selo (pojašnjavajući nove medije koji tek dolaze), rekao kako je „medij poruka“, ali je i pojasnio razliku vrućih i hladnih

[66] Na službenim stranicama filma na imdb.com stoji sličan opis za film uz nekoliko kratkih isječaka filma kako bi privukli što veću publiku i reklamirali film.

medija. Prema njemu, prvo je definirao medije kao svojevrsne „produžetke ljudske svjesnosti.[67]

> Električna svjetlost je čista informacija. Ona je medij bez poruke, takoreći, osim ako se ne rabi za ispitivanje nekog oglasa ili imena. Ta činjenica, svojstvena svim medijima, znači da je „sadržaj“ svakog medija uvijek neki drugi medij. Sadržaj pisma jest govor, baš kao što je pisana riječ sadržaj tiska, a tisak sadržaj telegrafa“ (McLuhan, 2008:13).

Ovaj citat se dobro može iskoristiti kao dodatno pojašnjenje filma kao medija. Film kao medij je stvoren kako bi zabavio, educirao i osvijestio gledatelje na određene tematike. Specifičnije gledano, svaki od distopijskih filmova nosi određenu poruku. Bila ta poruka samo dokle seže mašta određenog redatelja, pa do kritike društva, ekonomije, smjera u kojem se svijet kreće, pa čak i onoga što konzumiramo.

Autorica serijala „Igre gladi“, Suzanne Collins opisuje svoje heroine kao vrlo snažne žene koje mogu sve kao i muškarci. Pomamu mladih ljudi za distopijskom literaturom objašnjava i Amanda Craig na koju se Finnsson poziva. Ona pojašnjava kako se u mladima (točnije, ona priča o maštovitoj reprezentaciji negativnih stvari koje prolazi protagonist i emocija poput zlostavljanja, nasilja i donošenja ozbiljnih odluka koje u stvarnom svijetu prolaze mladi) stvara bunt i potreba za shvaćanjem svoje egzistencije uz dozu adrenalina, ali i osjetljivosti koja je potrebna kako bi likovi ostali „ljudskiji“ (Finnsson 2016:20). Također, ono što je najviše zainteresiralo mlade diljem svijeta nije nužno akcijska avantura „Igara gladi“ nego kompleksnost likova s manama koji tu radnju nose, usporedno s Bellom Swan iz također svjetski popularnog serijala „Sumrak sage“ koja je svojom pasivnošću totalna suprotnost Katniss. Dakako da Katniss nije jedina heroina koja se u ovom kontekstu treba uzdizati. Prije nje, kao jedan od odličnih primjera jakih ženskih likova je Hermione iz franšize *Harry Potter*, no ova franšiza, kao ni *Sumrak* saga ne spadaju u žanr distopije.

J.K. Rowling je izdala Harry Potter knjige koje će kasnije postati globalna franšiza. Mladi su, ali i djeca počeli čitati puno više. Iako su televizija i video igrice i dalje bile popularne, u svijesti mladih se vratila želja za literaturom. Finnsson ovdje citira Willa Huttona, ravnatelja Hetford Collegea u Oxfordu koji je svojevremeno rekao kako je Harry Potter doživio

[67] Marshall McLuhan u nekoliko je knjiga pojašnjavao kako mediji utječu na ljude te kako će mediji budućnosti koristiti ljudima

spomenuti uspjeh zbog „Da Vinci Code efekta“, to jest da uspješno korištenje globalizacijom donosi i takvu popularnost (Finnsson, 2016:6). Nakon njega dolazi serijal koji također osvaja svijet pod nazivom *Sumrak saga*. Iako niti jedan spomenuti serijal nije u distopijskom žanru, oba spadaju u žanr fantastike koji su namijenjeni za mlade. U „Harry Potteru“ je već spomenuti lik Hermione, koja je od malena svojeglava, jaka ličnost sa znanjem i hrabrosti, pa se u neku ruku može uspoređivati s distopijskom Katniss. Iako se možda Hermionino društvo ne bori za očuvanje svijeta ili čovječanstva, prikaz jakih ženskih likova koliko u literaturi toliko i u filmovima je vrlo pozitivan pomak u ovim industrijama. Kako je spomenuto ranije, muški su protagonisti bili u puno većoj većini, puno se više čitalo o njima i njihovim borbama, no očito se prelaskom u novo tisućljeće mijenjaju pogledi na to koji protagonisti mogu što – bazirano na spolu.

8.4. Vizije propasti koje su nas sustigle

Kao što je već prije bilo spomenuto, jedan od najcjenjenijih distopijskih filmova ovog stoljeća svakako je film *Djeca čovječanstva* (2006.). Iako ima tematiku donekle povezanu sa „Sluškinjinom pričom“ Margaret Atwood (pitanje rađanja i plodnosti žena), ovo je film koji kritizira više stavki odjednom. Na Forumu Europske kulture 2018. godine kao jedan od govornika bio je već spomenuti filozof Srećko Horvat. On je u svojoj knjizi „Budućnost je ovdje“ spominjao ovaj film i interpretirao ga na svoj osebujan način, no na ovom je forumu razgovarao s Alfonsom Cuaronom; glavnim direktorom filma *Djeca čovječanstva*. „Što je stariji film, to je noviji“, bila je jedna od prvih rečenica koje je autor izrekao za opis ovog filma (De Balie, 2018). Kako bi elaborirao ovu rečenicu, dao je nekoliko primjera iz filma koji se zastrašujuće poklapaju s današnjom situacijom u svijetu. On tvrdi kako ovaj film koji spada u znanstvenu fantastiku – više to nije. Kao primjere naveo je scene gdje se u pozadini filma vide posteri i novinski napisi o navali izbjeglica u Europu ili napis da bi Velika Britanija trebala pripadati samo Britancima. Podsjetimo, film je napravljen 2006. godine kada još nije došlo do migrantske krize, kao ni Brexita. Još jedan od strašnijih primjera je bio i naslov da je zakonski zabranjeno pomagati izbjeglicama (iako se u filmu odnosilo na izbjeglice koje masovno pokušavaju ući u Veliku Britaniju), poput davanja skloništa, hrane i slično. Horvat pojašnjava kako gledajući danas Mađarsku na primjer, imamo upravo ovu distopijsku scenu obistinjenu na djelu. Naime, Viktor Orban, predsjednik Mađarske je podigao bodljikavu žicu na granicama Mađarske kako bi zaustavio priljev ilegalnih migranata u svoju državu.

Također, pokušao je mijenjati zakon kojim bi se kriminalizirala pomoć izbjeglicama koje uđu u Mađarsku.[68] Srećko nadalje objašnjava što je to normalizacija za njega te kaže kako „Semiotika filma služi super jer realnost prikazana u filmu postaje danas 'realnija'". [69] Ta normalizacija je zapravo strašna jer danas živimo u situaciji kakva je prikazana u filmu prije više od 10 godina. Usporedbe radi, ovdje se može spomenuti i knjiga Stephena Kinga „Trkač", a u ovom je kontekstu spomenuta upravo zbog normalizacije. Autor Douglas W. Texter je u svom radu detaljno pojasnio kako je zbog kulture došlo do normalizacije jedne horor priče.

Horvat nastavlja o svojoj interpretaciji normalizacije vezano uz ovaj film da se ona događa u malim koracima, gotovo pa neprimjetno dok ne dođe do točke bez povratka. Uz ovo daje primjer kako iz filma tako i stvarnosti, kako su migranti u kavezima, kako se bombardiraju dijelovi svijeta i slično. Uz to, nadovezuje se na memoare preživjele osobe iz koncentracijskog logora. Zanimljivo je za nadodati kako je kamp u kojem su smješteni migranti koji traže utočište u filmu nazvan Bexhill. Osim sličnosti imena za kamp i trenutne političke situacije u Velikoj Britaniji s Brexitom, ne smije se zaboraviti i ranije spomenuti napis iz novina koji se vidi u jednoj od scena „Velika Britanija Britancima".

Kroz njihov razgovor na panelu spominju i umjetnost i umjetnička djela, korišteni s namjerom za prenošenje poruke kroz film. Kako je Horvat sam rekao, duge scene iz filma ga podsjećaju na ratno stanje koje je bilo nakon raspada Jugoslavije, da bi se ispostavilo kako je Alfonso bio u Sarajevu za vrijeme Domovinskog rata. Prema njemu, film postaje hiperrealizam. S druge strane, Alfonso je spominjao i kako se etika ljudi promijenila nakon terorističkog napada na World Trade Centar 11. rujna 2001. godine, što ga je potaknulo da napravi spomenuti film. „Ušli smo u novo stoljeće gdje se igramo po novim pravilima." Izjavio je Alfonso kako bi pojasnio ideju iza filma. Uz to, ideja za neplodnost žena je došla zbog „neplodnosti etike" koja je došla s novim vremenom. Horvat je mišljenja kako je neplodnost ne samo etičnog ponašanja, već smatra kako je neplodnost žena metaforički prikaz umiranja Europe, koliko zbog terorizma, toliko i zbog migranata i zbog miješanja kulture, ali i izumiranja ideja.

[68] Vezano uz Mađarsku i njihovo političko stanje spominje i autor Zsolt Cziganyik. On tvrdi kako se Orwellova knjig a*1984* u Mađarskoj objavljena (legalno) prvi puta u 1989. godine. Film je s druge strane prikazan na televiziji tek 1993. godine, što govori o cenzuri još i prijašnjih godina.
[69] Ibid. na link panela u literaturi

8.5. Leteće svinje, plodnost i Inferno

Što se tiče samog snimanja filma *Djeca čovječanstva*, Alfonso na panelu spomenutom u prijašnjem poglavlju napominje kako je namjerno koristio duge kadrove kako bi stvorio percepciju stvarnog protoka vremena pa se gledatelji lakše uključe u ovaj distopijski svijet. Osim spomenutih znakova iz novina, umjetnosti i svakog dijela grada u kojem su snimali, svaki detalj filma ima neko simbolično značenje. Kao primjer, može se nadodati scena gdje se vide leteće svinje. [70] što gledateljima reprezentira koliko je društvo propalo zbog svjesnosti o svojoj smrti i izumiranju cijele vrste.

Također, film prvobitno nije trebao spadati u znanstveno fantastični žanr, već je želja glavnog direktora bila prikazati „budućnost u sadašnjosti". Zaključno, film je osmišljen do najsitnijih detalja kako bi što bolje dočarao svijet u kakvom se ova realnost brzo može pronaći ako se nešto ne promjeni.

Film je napravljen po istoimenoj knjizi P. D. Jamesa, ali se osjete i utjecaji Orwellove „1984" jer glavni lik Theo radi kao izmoren čovjek srednje klase u Ministarstvu Energije, dok je u Orwellovoj verziji također srednja klasa, ali je u pitanju Ministarstvo Istine. U svom radu o apokaliptičnoj budućnosti Urszula Terentowicz – Fotyga[71] smatra kako je gubljenje djetinjstva jedan od faktora distopijske fikcije – prirodno rođena, sretna djeca su ili u potpunosti izbačena iz naracije ili su prikazana kao suprotnost današnjoj realnosti kao u *O za osvetu* ili *Specijalni izvještaj* Phillipa K. Dicka (Terentowicz-Fotyga, 2011: 170).

Spominjući „Sluškinjinu priču" koja od nedavno ima i svoju televizijsku ekranizaciju u serijalnom obliku, dobro bi bilo spomenuti još jednu svjetski poznatu „kopiju" s ovom tematikom: knjiga i film Dana Browna: *Inferno*. Naime, kako je navedeno kroz rad, i *Djeca čovječanstva* i *Sluškinjina priča* imaju poveznicu neplodnosti, a ovdje se može nadovezati i *Inferno*. U knjizi Dana Browna, osim intriga, drame, avanture ima i distopijskih elemenata. Glavni protagonisti Robert Langdon i Sienna Brooks pokušavaju zaustaviti (što su oni mislili da je bomba koja će razoriti svijet) virus koji je postavio negdje u svijetu glavni antagonist Zobrist. Oni su smatrali kako je riječ o bombi jer je antagonist ostavljao poruke kako zbog prenapučenosti svijeta treba napraviti rez i ubiti polovicu svjetskog stanovništva kako bi ostatak mogao nastaviti normalno živjeti, a da se ne uništi Zemlja. U ovoj napetoj potrazi,

[70] Leteće svinje je zapravo engleska inačica „kad na vrbi rodi grožđe" (Only when pigs could fly)
[71] Urszula Terentowicz – Fotyga profesorica je na odsjeku Engleskog jezika na sveučilištu Maria Curie – Skłodowska. Izdala je nekoliko radova vezanih uz distopijsko društvo, utopiju, ali i o kulturni i promjenama u istočnom dijelu Europe.

glavni likovi završavaju u Istanbulu u kojem shvate da ovo nije bomba koja bi instantno ubila pola planete; ovo je bio virus koji bi učinio polovicu stanovništva neplodnim. Poveznica sva tri navedena djela je i više nego očita.

Prema Urszuli Terentowitz – Fotyga, a presa Fernsu, „Distopijsko društvo prikazuje društvo koje, ma koliko vanzemaljsko, ima poveznice s ovim sadašnjim koje trenutno postoji. Distopijski pisac prikazuje budućnost iz noćnih mora kao moguću destinaciju današnjeg društva, kao da je distopija zdravo logičan zaključak izveden iz premise postojećeg slijeda pravila, i implicira da će se to uistinu dogoditi ako se prije toga nešto ne učini“ (Terentowicz – Fotyga, 2011: 171).

Autorica, kada priča o modernoj distopiji, misli na distopiju definiranu od strane Halper i Muzzio koji su ju klasificirali: „Moderna američka distopija u filmovima je distopija totalitarizma i kaosa. Jedna prikazuje gradove kao mjesta kaosa i nereda, čiji građani žive u stanju gdje nitko nije siguran od pljačke osnovnih životnih prava. Druga prikazuje gradove kao Levathans, koji daju umjetno stvorenu sigurnost i mir kao odgovor na neiskorijenjenu ljudsku potrebu za sigurnošću.“ (Prema Terentowicz – Fotyga, (str. 173), a prema Hapler i Muzzio 2007: 383).

Vraćajući se na panel, Alfonso Cuaron je u razgovoru sa Srećkom Horvatom kazao kako knjigu po kojoj je donekle napravljen film *Djeca čovječanstva* nije čitao (iako je njegov scenarist pročitao) jer je već i sam imao ideje kako bi film trebao izgledati. Tako Terentowicz – Fotyga ističe nekoliko stavki koje su bile u knjizi, u filmu su totalno izostavljene ili izobličene, poput otvaranja sex dućana diljem zemlje i čestih testiranja plodnosti. „Stvaranje katastrofe kao rezultat grešaka civilizacije umjesto određenog ideološkog sustava pokazuje novu i bitnu redefiniciju distopijske paradigme“ (Terentowicz – Fotyga :172).

8.6. Sudar giganta: čovjek i priroda

Urszula Terentowicz – Fotyga nastavlja u svom članku pojašnjavati zašto ovaj film postaje stvarnost današnjice. „Kako je definirao Chris Berg u svojoj analizi modernog distopijskog filma; krivnja za pad ljudskosti nije više na birokratima željnima moći i diktatorima, već na samoj humanosti. Primarna točka kritiziranja nije teška situacija nego ljudska priroda“ (Terentowicz – Fotyga :172).

Autorica primjećuje kako su u scenama u kolibi, gdje živi Theov prijatelj Jasper sa suprugom postoje znakovi i političke kritike koje su „anti-Bush“ i „anti-Blair“ zbog invazije na Irak, (2011:174) kao i invazije i represije nad individualnosti, što se iščitava iz jedva primjetnih priča Jaspera o prošlosti i njegovoj ženi. Također, daljnjim slijedom događaja, direktor baca sjenu i na saveznike usred rata. Naime, Theova bivša žena bila je vođa pobunjeničke grupe koja se zalagala za pomoć migrantima. Kroz film se saznaje kako je grupa ljudi nelojalna prema zajedničkim ciljevima i kako su upravo oni bili ti koji su je ubili. Pred Theom nastaje posebno težak put na kojem on pokušava trudnu Kee svim silama spasiti i odvesti u utočište koje je možda samo urbana legenda zbog straha i rata. No, s obzirom na situaciju u kojoj su se nalazili, oboje su odlučili da utočište postoji kako bi spasili majku i nerođeno dijete. Nakon što ona porodi živo dijete i odmori, oni kreću iz kuće u kojoj su zapeli kako bi čim prije stigli do spomenutog Utočišta. Scene u kojima cijeli rat staje, obje strane prestaju pucati zbog plača djeteta je također dobar primjer kritike i na ratove koji se trenutno odvijaju. Svaki od vojnika koji su se našli na putu ovoj grupi ljudi, staje s pucnjavom i u tišini se pomiču kako bi grupa s bebom sigurno prošla. Dakle, i jedna i druga strana su imali zajednički cilj, pa čak i na to kratko vrijeme: ne ubiti ljude, a ni dijete. Iako nije posve jasno jesu li oni kasnije nastavili pucati jedni po drugima, kritika koju je ostavilo nekoliko snažnih scena je očita. Borba između dviju ili nekoliko strana je u potpunosti besmislena ako sve navedene strane nemaju neki oblik nade za bolje sutra. Iako iz knjiga, a ne iz filma, ulomak koji je autorica izdvojila kako bi bolje pojasnila Theove postupke kaže: “Bilo je razumno boriti se, mučiti, možda čak i umrijeti za više pravedno, suosjećajno društvo, ali ne u budućnosti gdje prebrzo upravo te riječi; pravda, suosjećanje, društvo, borba i zlo budu samo nečujne jeke praznog zraka“ (prema Terentowicz – Fotyga 176 – 177, a prema James 199:111).

Autorica spominje i Ministarstvo umjetnosti u koje Theo ulazi kako bi popričao sa svojim rođakom kao još jednu kritiku jer, čemu čuvanje Michelangelovog Davida koji se pojavljuje na samom ulazu u prostoriju ako ga uskoro nitko neće vidjeti? Također, na već spomenutom panelu Alfonsa i Srećka Horvata u kojem se oni pitaju:“Koja je svrha umjetnosti ako je nitko ne može gledati?“ Očuvanje nekih djela uskoro neće možda imati smisla ako će sve ostalo biti uništeno. U DVD dodatnim scenama[72] Alfonso je svojevremeno rekao kako je njegov film neka vrsta „Anti-Blade Runnera“ (2011:180). Od detalja koje je primjetila, Urszula Terentowicz – Fotyga pojašnjava i poruke kroz kostimografiju. Naime, u jednoj je sceni Theo

[72] DVD extra su dodatne scene koje nisu ušle film, izbrisane scene, ili kratki intervjiu s glumcima ili redateljima o samom filmu. Gledatelji koji su kupili ili posudili DVD, obično su te dodatne stvari mogli pronaći nakon filma.

nosio majicu s printom od ljetnih Olimpijskih igara iz 2005. godine koje su se održale u Londonu. Takve majice bi samo bile dio kostimografije da nemaju poruku iza sebe. Naime, dan nakon što je objavljeno kako će London biti domaćin ljetnih igara, Mohammad Sidique Khan, Shehzad Tanweer, Hasib Hussain i Germaine Lindsay su krenuli u samoubilački teroristički napad na London gdje je poginulo 52 ljudi, a ozlijeđeno ih je bilo stotinjak. (BBC, 2015). Koliko je kostimografija bitna u distopiji, ali i prelazak distopije u realni svijet i na modu, a u obliku odjeće se već spominjalo u kontekstu *cyberpunka*.

Kako je ovaj film sniman u više dimenzija[73], „strahovi prikazani u ovom filmu su nam vrlo poznati i prepoznatljivi. Terorizam, epidemije (gripe), ekološke katastrofe, nasilje koje je rezultat marginalizacije i zabrane glasanja (ukidanje prava) etničkim manjinama su svakodnevni dio programa u medijima.“ (str. 180)

Autorica nadodaje kako u realnosti gdje se ljudi masovno javljaju da budu u igrama za novac poput Big Brothera, koji je gledateljima vrhunac dana, gdje se dozvoljava špijuniranje Facebooka i socijalna interakcija koja nam je dostatna tog dana je samo u video igrici i Sim Cityju, pravedno je ostati pesimističan prema pogledu na smjer u kojem se društvo razvija, umjesto da se prepozna transformativni potencijal Cuaronove strategije. (Terentowitz-Fotyga: 180).

Također, autorica se dotiče i medijskih prikaza svakodnevnih događaja, takozvane normalizacije nasilja i ratova, normalizacije vizualnih reprezentacija društava iz noćnih mora i pokrete prema distopijskim svjetovima, ali ovaj puta u stvarnosti.

Još od Orwellove „1984“ mediji su jedni od glavnih antagonista u distopijskom svijetu. U spomenutom „Trkaču“ i „Igrama gladi“ nije ništa drugačije. Ako se nadodaje promatranje drugih, ne direktno mediji, tu spadaju još i filmovi iz trilogije *Labirint*. Pisci i filmski producenti od samih početaka uviđaju koliko su mediji opasni za društvo, pogotovo po pitanju „pranja mozga“ kao u *Paklenoj naranči* ili samo kontroliranja ljudi. Shvaćanje koliko su mediji jaki i koliko mogu mijenjati ljudsku percepciju na svijet su očito bili dovoljni za inspiraciju tolikih djela s medijima kao negativcima.

[73] Autorica pojašnjava dimenzije kao način snimanja filma u kojem se vidi kako je ovo neka daljnja budućnost, no ta budućnost je prikazana realno i kao danas. Zbog ovog efekta, dolazi do „jezivog prepoznavanja“ ove stvarnosti.

8.7. Normalizacija i medijska čudovišta

Normalizacija se već spominjala u kontekstu s *Djecom čovječanstva*. Kako to postaje opasna stvar za društvo, govori i činjenica da se o tome pisalo nebrojeno puta. Pojašnjeno, stvari iz knjige koja je okarakterizirana kao horor je postala stvarnost i toliko normalizirana da društvo danas plaća kako bi u tome uživalo. Na primjer, Kingov „Trkač" je priča o distopijskom svijetu u kojem protagonist Ben Richards ima malenu obitelj; ženu koja prodajom svog tijela dolazi do novca i kćer koja je bolesna. Kako kaže i sam Texter, on je svojim radom istraživao fenomen „način na koji je rad mlađeg Kinga pretvoren u stvar koju je on sam kritizirao i predvidio – program reality televizije koji prati lov na ljude za veliki novac" (Texter, 2007:43).
Kako je spomenuti autor spominjao iz biografije Kinga, on je kao mlađi bio inspiriran reality televizijom, što bi mogla biti i inspiracija za ovo djelo. Nadalje, autor se poziva na nekoliko ostalih znanstvenika poput M. Keith Booker i Michael Collings koji su dali svoje teorije da je „Trkač" distopijska priča. Jedna od karakteristika zašto ovo može biti distopijska priča je i činjenica da je svijet (prikaz grada u kojem živi Ben s obitelji) je podjeljen linijom gdje su s sjedne strane bogati i buržoazija, dok su s druge strane linije oni siromašni.

Što se tiče same priče, upravo zbog loše financijske situacije i bolesne kćeri, Ben se odlučuje prijaviti na reality igru. Kuća koja producira ovu igru među ostalima je sveprisutna i nije ju moguće izbjeći. Također, svaka od spomenutih igri je na neki način mučenje ljudi; nanošenje fizičke boli je jedna od glavnih stavki koje su uključene u igru. Ben počinje gledati sve igre koje na kraju natjecateljima daju najviše nagrade kako bi sakupio za lijek, pa je tako autor iz knjige izdvojio nekoliko ostalih reality televizija koje se spominju: „Treadmill to Buck"[74] gdje se mogu prijaviti samo ljudi bolesnog srca, jetre ili pluća, a bit je, kako i samo ime igre kaže, trčati dok netko od natjecatelja ne dobije srčani udar ili „Swim with crocodiles"[75] koji nije potrebno pojašnjavati. Zbog etičkog i moralnog kodeksa časti kojeg svi imamo u sebi, i dalje nije društveno prihvatljivo gledati na nacionalnoj televiziji smrt natjecatelja.

Iako s druge strane, spomenuti autori koji tvrde kako je ovo distopijska priča imaju i ovu vrstu natjecanja na svojoj strani zbog malo prije spomenutog fakta, kako je to ne samo moralno i

[74] Treadmill to buck je u slobodnom prijevodu zapravo trčanje za novac. Treadmill je sobna traka za trčanje, dok je buck kolokvijalni naziv za (jedan) dolar.
[75] Swim with crocodiles znači plivanje s krokodilima – ovu igru nije potrebno objašnjavati u tekstu jer samo ime igre govori o čemu se radi; natjecatelji plivaju s krokodilima, pa tko zadnji preživi, dobiva novac.

društveno neprihvatiljivo, već i zakonski zabranjeno. No opet, današnje reality televizije prikazuju nasilje nad natjecateljima (a sve opet za određenu svotu novca), poput „Fear Factory“ koji se jedno vrijeme prikazivao i na hrvatskoj komercijalnoj televiziji ili „Survivor“. Dakako da postoji još nekolicna ovakvih reality televizija koje odlaze u ekstreme, te stavljaju ljude u vrlo neugodne situacije poput „Dual Survival“ ili „Naked and afraid“.

Sam reality na kojeg se Ben prijavljuje pomalo podsjeća i na radnju „Igara gladi“ koja je nastala puno kasnije: cijelo vrijeme se na nacionalnoj razini na televiziji prikazuje oružani lov na ljude. Natjecatelji imaju uloge u obliku sjemenog novca za 48 sati i 24 sata mogu ranije krenuti, prije nego što se u lov uključuju njihovi lovci, a cijelo natjecanje traje mjesec dana. Ako pobjede, osvajaju milijun Novih dolara[76]. Kako bi pobjeda u ovoj igri bila još teža, lovce plaća vlada države te, kako rečeno i Benu, ovo natjecanje traje već šestu godinu za redom, a do sada nije bilo niti jednog preživjelog, pa se to ne očekuje ni sada. Ben je svjestan da svakih sat vremena dulje što on ostaje u natjecanju, njegova obitelj dobiva novac, pa mu je prioritet ostati živ što je dulje moguće jer smatra kako glavnu nagradu neće osvojiti. Stoga, ako ostane dovoljno dugo, njegova će supruga moći kupiti lijek za njihovu kćer kako bi malena preživjela.

8.8. Svijet je postao kuća Big brothera – normalizacija distopijskih ponašanja u realnom svijetu

Osim prijenosa uživo, mediji su i u Kingovom „Trkaču“ prikazani negativno. Kako bi se povećala gledanost njihovog realityja, „Free-Vee“ koristi modernu tehnologiju u kojoj mijenjaju crte lica svih natjecatelja kako bi izgledali opasnije. S ovim, može se reći da je Stephen King koristio čari Photoshopa nekoliko desetaka godina prije njegovog nastanka. Uz to, tehnikama montaže i zastrašivanja (u djelu gdje voditelj s negativnim konotacijama priča o njemu i navodi publiku na negativna mišljenja o Benu, iako ga ne poznaju i nisu ga nikada do sada vidjeli) Ben je prikazan kao vrlo negativan, primitivan član društva koji svakako zaslužuje biti uhvaćen (i ubijen) u ovom natjecanju jer je prikazan kao prijetnja. Tu bi valjalo spomenuti kako se manipulacijom medijske slike lako može manipulirati masom. Slično se

[76] Novi dolar je izmišljena valura u knjizi

pokazalo i u *Igrama gladi* gdje su Katniss i Peeta odglumili nesretnu ljubav kako bi dobili više sponzora.

„'Trkač' vrlo precizno predviđa da zamišljeni svijet snova kreiran od strane medija nije uopće daleko, već je tu, i to u obliku serija gdje policija i posebne postrojbe, uz pomoć javnosti love najokorjelije zločince iz njihove okolice“ (Texter, 51:2007).

Uz njega, svjetski poznati reality show „Big brother“ također je primjer neutralizacije horor priče u današnje društvo. Kako je Orwell spomenuo, „Big brother gleda sve“, što je na kraju i slogan reality televizije istog imena. Kako je isprva krenulo s negativnom konotacijom gdje građani nemaju pravo na nikakvu vrstu privatnosti, danas društvo plaća kako bi gledalo ljude bez njihove privatnosti. Orwell, iako najpoznatiji po tome, nije jedini koji je tvrdio kako se kroz ekrane ili na bilo koji drugi način kontroliraju građani. Jedan od primjera i *Fahrenheit 451* u kojemu je postalo ustaljeno da se u društvu više nikome ne vjeruje te da se „zločinci“ prijavljuju. Slično je i u *Djeci čovječanstva*. Ovdje se pak, traže Britanci da prijave bilo koju osobu koja pomaže migrantima, daje im sklonište i slično. Povlačenjem paralele na današnji svijet, može se opet spomenuti situacija u Mađarskoj ili trenutni spor Sjedinjenih Američkih država i Meksika.

Autor uzima dio gdje Bena, kao građana srednjeg sloja ispituje vladajuća elita (uz pojašnjenje kako radnička klasa nije ni svjesna da podupire korporacije zbog kojih žive u ovakvom svijetu) kao primjer zašto ovo literarno djelo spada u distopiju. Također nadodaje da King koristi kognitivno odjeljenje kroz raspoređivanje događaja kroz knjigu, a pritom ne dozvoljava čitateljima neki završetak ili katarzu. Prema njemu „Trkač“ je dio slagalice koji je nedostajao kako bi se napravila poveznica između klasičnih distopija Orwella, Huxleya i Zamyatina s postmodernim djelima Octavie Butler i Kim Stanley Robinsona“[77] (Texter 53:2007). Autor napominje kako je ovo Kingovo djelo uvelo i novu stvar u svijet distopije.

King u svom djelu naslućuje i ove birokratske[78] antagoniste kada njegov protagonist usred svog trčanja shvati da korporacija General Atomics zagađuje zrak zbog kojeg djevojčica koju

[77] Kim Stanely Robinsom je američki pisat poznat u krugovima znanstvene fantastike. Autor je svoj doktorski rad posvetio Philipu K. Dicku, također poznatom piscu iz znanstvene fantastike. Njegova najspoznatija djela su knjige iz Mars trilogije, koje su nastale njegovom nepresušnom inspiracijom planetom Marsom. Više na njegovim službenim internet stranicama.
Octavia Butler poznata je spisateljica znanstveno fantastičnog žanra koje je bila i aktivist. Njena napoznatija djela su „Speech sounds“ iz 1984. za koju je dobila i Hugo nagradu, „Bloodchild“ iz godine nakon koje ju je obilježilo u ovom žanru te je najavljeno kako će prema njenom distopijskom romanu „Dawn“ iz 1987 napraviti TV adaptaciju. Također vidi više na njenim službenim internet stranicama.

[78] Uzimajući kao primjer spomenuta napoznatija djela ovog žanra; Orewllova „1984“, Atwoodina „Sluškinjina priča“ i Hulxlyev „Vrli novi svijet“, imaju istog antagonista - sva negativna stanja su proizašla iz države i njenog

on poznaje ima rak pluća. Dakako da bogati sloj društva ima pumpice koje bi pomogle oboljelima, no za njega i sloj kojem pripada su nedostižne. Još jedan od obrata koji se dugo nije vidio u distopijskoj literaturi je i obrat elitnog člana društva protiv elite s kojom je odrastao. Na kraju svog djela i u svom stilu, King smrtno ozljeđuje svog protagonista koji se odluči avionom zaletjeti u korporaciju iza ove reality televizije – Games Commission Building, te tim činom ubija i producenta emisije i zauvijek zaustavlja snimanje iste. Prije samoubojstva, korporacija mu ponudi bolji posao u televizijskoj kući (da on zamjeni glavnog lovca u emisiji i da on lovi ostale natjecatelje). Isprva sumnjičav, Richards na kraju pristane na ovaj posao. No, kako uskoro saznaje da su mu žena i dijete ubijeni, mijenja svoje mišljenje jer, prema Texteru, više nema razloga za život, a i postaje umoran od stalnog bježanja. Zbog navale negativnih emocija, Richards traži osvetu u cijelom sustavu koji ga je doveo do slave, ali i do gubitka svega do čega mu je stalo. Glavni lovac McCone puca u Bena te ga smrtno ranjava. Ben uspijeva doći do padobrana kako bi spasio Ameliu, ženu koja je odustala od elitnog života i krenula s njim u bijeg, te nju izbacuje iz aviona jer joj želi spasiti život. Stoga, svojim činom samoubojstva ubija i glavnog lovca i cijelu avionsku posadu koja se s njim tada nalazila.

Kako je i Srećko Horvat na panelu pričao o normalizaciji, tako je i u ovom kontekstu spominje i Texter. Naime, on u svom eseju objašnjava kako je kulturna industrija normalizirala ovaj distopijski roman. Nakon što se saznalo da je ovo Kingov roman[79], krenule su pripreme za ekranizaciju, snimanje filma po knjizi. „Trkač“ je ekraniziran te se njegova poruka, kao i nasilje, brutalnost i realnost likova gube u popularizaciji Arnolda Schwarzeneggera i Jessea Venture. Autor napominje kako film i roman imaju samo nekoliko sličnosti; *game – show* tematika, imena glavnih glumaca i naslov filma. Od ukidanja političke konotacije, glavnih antagonista, pa čak i samog kraja, film u potpunosti mijenja koncept romana.

Kao da podbacivanje filma nije bilo dovoljno, poznati američki glumci Ben Affleck i Matt Damon još više „neutraliziraju“ priču pokušajem stvaranja ni više ni manje nego – reality emisije po uzoru na djelo. Skoro 15 godina kasnije, američka televizija ABC najavljuje novi reality (iako su ih imali već 6 tada) pod nazivom „The Runner“. Koncept emisije je bio da

---

uređenja. Tek od 1980-ih godina kada spomenuti podžanr *cyberpunk* počinje cvjetati, Octavia Butler i Kim Stanely Robinson ubacuju korporacije kao nove antagoniste ovog žanra.

[79] Prvobitno je King ovaj roman objavio pod pseudonimom

ljude love Agenti po cijeloj zemlji. Ako bi trkači uspjeli biti ne ulovljeni cijeli mjesec, osvojili bi novčanu nagradu od milijun dolara. Prema Texteru, reklama za ovaj reality glasila je: "Sam i u bijegu – jedan stanovnik – Trkač – mora riješiti seriju tajnih misija dok izbjegava biti uhvaćen. Kroz cijelu ga državu love Agenti, koji ne samo da imaju najbolju tehnologiju za praćenje kako bi pratili svaki Trkačev pokret, imaju i najbolji izvor na planeti – Američku javnost" (Texter 2007:68).

Američka je javnost dobila priliku hvatati Trkača iz vlastitog doma *online* prijavom na službene stranice i javljanjem njegove lokacije Agentima. Ako bi bili uspješni, dobili bi dio nagrade u novčanom obliku. No, zbog terorističkog napada 11. rujna 2001. na Blizance, prikazivanje premijere je zaustavljeno. Autor se poziva na Ethana Campbella koji se u svojoj kolumni dotakao ove teme i komentirao kako je jedina razlika Kingovog Trkača i ABC-evog u tome što nema mrtvih, barem ne još (Texter 2007:68-69). Jedna od argumentacija je bila ta da nitko ne može garantirati da obožavatelji ove emisije neće fizički ozlijediti natjecatelje, ali i obratno. Texter zaključuje kako je prema kritičarima dosta teško razlučiti da je knjiga „Trkač" distopijsko djelo zbog stereotipizacije Kingovog opusa; on samo piše horore.

9. Uloga žene u distopijskom svijetu

Već ranije spomenuti autor Williams u svom članku o *Blade Runneru,* postavlja kratki komentar osvrćući se i na ženske likove u filmovima. Kako on kaže, Ridley Scott prema tradicionalnoj kinematografskoj hijerarhiji ima karakterizaciju svojih likova u smjeru da je muškarac narator, nositelj radnje, a da je žena objekt. Također, autor se nadovezuje i na druge kontekste, u smislu da su feministički kritičari u više navrata kritizirali kako su u dominantnim žanrovima filma likovi opsjednuti sa seksualnim razlikama. Drugačije rečeno, muški likovi su prikazani kao protagonisti i aktivni dok su ženski likovi samo pasivna stvorenja ili su one spektakli njihovih moći, autoriteta ili fantazije. (Williams, str. 390.) Zbog preokupacije sa zlom i korupcijom u *film noiru,* seksualna hijerarhija se mijenja s godinama – počinju se stvarati dvije vrste ženskih likova: one koje su seksualne i podmukle ili one koje su dobre i čedne. Stvaranje ovakvih likova zapravo je služilo samo kako bi se napravila dvojba u muškom protagonistu dok paralelno s tim „čisti svijet od zla" kao junak. Autor se poziva na Kaplana koji također tvrdi da su ovakve reprezentacije ženskih likova stereotipne i dihotomne. U filmu *Blade Runner* nema odstupanja od ove dihotomije bez obzira na porijeklo

likova[80]. Može se spomenuti i kako u scenama gdje oni dijele prvi poljubac, vidljivo je kako je on nasrnuo na nju, prisilio ju na fizički kontakt iako ona nije bila spremna. No, s obzirom na samu priču i tadašnje gledanje na ženske likove, to se smatralo opravdanim jer ona njega voli, što nije potrebno nadalje komentirati. Također, autor i sam navodi ovu scenu kao primjer gdje spominje kako je lik prikazan da želi njoj kao Replici pokazati koliko osjećaji za ljude mogu biti jaki te ju prisili na seksualni odnos, iako se to ne računa kao silovanje. Feministički kritičari bi upravo ovu scenu istaknuli, iako ih ima više u filmu, kao tipični primjer toksične muške dominacije u suprotnosti s njenom ranjivošću i jednostavnošću (Williams, str. 390).

O samom feminizmu ne treba puno rasprave, pogotovo ne povijesni presjek od sufražetkinja pa danas do Oprah ili Harry Stylesa. No, feminizam u distopiji, kao što je rečeno je poseban slučaj na koji se valja osvrnuti. Kako je obrazložila Jeannine Cortiel[81]: „Razvoj i karakteristike feminističke distopije povlači se od feminističke teorije i društvene kritike, ali i iz načina na koji literarna utopija i distopija artikuliraju kulturne nade i strahove temeljene na kritičkoj procjeni sadašnjosti.“ Autorica bolje pojašnjava kako se koncept feminizma promatra kroz društvenu kritiku ili kulturne uzorke koji su degradirali žene. Nastavno na ovo, feministička distopija se proučava kao nodalna točka ili gledište koja spaja znanstvenu fantastiku, feminističku teoriju i feminističko utopijsko pisanje (Cortiel: 2015).

Susan A. George[82] u svojem članku spominje kako ništa ne reprezentira bolje prirodu spola u znanstveno fantastičnim filmovima od ženskih kibernetičkih tijela (George, 2009:113). Autorica kaže kako jedan od najranijih filmova koji prikazuju žene utjelovljene kao dio tehnologije u negativnom smislu je Maria iz filma *Metropolis*. Kako bi zaustavio moguću pobunu među radnicima, Fredersen daje prijedlog Rotwangu da njegov novi robot preuzme lice Marie, kako bi mogli smiriti pobunu.

„Ovdje je bitno kako robot Maria prikazuje ulogu spola kako film stvara poveznicu između moći razaranja i ženske seksualnosti. Da budu sigurni kako će robot Maria proći kao „prava“

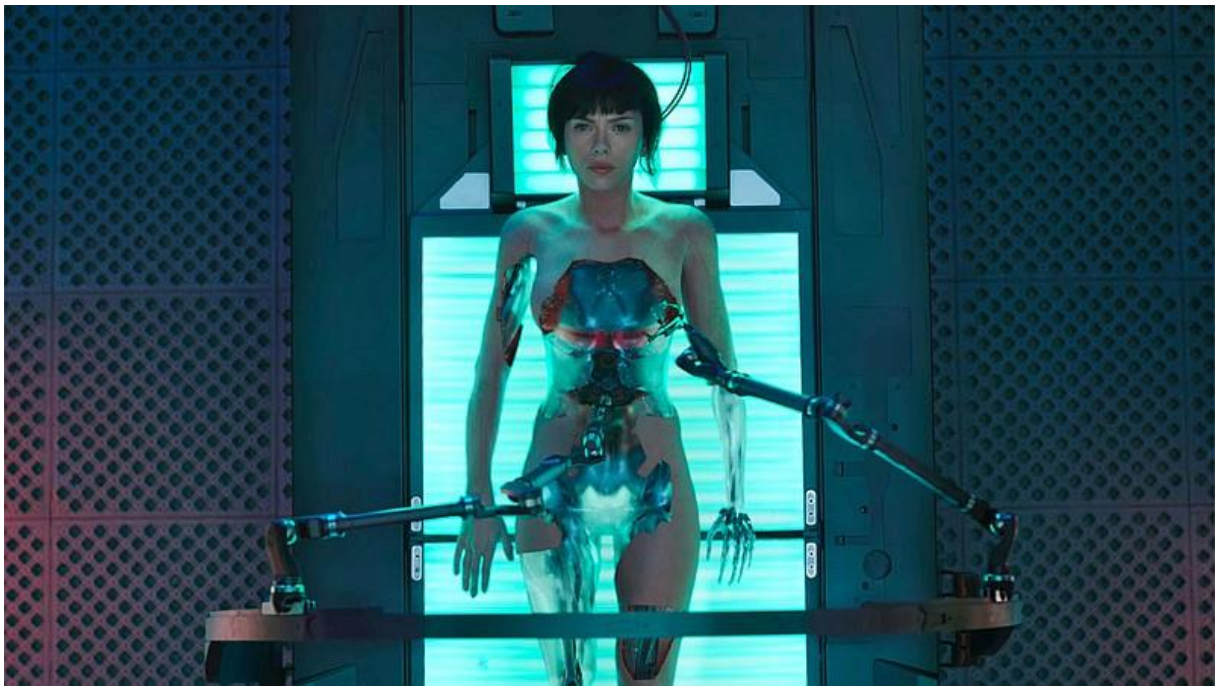
[80] Iako generalno prikazane loše, Replika Rachel u koju se protagonist zaljubi je čedna i nježna, dok je u drugu ruku Pris, također Replika, prikazana kao seksualno i podmuklo biće koje ne spreza ni pred čim za ispunjenje svojih ciljeva.
[81] Prema internet stranici *academia.edu* s koje je preuzet članak, Jeanne Cortiel je profesoriva na sjeverno američkim studijima. Knjige koje je objavila bave se feminističkom teorijom, znanstvenom fantastikom, studijom naracije slobode u Američkoj feminističkoj teologiji.
[82] U kratkim biobliografijama ispisanih u knjizi *Women in science fiction and fantasy*, Susan A. George je doktorirala na temu kulturnih studija i feminističke teorije na Davisu, sveučilište u Kaliforniji. Kao profesorica drži kolegije na naprednu nastavu za medijsku i filmsku teoriju, feminističku teoriju i kompoziciju.

Maria, Fredersen i Rotwang traže od nje da izvede striptiz pred publikom. Pozitivna reakcija publike na ono što vidi je bio dovoljan dokaz spomenutoj dvojici kako je robot Maria odlična kopija“ (George, 2009:113). Što se tiče žena i robotizacije, autorica daje primjer filma *Stepfordske supruge* (1975.). Nakon što Walter i Joanna odluče s obitelji preseliti u Stepford, uočavaju čudne stvari u vezi ove zajednice. Kroz film se saznaje kako muškarci u ovom gradu zamjenjuju svoje žene s androidnim verzijama njih koje su opsjednute kuhanjem i čišćenjem, a istodobno izgledaju savršeno. Film je proglašen anti-feminističkim što je napravilo veliku pomutnju među ženskim kritičarkama (str. 114). Povijesnim presjekom George priča o zlatnom dobu znanstvene fantastike 1950-ih godina gdje je uloga žena u filmu bila samo da bude lijepa „djeva u nevolji“ koja vrišti kada je u opasnosti. S obzirom na ekonomsko post-ratno stanje u Americi, žene su i u stvarnom svijetu bile primorane biti kod kuće kako bi napravile mjesta za svoje muževe – povratnike iz rata. Autorica se osvrće na uloge žena koje je nazvala „SF Vamps“. Pod ovime misli na žene koje uništavaju muškarce; financijski, mentalno i seksualno Kao što je već spomenuto, ovakav tip žene pojavljuje se nasuprot dobre i mirne uloge žene koja uvijek bude uz protagonista. Među modernijim verzijama ovakve vrste uloge autorica izdvaja Mistique iz franšize *X-men*.

Drugu vrstu uloge Susan naziva „dobra radna žena“. Ovo se odnosi na uloge žena, također u 1950-im godinama koje su inteligentne, nikad ne rade same i uvijek u timu te koje ne rade kako bi si osigurale financijsku stabilnost već kako bi proširile svoje znanje i njime zaštitile čovječanstvo od različitih prijetnji, uljeza i mutacija koje najčešće nastaju testiranjem atomske bombe ili radijacijom. No, bez obzira na njihovu pozadinu, one uvijek na kraju filma pokažu kako stoje uz svojeg muškarca. Autorica daje primjer doktorice Leslie Joyce iz filma *It came from beneath the sea* (1955.). Od novijih reprezentacija ovakvih uloga žena dobar primjer može biti Irene iz *Gattace*. Jake žene je naredna uloga koju autorica spominje, a prvi film pravog prikaza ovakve uloge je *Terminator*. Sarah Connor uloga je žene koja je imala samo najbolje od spomenutih uloga; prvo je bila zaposlena žena, kasnije dolazi muškarac iz budućnosti koji joj želi pomoći i ona se oslanja na njega kao zaštitnika. Kada on umre prije ispunjenja misije, ona postaje snažna uloga žene (str. 121). Na početku 1990-ih situacija se malo mijenja na bolje, te se ženski, jaki likovi pojavljuju sve češće, poput protagonistica u *Resident Evil* (2002.), *Underworld* (2003.) i *Ultraviolet* (2006.) (str. 122). Preplavljivanjem filmske industrije distopijskim tinejdžerskim knjigama, pojavljuje se sve više uloga žena koje budu junakinje svoje priče, od spominjane Katniss pa to Tris iz franšize *Različita*. Još jedan od primjera može biti i *Lucy*. Protagonistica koja igrom slučaja počinje dobivati moći kako joj

napreduje korištenje mozga[83] koje počinje od njenog znanja borilačkih vještina do upravljanja vremenom. Film definitivno podsjeća na klasik *Matrix* u kojem sličnu stvar, samo bez sintetičkog hormona, prolazi i Neo. Lucy već u prvom dijelu filma ima mogućnost čitanja misli i postaje ubojica u potrazi za osvetom i odgovorima. Sredina filma bavi se proučavanjem njenih moći kako ih ona postepeno dobiva i putovanje kroz vrijeme. Pred kraj filma ona vidi da je na samom početku stvaranja svijeta upravo bila Lucy, potom vidi Veliki prasak i na kraju nestaje u prostorno-vremenskom kontinuumu ostavljajući za sobom samo superračunalo.

Slika 1: Lucy (2017.)



Izvor: https://www.cinemaedintorni.com

Kako je spomenuto više kroz rad, žene su u početku, kako literarnoj tako i filmskoj distopiji bile niži likovi po hijerarhiji koji su služili samo za osvajanje protagonista, aktivnih muških likova koji su, dok ostavajaju svijet, morali osvojiti ili spasiti određenu žensku osobu. Upravo zbog toga, feministička distopija postaje kritika žanra sama po sebi. Cortiel je u svom radu koristila dva literarna djela iz 1970-ih godina kako bi bolje dala uvid u feminističku distopiju; *The Female Man* (Ženski muškarac) Joanne Ross i *Woman on the edge of time* (Žena na kraju vremena) Marge Piercy. Ova dva djela su prema autorici bila paradigma koja nastavlja biti

[83] U filmu se spominje kako ljudi koriste samo 10% svoga mozga, dok Lucy postepeno diže svoju granicu prema 100% korištenog mozga.

produktivna u feminističkoj fikciji. Ako se spominju generične konvencije ovog žanra, prelaskom na ženske likove kao protagoniste, feministička distopija ih fundamentalno mijenja ne samo zbog mogućnosti razvoja likova već i same radnje. Kao primjer može se navesti često spominjana trilogija *Igara Gladi*. Neporeciva je popularnost ovih knjiga, ali i filmova sa ženskom protagonisticom.

Ženska uloga u novijim distopijskim filmovima i dalje ostaje u okvirima koje je navela George, iako s većom minutažom pred kamerom i dijalogom nego prethodnih godina. Žene postaju „ravnopravnije" no činjenica da ih se i dalje može svrstati u ove kategorije govori da se neke stvari unutar distopijskog filma ne mijenja tako brzo.

Početkom 2016. godine izlazi film *Preživljavač* koji počinje scenama gdje društvo propada zbog nestanka naftnih derivata, a prati mladog čovjeka koji sam živi u šumskoj kolibi već godinama te upoznaje dvije žene. U zamjenu za sklonište, on želi imati seksualni odnos s mlađom ženom. Priča propituje preživljavanje i nastavlja u kontekstu seksualnosti, pa i propitivanju tko od njih je zapravo „preživljavač". Film *Born in flames* (1983.) također propituje status žena u paralelnom New Yorku u kojem (kao i danas) policijska brutalnost izaziva vrlo neugodne scene, a dvije žene, feministice, vode piratske radio stanice. Nakon što im unište njihove radio stanice, dvije žene udružuju snage i otvaraju zajednički radio. Kao i *Djeca čovječanstva*, ovaj film ostavlja utisak „predviđanja", barem nekih dijelova stanja američkog društva poslije terorističkih napada 11. rujna. Film također istražuje pitanje brutalnosti i nasilja (Frost, 2014). Honey, jedna od protagonistica pojašnjava u eteru da njen radio nije samo za slobodu žena već i za slobodu svih ljudi, kroz slobodu života, što se može pronaći u glazbi. Ovaj film je također dobar primjer i za bitnost glazbene podloge u filmovima o kojima se pisalo više kroz rad.

„Svi smo mi ovdje zato što smo se borili u ratovima za slobodu i svi smo mi svjedoci događaja koji su se dogodili nakon rata. I dalje vidimo depresiju zbog opresije koja i dalje postoji i danju i noću. Mi smo djeca svjetla i nastavit ćemo se boriti, ali ne protiv mesa i krvi, nego protiv sustava." – Honeyine su riječi koje se mogu čuti i u najavi filma (Denney, 2017).
Već spomenut u radu, *Ex Machina* je odličan primjer distopijskog filma u kojem je žena protagonist i prikazuje kako muškarci upravljaju ženama, kako mladi genije stvara ženske robote samo za svoje zadovoljstvo. Još jedan od filmova je i *Aurora* (2015.) kao i *Advantageous* (2015.).

Jedan od *cyberpunk* filmova modernije proizvodnje, a s protagonisticom koja prolazi nevjerojatne avanture je i *Ghost in the shell* (2017.). Major ili Mira Killian, kiborg supervojnikinja u istraživanju vlastite prošlosti prolazi kroz otpor protiv svojih kreatora, kopajući po tuđim umovima (umjetnim inteligencijama) saznaje o lažnim sjećanjima i bježi kako bi spasila svoj život. Na kraju filma otkriva se koliko daleko je netko spreman ići za otkrivanje vlastite prošlosti i identiteta, što nas opet vraća na već spomenuti film *Totalni opoziv*.

9.1. Svijet ljepote tehnološkom svemiru – percepcija lijepog

Po pitanju roda, spola i seksualnosti u *cyberpunku*, Dani Cavallero navodi nekoliko različitih izjava drugih autora koji su spomenuli kako je *cyberpunk* kriv za današnju percepciju ljepote. Drugačije rečeno, računalnom manipulacijom (montažom slike) uslikano se tijelo može ili izobličiti do neprepoznatiljivosti ili pretvoriti u nešto savršeno. Je li mit ljepote nastao tehnološkim procedurama samo zbog nametanja estetskih ideala? Kako su žene puno podložnije plastičnim operacijama (stereotipno razmišljanje, ali je činjenica da žene puno češće idu na operacije i pričaju o tome je realno), današnji prikazi ljepote iziskuju mijenjanje dijelova tijela kako bi što više odgovarali u trend ljepote. Digitalna tehnologija ima centralnu ulogu u modernim pristupima kozmetičkoj industriji. Tako autorica naziva žensko tijelo platnom spremnim za izmjene, povlačenje, uklanjanje i skidanje, a kirurg je umjetnik.
Nadodano, bombardiranjem korisnika kroz reklame, filmove ili bilo koji drugi način i namećući im umjetno stvorena mišljenja što izgleda estetski lijepo, dovodi do želje (a kasnije i potrebe) mijenjanja svojih dijelova tijela.
Najbanalniji primjer može biti i bojanje kose. Mijenjanje svoje prirodne boje u neku, poželjniju boju ili lasersko ukidanje dlačica postale su stvari koje su normalizirane. No, stavljeno u kontekst *cyberpunka*, čak i mijenjanje boje kose dobiva negativniju konotaciju.

9.2. Tko bira popularnost filmova i zašto baš žene?

U više je navrata kroz rad spomenuto kako su se pojavljivali žanrovi i kako dolazi do popularnosti određenih žanrova. Nekim logičkim slijedom misli može se zaključiti kako na popularnost određenog žanra djeluje potreba društva u određenom periodu vremena. Tako su filmovi iz žanrova poput romantike i drame uvijek na vrhu ljestvice. Uskoro im se pridružuju

i akcijski filmovi koji, uz sve brži razvoj CGI-a dolaze u top 3 najgledanijih filmova. Kako ocijeniti ili izmjeriti popularnost filmova? Prema prodaji karata za kino prvi tjedan kako film izađe, kupnji na *online streaming* platformama i slično. Stoga, određene kompanije vode statistiku i evidenciju ne samo o tome koliko određeni film zaradi od svog prikazivanja, već i tko plati njegovo prikazivanje. Prema podacima iz 2016. godine, Motion Picture Association of America napravio je izvještaj i kojem stoji kako 52% ljudi koji odlaze u kino su ženskog spola.

Dobna skupina gledatelja od 18 do 24 godine (podaci su za Sjedinjene Američke države i Kanadu) najviše je porasla u odlasku u kinu u odnosu na ostale dobne skupine. Prema spomenutom izvoru, oni odlaze u kino u prosjeku 6,3 puta godišnje. Nakon njih dolazi dobna skupina od 12 do 17 godina koji idu u kino 6,1 puta godišnje. [84]

Ako u cijelu jednadžbu o popularnosti filma i kupnji karata i *streamanja* nadodamo i najbolje filmove (koji su najviše sakupili na box officeu i/ili su ocijenjeni kao najbolji filmovi na imdb.com[85]) lako je napraviti malu analizu dostupnih informacija i doći do nekoliko podataka.

Pošto su gore spomenuti podaci iz 2016., u svrhu ovog uspoređivanja podataka ulaze u obzir filmovi koji su tada bili na ljestvici kao najbolji, kao i filmovi prikazani nakon 2016. godine.

Prema tablici 1, vidljivo je kako su prema Box Officeu najviše zaradili Disneyjev animirani film *Potraga za Dorom*, potom znanstveno fantastični film koji je ujedno i nastavak u velikoj franšizi *Star Wars: Rogue One: A Star Wars Stroy* i na trećem mjestu Marvelova akcijsko avanturistička znanstvena fantastika *Kapetan Amerika: Građanski rat*.

Slika 1: Prikaz tablice s 25 najunosnijih filmova 2016. godine prema box officeu z Kanadu i SAD

[84] Oni svake naredne godine objave newsletter u kojem su prikazi s tablicama i vrijdnosti nekih filmova za prethodnu godinu. Vidi više na njihovim službenim internet stranicama.

[85] imdb.com je najveća internetska stranica sa svim autoriziranim podacima o filmovima, serijama, glumcima, a prema njihovim riječima koje stoje u opisu stranice, oni su „broj 1 filmska internet stranica na svijetu koja spaja internetske i mobilnu publiku koje na mjesečnoj bazi broje preko 250 milijuna. IMDb nudi pretraživanje bazi podataka sa više od 250 milijuna pojedinačnih podataka od kojih je više od 5 milijuna filmova, TV i zabavnih programa te više od 8 milijuna glumaca i ostalih zaposlenika filmske industrije.

Top 25 Films by U.S./Canada Box Office Earned in 2016

Source: comScore – Box Office Essentials, CARA (Rating)

Rank	Title	Distributor	Box Office (USD MM)	Rating	3D
1	Finding Dory	Disney	$486.3	PG	✓
2	Rogue One: A Star Wars Story*	Disney	$408.2	PG-13	✓
3	Captain America: Civil War	Disney	$408.1	PG-13	✓
4	Secret Life Of Pets, The	Universal	$368.4	PG	✓
5	Jungle Book, The	Disney	$364.0	PG	✓
6	Deadpool	20th Century Fox	$363.1	R	
7	Zootopia	Disney	$341.3	PG	✓
8	Batman V Superman: Dawn Of Justice	Warner Bros.	$330.4	PG-13	✓
9	Suicide Squad	Warner Bros.	$325.1	PG-13	✓
10	Star Wars: The Force Awakens**	Disney	$284.7	PG-13	✓
11	Doctor Strange*	Disney	$229.9	PG-13	✓
12	Fantastic Beasts And Where To Find Them*	Warner Bros.	$222.7	PG-13	✓
13	Moana*	Disney	$206.5	PG	✓
14	Revenant, The**	20th Century Fox	$182.8	R	
15	Jason Bourne	Universal	$162.4	PG-13	
16	Star Trek Beyond	Paramount	$158.8	PG-13	✓
17	X-Men: Apocalypse	20th Century Fox	$155.4	PG-13	✓
18	Sing*	Universal	$152.9	PG	✓
19	Trolls*	20th Century Fox	$150.1	PG	✓
20	Kung Fu Panda 3	20th Century Fox	$143.5	PG	✓
21	Ghostbusters	Sony	$128.4	PG-13	✓
22	Central Intelligence	Warner Bros.	$127.4	PG-13	
23	Legend Of Tarzan, The	Warner Bros.	$126.6	PG-13	✓
24	Sully	Warner Bros.	$125.0	PG-13	
25	Bad Moms	STX Entertainment	$113.3	R	

* Film still in theaters in 2017; total reflects box office earned from January 1 – December 31, 2016

** Film released in theaters in 2015; total reflects box office earned from January 1 – December 31, 2016

In 2016, the number of films entering production with estimated budgets greater than $1 million increased two percent to 510. The increase was driven by non-MPAA member studio films, up six percent over 2015 to 411, while the number of MPAA member studio films entering into production decreased to 99 in 2016.

Izvor: variety.com

Porast broja mladih u kinima, kao i ženskog spola dovodi nas u iskušenje za stvaranje nekih zaključaka. S obzirom na prikazane dokaze, valjalo bi ih još potkrijepiti s novijim podacima; naime, što se tiče filmova (opet s najvećim prihodom na Box Officeu) postoje podaci i za 2017. godinu. Iz tablice je vidljivo kako na čak prvih 11 mjesta nema niti jednog filma smještenog u „realnu realnost". Čak je i ekranizirani horor (iz poznatih priča Stephena Kinga) *Ono* je na višoj poziciji od *Dunkirka*, Nolanovog realnog filma koji prikazuje jednu od najvećih akcija povlačenja vojnika u drugom svjetskom ratu s istoimene plaže.

Očekivano je bilo, s obzirom na marketing i silne promocije kako će film iz franšize *Star Wars* opet zasjati na prvom mjestu najunosnijeg filma godine. Na drugom mjestu pronašao se polu animirani romantični mjuzikl *Ljepotica i zvijer*, a na trećem mjestu je *Wonder woman* iz svijeta fantastike i DC junaka. Uz sve prikazane podatke, možemo spomenuti Zillmannovu teoriju (o kojoj je više pričala Oliver u svojem radu) kako ženski spol ne može podnijeti nasilje ili bilo kakvu drugu vrstu negativnih konotacija prema likovima u filmovima. Ako pogledamo brojke gledatelja u kinima, i najgledanije filmove spomenutih godina, vrlo je lako zaključiti kako se u današnje vrijeme Zillmannova teza može odbaciti. Dakako, podaci na prvi

pogled mogu ići u prilog da žene također vole akciju i filmove o junacima i mogu imati preferencije prema filmovima poput *Ovo, Logan* ili *Čuvari Galaksije*. [86]

Iako bi se na ovu temu trebalo napraviti puno detaljnije istraživanje, ovi zakljuci ne isključuju mogućnost da je samo muška populacija išla samo na akcijske filmove, kao ni da je ženska populacija išla na sve filmove s ovog popisa.

Slika 2.: Prikaz tablice s 25 najunosnijih filmova 2017. godine prema box pfficeu za SAD i Kanadu

[86] Cijeli popis filmova vidljiv je na tablici, a detaljnije objašnjenje statistike je na stranicama variety.com koji su ovu tablicu i napravili.

Top 25 Films by U.S./Canada Box Office Earned in 2017

Source: comScore – Box Office Essentials, CARA (Rating)

Rank	Title	Distributor	Box Office (USD MM)	Rating	3D
1	Star Wars: The Last Jedi*	Disney	517.2	PG13	✓
2	Beauty and the Beast	Disney	504.0	PG	✓
3	Wonder Woman	Warner Bros.	412.6	PG13	✓
4	Guardians of the Galaxy Vol. 2	Disney	398.8	PG13	✓
5	Spider-Man: Homecoming	Sony	334.2	PG13	✓
6	It	Warner Bros.	327.5	R	
7	Thor: Ragnarok*	Disney	311.2	PG13	✓
8	Despicable Me 3	Universal	264.6	PG	✓
9	Logan	20th Century Fox	226.3	R	
10	The Fate of the Furious	Universal	226.0	PG13	
11	Justice League*	Warner Bros.	225.5	PG13	✓
12	Dunkirk	Warner Bros.	188.4	PG13	
13	Coco*	Disney	179.8	PG	✓
14	The Lego Batman Movie	Warner Bros.	175.8	PG	✓
15	Get Out	Universal	175.7	R	
16	The Boss Baby	20th Century Fox	175.0	PG	✓
17	Pirate of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales	Disney	172.6	PG13	✓
18	Kong: Skull Island	Warner Bros.	168.1	PG13	✓
19	Hidden Figures**	20th Century Fox	167.6	PG	
20	Jumanji: Welcome to the Jungle*	Sony	167.1	PG13	✓
21	Cars 3	Disney	152.9	G	✓
22	War for the Planet of the Apes	20th Century Fox	146.9	PG13	✓
23	Split	Universal	138.3	PG13	
24	Transformers: The Last Knight	Paramount	130.2	PG13	✓
25	Rogue One: A Star Wars Story**	Disney	123.9	PG13	✓

* Film still in theaters in 2018; total reflects box office earned from Jan. 1 – Dec. 31, 2017
** Film released in theaters in 2016; total reflects box office earned from Jan. 1 – Dec. 31, 2017

Courtesy of the Motion Picture Association of America

Izvor: www.variety.com

U istraživanju Petera Wühra, Benjamina P. Langea i Sashe Schwartz, u kojem su se uspoređivale filmske preferencije po žanrovima s obzirom na spol i na stereotipe koje ljudi imaju, dokazano je kako su stereotipi u ovom slučaju točni, iako su pogriješili u broju (na primjer, puno je manja razlika između žena i muškaraca koji vole žanr fantastike nego što se to mislilo – stereotip) (Wühr et al. 2017:11). Nakon što su usporedili filmske preferencije muškaraca i žena u kvalitativnim i kvantitativnim kategorijama, radi lakšeg i preglednijeg rada odlučili su klasificirati ženske, muške i neutralne žanrove. Prema njima, najviše ne pogođenih stereotipa su zapravo bila precjenjivanja broja sudionika istraživanja i spolnog jaza u filmskim preferencijama koji zapravo ne postoji.

Na primjer, stereotip koji je ispostavio da je samo precijenjen je da žene više uživaju u animiranim filmovima od muškaraca. U tu skupinu spadaju i komedije, kriminalistički filmovi, povijesni filmovi i trileri. S druge strane, stereotip da misterije podjednako gledaju i žene i muškarci se pokazao kao polu točnim. Opet, razlika je u precjenjivanju brojki. Naime, prema njihovim podacima, misterije ipak malo više preferira muška publika. Dakle, preferencije promatrane prema stereotipima su samo polu točne, što bi značilo da se popularnost filmova s obzirom na žanr ne mogu pripisati samo jednom dijelu publike.

Pitanje stereotipa bi se svakako trebalo češće istraživati jer, iako su sada u pitanju brojke, možda se već sutra sve izmjeni.

10. ZAKLJUČAK

Albert Einstein svojevremeno je rekao: „Mašta je najvažnija. Ona predstavlja uvid u buduće životne ljepote.“ Spojem mašte i znanosti stvara se jedan potpuno novi put prema paralelnom svemiru kojeg svi mogu uroniti. Od alkemičarskih pokusa, pa sve do prvog kiborga na svijetu, ljudi su spojem mašte i znanosti otvorili vrata novom svemiru: znanstvenoj fantastici. U nekom se periodu stvorio manji svemir unutar njega: distopija. Što je krenulo po krivu da ljudi više nisu vidjeli „buduće životne ljepote“ već samo razaranje i propast? Vidjeli su uništenje i smrt, viruse, kugu, i neprirodne oblike života. Možda je životna ljepota upravo u razaranju i propadanju. Jer Feniks koji umire se pretvori u pepeo, opet će se roditi. U istom tom svemiru s druge strane, vidjeli su putovanja na Mjesec i potuvali su cijelom Mliječnom stazom, vidjeli su i odlazak u druge galaksije, a neki su vidjeli samo sjene na zidovima spilje. Stvaranjem robota i robotike, unaprjeđivanjem ostalih grana znanosti poput mehanike i biologije dolazi još jedan dio znanstveno fantastičnog svemira koji opet ljudi okreću na tamnu stranu. Možda je uistinu jedan od agenata iz *Matrixa* bio u pravu kada je pričao o tome kako se ljudi definiraju po negativnim emocijama, po patnji. Od Langovoga *Metropolisa* pa sve do *Igara gladi* u ljudima se potiče negativna emocija koja izazove određeni bunt, reakciju; bila to pobunjena radnička klasa ili jedna revoltirana mlada žena. Ako su emocije određeni pokretač mašte, onda su emocije prema vjeri izrazito velike u ovom svemiru, što i ima smisla s obzirom na spomenuti strah koji se stvara prema napretku tehnologije. Biblijske konotacije provlače se kroz sve bitnije filmove distopijskog svijeta, ali razaranje svega što je vrijedno je ključan aspekt u većini obrađenih filova. Bila to hrana kao u *Interstellaru* i *28 dana kasnije*, atmosfera kao u filmu *IO*, okoliš u *WALL-Eu, Labirintu, Snowpierceru*, ili mi sami kao u *Matrixu*.

Ljudi su bića koja vrlo brzo padaju u monotoniju. Bila to monotonija života, posla, obitelji i kuće ili samo gledanja serija na Netflixu, nepobitna je činjenica da smo bića koja padaju u automatske radnje koje nam vladaju životom. Možda je to razlog zašto nam odgovara proživljavati neke pustolovine, bilo emocionalne ili samo kognitivne iz ugodnog naslonjača svoga doma. Jer, zašto da mi proživljavamo negativne stvari, ako ih samo možemo promatrati? Postoje li zato drame i boli? Možda i nije do monotonije i automatizacije životnih navika. Gledajući filmove distopijskog žanra od *Metropolisa* preko *Blade Runnera*, pa sve do *Labirinta*, svaki film u ovom žanru ima nekoliko poveznica. Dakako da ih te poveznice spajaju u spomenuti žanr, no svaki ovaj film šalje jednu jaku poruku. Ovisno o

preferencijama, ljudi mogu iščitati i poruke i iz ljubavnih komedija, no, pitanje globalnih problema, stvarnog stanja planete, društva, zajednice ili samih sebe mogu samo ovakvi filmovi. Svaka od tema iz filmova spomenutih u ovom radu prvobitno prikazuje problem tromosti mase. Pojašnjeno, da su ljudi reagirali na vrijeme, ne bi došlo do određenih stvari. Da su ljudi pratili znakove, možda ne bi došlo do propasti planete, masovnog uništenja Zemlje, flore i faune. Možda ne bi bilo toliko ljudskih gubitaka po pitanju invazije izvvanzemaljaca. Možda ne bi bilo.

Kako je i sama Susanne Sontag pojasnila klasični šalabahter po kojem su rađeni svi znanstveno fantastični filmovi, tako i sada, nekoliko godina nakon, opet se pojavljuje njen uzorak, samo malo modificiran u distopijskom svijetu. Da ljudi nisu napravili ovu akciju, ne bi bilo ovakve posljedice. Od svih podataka sakupljenih tokom godina, distopija je zavrijedila puno više pažnje, knjiga i literature nego što je to danas dostupno. Ovaj paralelni svemir treba istražiti i s kreativnih strana, ali i znanstvenih, s obzirom na ovu popularnost nakon prelaska u novo stoljeće. Mlađa, nova publika s novim pogledima na svijet zasigurno je imala utjecaja na popularnost ovog žanra. Zaključno, može se samo postaviti nebrojeno mnogo pitanja na koja odgovori ne postoje, barem ne za vrijeme pisanja ovog rada. Današnja mladež koja je distopiju podigla u najgledanije i najčitanije žanrove stoljeća je generacija koja možda vidi svoju budućnost, no zbog pogrešaka prijašnjih generacija ne može do nje doći. Je li u sve to uključena i nova struja feminizma koja se pojavljuje, bilo ženskih likova iza pera i papira ili televizijskih ekrana? Imaju li empatija i tehnologija sa svime spomenutim ikakve veze? U ovaj zamršeni krug potrebno je nadodati današnju situaciju s klimatskim promjenama, sve češćim ekološkim katastrofama, medijima koji su pristrani, ekonomsku krizu koja je ostavila trajni utjecaj, promjene u pogledima na obitelj, žene, marginalizirane osobe i pitanje koje si sve više ljudi sve glasnije postavlja: tko sam to ja? Cijeli ovaj zamršeni krug se zasebno secira i pokušava pojasniti distopijskim filmovima. Pitanje borbe za goli život, akcijskih scena koje dižu adrenalin svakom gledatelju i moralne dileme koje postaju sve teže su osnovni principi na kojima nastaje distopija.

Stoga, dosta je fascinantna želja da ljudi žele gledati kako netko (ako računamo na to da se svatko poveže barem minimalno s likom) uživa u gledanju njegove patnje. Dakako da je to puno intenzivnije ako su u pitanju likovi iz serija; s njima provedemo minimalno sat vremena tjedno, po nekoliko godina.

U distopijskom se svijetu nekoliko bitnih stavki često ponavlja. Osim upitnosti plodnosti ljudske rase, ovdje je i pitanje sjećanja, znanja i prošlosti. Kako Neo upija znanje kung fua spajajući se na kompjuter, tako Offred i Major žele saznati tko su, dok Max iz *Elysiuma* samo želi ispuniti svoj dječački san, u *Loganovom bijegu* on se borio za utopiju, za koju je Horvat rekao da je možda distopija. U *Chappie*u je bila borba za vlastiti razum, a maleni David iz *Umjetne inteligencije* je tražio samo osjećaj pripadnosti. Svatko od protagonista je tražio svoje mjesto pod suncem.

Kako je bilo rečeno više puta kroz rad, distopijski filmovi imaju snagu ostavljati vrlo snažne poruke svojim gledateljima. Čak i ne samo njima, ovi filmovi su sve češći u stvaranju i ostavljaju snažne poruke i utiske u svijetu što se može vidjeti i u drugim industrijama danas, poput modne ili glazbene. Dakako da postoji mnogo filmova koji su samo napravljeni radi Hollywoodske produkcije, omjera snage ili samo dobrih akcijskih scena s nekoliko eksplozija, no spomenuti filmovi nose poruku. Ako se gleda mišljenje Reismana koji je postao vizionar kao i Alfonso Cauron za *Djecu čovječanstva*, što je samo po sebi jako zastrašujuće:

> „Podsjeća nas da možemo učiti iz dana u kojima živimo kako bismo ublažili dolazeći svijet. Još uvijek živimo u sadašnjosti, a još uvijek treba obaviti posao i doživjeti čuda. Čak i Cole, pred kraj svoje priče (*12 majmuna*) to shvaća, i u 90-im godinama izgovara riječi koje bi trebale odjeknuti u našim glavama: Ovo je sadašnjost. Ovo nije prošlost. Ovo nije budućnost. Ovo je upravo sada“ (Reisman, 2018).

Svemir distopije samo je mjesto koje je očito čekalo da bude otkriveno. Ovo je platforma na kojoj se zbog današnjih tehnologija mogu jasno predočiti mogući problemi pred nama. I opet se vraćamo na početak, sredinu i kraj. Ono što je nekome distopija, nekome je možda utopija i obratno. Što smo mi tromiji kao vrsta, sve više će nas sustići scenariji i ostalih producenata, ne samo Cuarona, koje ćemo proglasiti svojevremenskim vizionarima. Očito nam je lakše govoriti da su ljudi vizionari nego da napravimo neku akciju kako bi ovo zaustavili. Po pitanju propasti svijeta zbog ekologije, možda je nova generacija spremna nešto mijenjati da se svi spomenuti scenariji ne ostvare. S druge strane, možda Reisman u pravu kada kaže da je već prekasno. Čiju stranu će tko zauzeti, samo je na čitateljima, gledateljima i vremenu ispred nas.

11. Literatura

1. Abdelbaky A., (2016.) „A Perfect World or an Oppresive World: A Critical Study of Utopia and Dystopia as Subgenres of Science Fiction“, *International Journal of English Language, Literature and Humanities,* sv. 4 (3): 17-33.
2. Artut S. (2017.) „ Adressing a future with data visualization on science fiction movies: Dystopia or Utopia“, *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication,* sv.7 (4): 696-633.
3. Banerjee S. B., Greene K., Krcmar :, (2008.) „The role of gender and sensation seeking in film choice“, *Journal of Media Pshychology,* sv. 20 (3): 97-105.
4. Bartsch A., (2012.) „Emotional Gratification in Entertainment Experience. Why Veiwers of movies and television series find it rewarding to experience emotions“, *Media Pshychology* sv. 15 (3): 267-302.
5. Baudrillard J. (2001.) *Simlacija i zbilja,* Zagreb: Jesenski i Turk
6. Bostrom N., (2003), „Are we living in a computer simulation?“ *The Philosophical Quarterly,* sv.53 (211): 243-255.
7. Cavallaro D., (2007.) *Cyberpunk and cyberculture: Science fiction and the work of William Gibson,* Norfolk: Continnum
8. Cuddon I. A., (2013.) „*Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*“,West Sussex: Penguin Books, Wiley-Blackwell.
9. Doane, M. A., (2007.) *Technophilia: Technology, Representation and teh feminine*. str. 182-190.
10. Finnsson G., (2016), „The unexpected popularity of dystopian literature: From Orwell's *Nineteen Eighty-Four* and Atwood's *The Handmaid's Tale* to Suzanne Collins' *The Hunger Games* Trilogy“, B.A. Essay, University od Iceland
11. Fisher M., (2012.), „Precarious dystopias: The Hunger games, In time, and Never let me go“, *Film Quarterly,* sv. 64 (4): 27-33.
12. Fokkema D., (2011.) *„Perfect worlds: Utopian fiction in China and the West“,* Amsterdam: Amsterdam University Press
13. George S. A., (2009), „Science fiction film: nineteenth and twentieth centuries“, u: Robin Anne Reid (ur.) *Women in science fiction and fantasy,* Westport: Greenwood Press, str. 112-123.

14. Gilić, N., (2013.) *Filmske vrste i rodovi*, Zagreb: Društvo za promicanje književnosti na novim medijima
15. Gillis S., „The Matrix trilogy – Cyberpunk reloaded“,u: Stacy Gillis (ur.) *The Matrix trilogy – cyberpunk reloaded,* London: Wallflower Press
16. Goldenberg J. L., Pyszczynski T., Johnson K. D., Greenberg J., Solomon S., (1999.) „The Appeal of Tragedy: A Terror Management Perspective“, *Journal Media Psychology,* sv. 1 (4): 313-329.
17. Grant B. K., „Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in Science Fiction Film“, u: Sean Redmond (ur.) *Liquid metal: the science fiction film reader,* London i New York:Wallflower press, str. 17-24.
18. Groys, B., (2008.) *Art Power,* Cambridge: MIT Press books
19. Halonja, A., (2015), „Anarhija u kiberprostoru“ *Hrvatski jezik,* sv. 2 (1): 21-23.
20. Haraway, D. J., (2007.) „A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Socialist Feminism“, u: Steven Seidman (ur.) *The Postmodern turn: new Perspectives on Social Theory,* London, Cambridge University Press, str. 158-181.
21. Horvat S., (2008) *Budućnost je ovdje; svijet distopijskog filma,* Zagreb: Hrvatski filmski savez
22. Humm M:, (1997.) *Feminism and film,* Edinburgh: Edinburgh University Press
23. Knjiga Otkrivenja u: Biblija: Stari i Novi zavjet (1995). Gl. ur. J. Kaštelan, B. Duda, Zagreb: Kršćanska sadašnjost
24. Kragić, B., (2017.) „*Neke tendencije klasičnog filma: tri eseja*“,Zagreb: Hrvatski filmski savez
25. Leslie J., (2010.) „The risk that humans will soon be extinct“ *Philosophy,* sv. 85 (334): 447-463.
26. Mares M. L., Oliver M. B., Cantor J., (2008.) „Age differences in adults' emotional motivations for exposure to films“, *Media Psychology,* sv. 11 (4): 488-511.
27. Newbury, M., (2012.) „Fast Zombie/Slow Zombie: Food Writing, Horror Movies and Agribusiness Apocalypse“, *American Literary History,* sv. 24 (1): 87-144.
28. Nithya.k (2016.) „Science fiction and dystopia“, *International journal of English Language, Literature and Humanities,* sv. 4 (8): 206-220.
29. Oliver M. B., (1993.) „Exploring the Paradox of Enjoyment od Sad Films“, *Human Communication Assosiation,* sv.13 (3): 315-342.

30. Rohatyn D., (1989.) „Hell and Dystopia: A comparison and literary case study“ *Utopian studies* sv.2: 94-101.
31. Schmeink L., (2013), *Biopunk dystopias: Genetic Engineering, Society and science fiction,* Liverpool: Liverpool University Press
32. Sobchack V. (2007.) „Images of Wonder: The look of science fiction“, u: Sean Redmond (ur.) *Liquid metal: the science fiction film reader,* London i New York:Wallflower press, str. 4-11.
33. Sontag S., (2007.), „The imagination of disaster“, u: Sean Redmond (ur.) *Liquid metal: the science fiction film reader,* London i New York:Wallflower press, str. 40-47.
34. Sterling B., (2013), *Mirrorshades,* Portland, Oregon: Underland Press
35. Štimac D., (2015), „Chappie“, U: N. Gilić (ur.), *Hrvatski filmski ljetopis,* Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 180-183.
36. Terentowicz – Fotyga U., (2011.) „On the impossibility of dystopia? Children of men or the Apocalypse Now“ u: Artur Blaim i Ludmiła Gruszewska Blaim (ur.) *Imperfect Worlds and Dystopian Narratives in Contemporary Cinema,* Berlin: Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften, str. 169-182.
37. Texter D. W., (2007), „A funny thing happened on the way to the dystopia“:The culture industry's neutralization of Stephen King's The Running Man“, *Utopian studies* sv.18 (1): 43-72.
38. Than, K., (2010) „“Zombie Virus“ possible via Rabies-Flu Hybrid?“, *National Geographic* https://news.nationalgeographic.com/news/2010/10/1001027-rabies-influenza-zombie-virus-science/ (stranica posjećena 21. travnja 2019)
39. Williams D. E., (1988), „Ideology as Dystopia: An Interpretation of Blade Runner“, *International Political Science Reveiw,* sv. 9 (4): 381-394.

Internet stranice:

1. „7 July London bombings: What happened that day?“, (2015.), *BBC.com,* https://www.bbc.com/news/uk-33253598 (stranica posjećena: 3. ožujka 2019).
2. „Reagan's ALIEN speech to UN“ (2006), *Youtube,* https://www.youtube.com/watch?v=Ag44dRO8LEA (stranica posjećena: 29. travnja 2006.)

3. „The Making of Metropolis“ (2017), *Youtube,* https://www.youtube.com/watch?v=M1OdNjQG_h0 (Stranica posjećena 23. kolovoza 2019.)
4. Botz-Bornstein T., (2008), *Style and substance in the Matrix – Review: Stacy Gillis, Ed. (2005) The Matrix Triology: Cyberpunk Reloaded,* Film Philosophy, http://www.film-philosophy.com/index.php/f-p/index (stranica posjećena: 25. kolovoza 2019.)
5. Branningan M., (2018), „Designers are prepared for the apocalypse, according to all the hazmat hear on the runways“, *fashionista.com,* https://fashionista.com/2018/03/fashion-week-fall-2018-trend-apocalypse-hazmat-suits (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)
6. Coccaro, E., Lee R., Groer M.W., Can A., Coussons-Read M., Postolache T. T.(2019) „Toxoplasma gondii Infection: Relationship With Aggression in Psychiatric Subjects“, *The journal of Clinical Psychiatry,* sv. 77(3), https://www.psychiatrist.com/jcp/article/Pages/2016/v77n03/v77n0313.aspx (stranica posjećena 21. travnja 2019.)
7. Cortiel J., (2015.), „Feminist Utopia/Dystopia: Joanna Russ, The Female Man (1975), Marge Percy, Woman on the edge of time (1976)“, *academia.edu,* https://www.academia.edu/14933045/Feminist_Utopia_Dystopia_Joanna_Russ_The_Female_Man_1975_and_Marge_Piercy_Woman_on_the_Edge_of_Time_1976_ (stranica posjećena 21. svibnja 2019.)
8. Cyborg“ (2019): *Technopedia,* Technopedia Inc., https://www.techopedia.com/definition/15651/cyborg (stranica posjećena 23. travnja 2019.)
9. Cziganyik Z., (2016) „Utopia & Dystopia on the screen“ *Film & Culture,* https://www.academia.edu/32531578/Utopia_and_Dystopia_on_the_Screen , originalno objavljeno u Dorottya Jászay and Andrea Velich (eds) Film and Culture, Eötvös Loránd University, Budapest, 2016, 30-43 (stranica posjećena: 1. ožujka 2019).

10. De Balie (2018), „Children of men' film talk: Srecko Horvat & Alfonso Cuaron: - Forum on European Culture 2018“, *Youtube*, https://www.youtube.com/watch?v=tq4yoT4LxGA, (stranica posjećena: 29. travnja 2019)
11. De Semlyen, P., (2010.), „A history of CGI in the movies“, *Empireonline,* https://www.empireonline.com/movies/features/history-cgi/, (stranica posjećena 23. ožujka 2019.)
12. Denney T. A., (2017), „Five cult feminist dystopias you need to know“, *Dazed digital,* https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/36335/1/five-cult-feminist-dystopia-films-you-need-to-see (stranica posjećena: 1. lipnja 2019.)
13. Dodd C. J., (2017.), „Theatrical market statistics 2016“, *Motion Picture Assosiation of America,* stranica posjećena 13. svibnja 2019)
14. Donahue, M. Z., (2017), „How a Color-Blind Artist Became the World's First Cyborg“ *National Georgraphic* https://news.nationalgeographic.com/2017/04/worlds-first-cyborg-human-evolution-science/ (stranica posjećena 22. travnja 2019)
15. Frigerio A., (2017.) „ On the verge of darkness: Dystopic movies and contemporary global challenges“ *E-International relations,* https://www.e-ir.info/2017/08/04/on-the-verge-of-the-darkness-dystopic-movies-and-contemporary-global-challenges/ (stranica posjećena: 3. svibnja 2019.)
16. Frost A, (2014.) „Born in Flames: feminist terrorism in a post – capitalist dystopia“ , *Dangerous minds,* https://dangerousminds.net/comments/born_in_flames_feminist_terrorism_in_a_post-socialist_dystopia (stranica posjećena: 1. lipnja 2019.).
17. Hale, T. (2019) „The "Zombie Deer Virus" Has Hit 24 US States“, *Youtube,* https://www.iflscience.com/plants-and-animals/the-zombie-deer-virus-has-hit-24-us-states/ (posjećena stranica: 19. travnja 2019)
18. Hanich, J, (2017.) „ The journey of a film phenomenologist: An interveiw with Vivian Sobchack on being and becoming“, *necsus-ejms.com,* https://necsus-ejms.org/vivian-sobchack-interview/, (stranica posjećena: 23. Kolovoza 2019.)
19. Hrastovčak T., (2017.) „Hollywood (ponovno) otkriva cyberpunk“, *vecernji.hr,* https://blog.vecernji.hr/tomislav-hrastovcak/hollywood-ponovno-otkriva-cyberpunk-9597 (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)

20. Jeffries S., (2014) „Neil Harbisson: the world's first cyborg artist“ *The Guardian,* https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/06/neil-harbisson-worlds-first-cyborg-artist (stranica posjećena 24. travnja 2019)
21. Johnson D., (2014), „10 Futuristic Fashion Films That Have Us Dreaming Of Dystopias“, *bkaccelerator.com,* https://bkaccelerator.com/10-futuristic-fashion-films-us-dreaming-dystopias/ (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)
22. Keck C., (2014.)„The best Feminist Sci-Fi moments in history, from Dana Scully to Mary Shelley“ *Bustle.com,* https://www.bustle.com/articles/40728-the-best-feminist-sci-fi-moments-in-history-from-dana-scully-to-mary-shelley (stranica posjećena: 1. lipnja 2019).
23. Leković D., (2018), „2001: Odiseja u svemiru – Priča o filmu“, *draganlekovic.me,* http://draganlekovic.me/2018/03/2001-odiseja-u-svemiru-prica-o-filmu/ (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)
24. Mahida C. A., (2011.) „Dystopian Future in Contempoprary Science Fiction“, *aygrt.net,* https://www.academia.edu/1446073/Dystopian_Future_in_Contemporary_Science_Fiction (stranica posjećena : 1. ožujka 2019.)
25. May, A. (2019) „'Zombie' deer disease: How to prevent it and avoid eating infected meat“, *USA Today* https://eu.usatoday.com/story/news/nation/2019/02/18/zombie-deer-disease-cwd-how-avoid-getting-it-cdc/2903849002/ (stranica posjećena: 19. travnja 2019)
26. McGinney W. L., (2009), „The sounds of the diystopian future: music for science fiction; Films of the New Hollywood era, 1966-1976“, *citeseerx.ist.psu.edu,* http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.845.9158&rep=rep1&type=pdf, (stranica posjećena 24. kolovoza 2019)
27. Peternai K., (2001), „Protočna granica“, *matica.hr,* http://www.matica.hr/kolo/284/protocna-granica-19805/ (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)
28. Ralón, L., (2012.) „Interveiw with Douglas Kellner“, *figureground.com,* http://figureground.org/interview-with-douglas-kellner/ (stranica posjećena 22. kolovoza 2019.)

29. Reisman A., (2018), „12 Monkeys is the Apocalypse movie we need right now“, *Vulture,* https://www.vulture.com/2018/11/12-monkeys-why-terry-gilliams-movie-is-so-relevant-today.html (stranica posjećena 20. svibnja 2019.)
30. Reynolds E., (2018), „The agony of Sophia, the world's first robot citizen condemned to a lifeless career in marketing“, *The Wired,* https://www.wired.co.uk/article/sophia-robot-citizen-womens-rights-detriot-become-human-hanson-robotics (stranica posjećena: 22. travnja 2019.)
31. Saban M., (2014), „47 Dystopian fashion editorals – From Dystopian Film Fashion to Dystopian military Editorials“, *trendhunter.com,* https://www.trendhunter.com/slideshow/film-fashion (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)
32. Sartre: Hell is other people (explanation)“ (2019), https://www.the-philosophy.com/sartre-hell-is-other-people, stranica posjećena: 23. svibnja 2019.)
33. Stix M., (2016), „World's first cyborg wants to hack your body“, *CNN,* https://edition.cnn.com/2014/09/02/tech/innovation/cyborg-neil-harbisson-implant-antenna/index.html (stranica posjećena 23. travnja 2019)
34. Ting J., (2019), „Prada went Frankenstein but made it fashion“, *papermag.com,* https://www.papermag.com/prada-milan-fashion-week-2019-2625912197.html (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)
35. Trump on climate change report: „I don't believe it“ (2018), *CNN.com,* https://www.bbc.com/news/world-us-canada-46351940 (stranica posjećena 10. travnja 2019.)
36. Trump: Democrats openly invite illigal aliens“ (2019), *Youtube,* https://edition.cnn.com/videos/politics/2018/10/20/trump-democrats-like-caravan-elko-rally-sot-vpx.cnn (stranica posjećena: 10. travnja 2019.)
37. UK Parliament declares climate change emergency“, *BBC.com,* https://www.bbc.com/news/uk-politics-48126677, (stranica posjećena 11. travnja 2019.)
38. Wall M., (2018), „We're probably living ina a simulation, Elon Musk says“, *Space.com,* https://www.space.com/41749-elon-musk-living-in-simulation-rogan-podcast.html (stranica posjećena: 10. lipnja 2019.)
39. Wühr P., Lange B. P., Schwartz S., (2017), „Teras or Fears? Comparing gender stereotypes about movie preferences to actual preferences“, *Front Psychol.,* sv. 8 (428), (stranica posjećena: 13. svibnja 2019.)

Dodatna literatura:

Biografije autora spominjanih u radu:

1. Horvat Srećko:

1.) https://fraktura.hr/autori/srecko-horvat, (stranica posjećena: 24. kolovoza 2019.)

2.) https://knjige.pravac.com/biografije/srecko-horvat-18160/ (stranica posjećena: 24. kolovoza 2019.)

3.) https://www.jutarnji.hr/globus/srecko-horvat-da-ja-sam-lud-jer-danas-u-ovakvoj-europi-koja-je-u-ratu-koja-se-raspada-u-kojoj-se-guse-slobode-bilo-bi-ludo-ne-biti-lud/4046088/ (stranica posjećena 24. Kolovoza 2019.)

2. Artut Selçuk:

1.) https://egs.edu/students-alumni/sel%C3%A7uk-artut (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)

3. Frigerio Alberto

1.) https://www.e-ir.info/author/alberto-frigerio/ (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)

4. Nolan Christopher

1.) https://www.imdb.com/name/nm0634240/bio?ref_=nm_ov_bio_sm (stranica posjećena 24. kolovoza 2019.)

5. Lang Fritz

1.) https://www.ziher.hr/filmski-vremeplov-fritz-lang-otac-njemackog-ekspresionizma/ (stranica posjećena: 25. kolovoza 2019.)

6. Newbury Michael

1.) http://www.middlebury.edu/academics/enam/faculty/node/21941 (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

7. Gillis Stacy

1.) https://www.waterstones.com/author/stacy-gillis/491608 (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

8. Groys Boris

1.) https://egs.edu/faculty/boris-groys (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

9. Botz - Bornstein Throsten

1.) https://www.botzbornstein.org/ (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

10. Terentowitz – Fotyga Urszula

1.) https://umcs-pl.academia.edu/UrszulaTerentowiczFotyga (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

11. George Susan A.

1.) https://www.palgrave.com/gp/book/9781137321572#aboutAuthors (stranica posjećena 26. kolovoza 2019.)

12. Grant Barry Keith

1.) https://www.wlupress.wlu.ca/Contributors/G/Grant-Barry-Keith (stranica posjećena 25. kolovoza 2019.)

13. Štimac, D., (2015) Otmice, roboti i simulacije – znanstvena fantastika i 24. Dani hrvatskog filma. *Hrvatski filmski ljetopis*, 82-83-2015, str:125-128.

14. Ur. James, E.; Mendlesohn, F., (2003) *The Cambridge companion to Science Fiction*. Ujedinjeno kraljevstvo: Cambridge University Press;

12. Sažetak

U radu se pokušava definirati i analizirati žanr distopije od nastajanja pa sve do danas – kroz same početke literatura pa do filmova kakvi su sada. Kroz primjere se pokušalo pokazati kako je distopija kao žanr napredovala, pogotovo na prelasku u novo tisućljeće. Žanr postaje populariziran pojavom *Matrix* trilogije, ali velika ekspanzija distopije kroz kinematografiju datira samo nekoliko godina unazad zbog novih, tinejdžerskih trilogija koje prikazuju mlade likove u borbi za preživljavanje u svijetu koji je gotovo cijeli uništen. Od tada, distopija počinje dobivati više pozornosti, koliko od publike toliko i od kritičara. Analiza znanstvenih članaka, knjiga i novinskih napisa provedena je uz usporedbu s filmovima čija bi distopijska tematika uskoro mogla postati stvarnost. Točnije rečeno, filmovi koji su analizirani sadržavaju teme poput društvene aktivnosti, ekonomije, tehnologije, ekologije ili psihologije.

Ključne riječi: distopija, znanstvena fantastika, žanrovi, film, kinematografija, popularnost

13. Summary

This paper presents attempts to define and analyze the genre of dystopia from its origins to the present day – through the very beginnings of its literature to movies as they are now. Examples have sought to show how dystopia as a genre has progressed, especially at the turn of the new millenium. The genre firstly gained popularity with the *Matrix* trilogy, but the great expansion of dystopia troughout the cinematography is dated just few years ago, with new teenage trilogies depicting young characters fighting for survival in a world that has been nearly destroyed. Since then, dystopia has begun to receive more attention from audiences as well as critics than ever before. An analysis of scholary articles, books and newspaper articles was carried out by comparison with films whose dystopian themes could be a sign of the times that are perhaps coming. Specifically, the movies that were analyzed include topics such as social activity, economics, technology, ecology or psychology.

Key words: dystopia, science fiction, genres, films, cinematography, popularity