

Distopija i utopija: Književnost, film i video igre

Vukelić, Dominik

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:493424>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-24**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU
SVEUČILIŠNI PREDDIPLOMSKI STUDIJ MEDIJSKE KULTURE

DOMINIK VUKELIĆ

**DISTOPIJA I UTOPIJA: KNJIŽEVNOST, FILM I
VIDEO IGRE**

ZAVRŠNI RAD

MENTOR:

doc. dr. sc. Tatjana Ileš

Osijek, 2019.

SAŽETAK

U ovom radu koristit ću se teorijom transmedijalne naratologije da bih analizirao djela distopijske fikcije unutar medija književnosti, filma i video igara. Cilj je ovog pristupa razmotriti na koji način različiti mediji stvaraju svjetove priče, kakve su implikacije za njihove konzumente i koje su mogućnosti subverzije. Budući da su ovi mediji različiti, nužno je koristiti metodologiju koja ih može analizirati prema jednakim kriterijima. Za analizu sam iz književnosti izabrao knjigu Georga Orwella *1984.*, iz filmske sam produkcije izabrao serijal *Mad Max* i kultni film *Doctor Strangelove*, a iz industrije video igara izabrao sam serijal *Metal Gear Solid* i serijal *Fallout*. Smatram da su ovi primjeri suvremeni te da prikazuju uvjerljive distopijske scenarije.

Ključne riječi: Distopije, subverzija, iskustvenost, svjetovi priče, transmedijalnost

ABSTRACT

In this work I am going to use the theories of transmedial narratology to analyse works of dystopian fiction contained within the media of literature, film and video games. The goal of this approach is to examine the ways different media create storyworlds, what their implications for consumers are and ways in which they achieve subversion. Since all of these media are different, it is necessary to use methodology that can analyse them using the same criteria. For examples in literature I have chosen George Orwells *1984.*, in movies the *Mad Max* series and *Doctor Strangelove*, and in video games the *Metal Gear Solid* and *Fallout* series. I describe that these examples are contemporary and depict convincing dystopian scenarios.

Keywords: Dystopia, subversion, experientiality, storyworlds, transmediality

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad
pod naslovom _____

diplomski/završni

te mentorstvom _____

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. TEORIJSKI DIO	2
2.1 MEDIJI I SVJETOVI PRIČE	2
2.2 SUBJEKTIVNOST U MEDIJIMA	7
2.3 FIKCIONALNI SVJETOVI	9
2.4 EMULIRANJE MEDIJA, ADAPTACIJA	10
2.5 ISKUSTVENOST	12
2.6 KNJIŽEVNA DISTOPIJA	12
2.7 FOUCAULTOVE UTOPIJE I HETEROTOPIJE	14
2.8 BAUDRILLARDOV SIMULAKRUM	16
3. RASPRAVA	17
3.1 SERIJAL <i>METAL GEAR</i>	17
3.2 <i>DOCTOR STRANGELOVE</i>	22
3.3 <i>1984</i>	24
3.4 SERIJAL <i>FALLOUT</i>	27
3.5 <i>MAD MAX</i>	29
4. ZAKLJUČAK	31
5. POPIS LITERATURE	32

1. UVOD

U ovom radu koristit ću se teorijom transmedijalne naratologije da bih analizirao djela distopijske fikcije unutar medija književnosti, filma i video igara. Cilj je ovog pristupa razmotriti na koji način različiti mediji stvaraju svjetove priče, kakve su implikacije za njihove konzumente i koje su mogućnosti subverzije. Budući da su ovi mediji različiti, nužno je koristiti metodologiju koja ih može analizirati prema jednakim kriterijima. Za analizu sam iz književnosti izabrao knjigu Georga Orwella *1984.*, iz filmske sam produkcije izabrao serijal *Mad Max* i kultni film *Doctor Strangelove*, a iz industrije video igara izabrao sam serijal *Metal Gear Solid* i serijal *Fallout*. Smatram da su ovi primjeri suvremeni te da prikazuju uvjerljive distopijske scenarije. Rad se sastoji od dva dijela – teoretske razrade koncepata naratologije te zasebnih i usporednih analiza djela. Ovaj rad proučava djela stvorena u različitim medijima te se zbog toga oslanja na teoriju transmedijalne naratologije. U prvom poglavlju kroz koncept svjetova priče Marie-Laure Ryan definiram što su to mediji i kakve oni svjetove priče stvaraju. Koristeći građu tih svjetova priče možemo sagledati njihove glavne elemente i to primijeniti na njihovu kasniju analizu. Drugi važan teoretičar je Jan-Noël Thon, koji proučava prikaze subjektivnosti unutar različitih medija i način na koji se oni ostvaruju kroz ono što on naziva univerzalni kadrovi. Nadalje, svaki od ovih medija ima različito ostvarenje, pa je nužno promotriti razlike koje Jesper Juul izdvaja teorijom fikcionalnih svjetova. Budući da mediji danas „posuđuju“ žanrovske odrednice jedni od drugih, Jeff Thoss promatra kakvu ulogu emuliranje između medija ima za njihovu konačnu manifestaciju. Da bismo promotрили kako ovi mediji utječu na konzumenta važan je koncept iskustvenosti Marca Caracciola, koji postavlja dvosmjernu vezu između samog medija i krajnjeg konzumenta. Distopije su drugi važan dio ovog rada te ih promatram kroz kontekst književnosti, Foucaultovu teoriju utopija i heterotopija i Baudrillardov koncept simulakruma i subverzije. Analize djela su posljednji dio rada, a sastoje se od samostalne i usporedne analize različitih primjera. Usporedna analiza je važna da bismo mogli promotriti kako se unutar odrednica medija ostvaruju distopije, ali i kako one u takvom obliku utječu na krajnjeg konzumenta.

2. TEORIJSKI DIO

2.1 MEDIJI I SVJETOVI PRIČE

U svom radu *Tuningthe Instruments of a Media-Conscious Narratology* Marie-Laure Ryan pojmove medija i svijeta priče (storyworld) pokušava pretvoriti iz općenitih u analitičke alate koji se mogu koristiti za transmedijalnu analizu. Ako mediju pristupimo sa stajališta naracije, izbor medija sam po sebi određuje koje priče možemo ispričati, kako ih možemo ispričati, i zašto je baš taj medij najbolji izbor za određenu priču. Oblikujući naraciju, mediji oblikuju krajnje ljudsko iskustvo. (Ryan, 2014:25)

Ovdje dolazimo do problema definiranja onoga što se smatra medijem u ovom kontekstu. Za početak, pogledajmo popis pojmova koji se danas mogu smatrati medijima: masovni mediji (novine, televizija, radio, Internet), tehnologije komunikacije (tisak, računalo, film, fotografija), specifične primjene digitalne tehnologije (računalne igre, blogovi, e-mail, društvene mreže), „trajna“ pohrana podataka (knjige, snimanje zvuka i filma, fotografija), semiotički oblici izražavanja (jezik, zvuk, pokret), oblici umjetnosti (književnost, glazba, slikarstvo, ples, kiparstvo, opera itd.), materija na kojoj se predstavljaju poruke ili znakovi (glina, kamen, papir)... Ovakva „tradicionalna“ podjela medija stvara zbunjenost kada pokušavamo definirati pojam multimedija, koji se zapravo i protežu kroz ove kategorije. Ryan smatra da su jedino semiotički oblici izražavanja singularni, tj. nemultimedijski – jezik, zvuk i pokret. Stoga definira multimedijske medije kao tehnološke ili kulturne fenomene, poput filma i kazališta, koji koriste različite oblike izražavanja, a ljudi ih doživljavaju kroz više osjetila. (Ryan, 2014:26)

Da bi riješila problem definiranja medija u kontekstu naratologije, Ryan (2014:29) predlaže drugačiji pristup, koji za početnu točku uzima medijske kategorije koje se neformalno koriste u zapadnoj kulturi. Ove kategorije se oslanjaju na tri vrste kriterija: Semiotička građa, tehnička dimenzija i kulturna dimenzija.

- Semiotička građa obuhvaća kategorije slike, zvuka, jezika i pokreta. Oni se nadalje mogu analizirati kroz svoju vremensku i prostornu dimenziju. Za slike je to linija, boja, oblik i prostornost, a za zvuk je visina, ritam i glasnoća. Semiotički mediji su većinom umjetnički – glazba, slikanje, kiparstvo i jezik.

- Tehnička dimenzija uključuje ne samo tehnologije koje definiraju medije poput filma, televizije, fotografije, itd., nego i sve vrste njihove primjene. Ne uključuju svi mediji tehnologiju, ali imaju tehničku dimenziju budući da ne mogu postojati bez načina proizvodnje i materijalne podrške prikazivanja. Primjerice, za film produkcija (način proizvodnje) uključuje snimanje ili animiranje, a materijalna podrška je filmsko platno na kojem u konačnici gledamo film. U nekim medijima ne možemo razlikovati način proizvodnje i materijalnu podršku. Primjerice, u kazalištu ili u baletu ljudsko tijelo istovremeno proizvodi i prikazuje sadržaj. Način produkcije također može biti višeslojan. Primjerice, kod književnosti imamo tehnologiju pisanja (papir i olovka, pisaći stroj, računalo) i tehnologiju tiska. Materijalna podrška koju proizvodi tisak je knjiga. Ova višeslojna produkcija predlaže razlikovanje tehnologija koje snimaju i prenose druge medije (pisanje za jezik, knjige za pisanje, scenarij za film, radio za govor i glazbu) i tehnologije koje „izravno“ prenose život (fotografija, film, snimanje zvuka).
- Kulturna dimenzija odnosi se na javno priznanje medija kao oblika komunikacije i institucije, ponašanja i prakse koji podržavaju medije. Kulturno osnovani mediji su dakle oblici komunikacije poput tiska, kazališta i stripa. Ovi oblici su prepoznati zbog svoje kulturne uloge i važnosti, ali ih ne možemo kategorizirati prema spomenutim kategorijama semiotike ili tehnologije.

Odgovarajući ovim dimenzijama medijalnosti, Ryan postavlja tri pristupa onome što ona naziva medijski svjesna naratologija:

- Semiotički pristup, koji istražuje narativnu moć jezika, slike, zvuka, pokreta i njihovih kombinacija.
- Tehnički pristup, koji istražuje načine na koji tehnologije oblikuju odnos između pošiljatelja i primatelja, širenje i pohranu poruke, spoznaju poruke, a također i kako tehnologije mogu mijenjati način pričanja priče (interaktivnost kod digitalne tehnologije, video igre). Kod tehničkog pristupa možemo proučavati i kakav utjecaj tehnologija poput ekrana može imati na ljude u budućnosti.
- Kulturni pristup, koji se koncentrira na ponašanje producenata i korisnika, ali i institucija koje omogućavaju postojanje medija. Ako ovo primijenimo na narativu, ovim pristupom

možemo proučavati kulturu obožavatelja, kakve priče ljudi pričaju na blogovima ili na društvenim mrežama te proces produkcije i odabira vijesti na televiziji ili radiju. (Ryan, 2014:29-30)

Što se tiče pojma svijeta priče, on se razlikuje od onoga što mislimo kada, primjerice, pričamo o svijetu Marcela Prousta, Ingmara Bergmana ili Friedricha Hölderlina. U tom tradicionalnom smislu, „svijet“ predstavlja razne ideje, društvene i povijesne postavke koji su tipični za autorove radove (na primjeru Prousta), glavne teme i slike koje se ponavljaju u njegovom radu (na primjeru Bergmana) i autorove ideje i općenita filozofija života (Hölderlin). Dakle, preciznije, to bi se odnosilo na ono što nazivamo svjetonazor. Naratološki koncept svijeta razlikuje se od ove prijašnje definicije na tri glavna načina. Prva je postavka da je naratološki svijet nešto što stvaraju individualni tekstovi, a ne cjelokupni opus autora. Dakle, svaka priča ima svoj zasebni svijet, osim ako se ne radi o transmedijalnom projektu, gdje se svijet prikazuje na različite načine u različitim medijima. Druga postavka tvrdi da svijet mora imati narativni sadržaj, pa ga je, stoga, teško primijeniti na, primjerice, lirsku poeziju. Treća postavka kaže da se svijet ne može nazivati autorovim svijetom, zato što se u slučaju fikcije autori nalaze u stvarnom svijetu, a svijet priče je sam po sebi fikcionalan. Ako svijet pripada ikome, pripada likovima unutar njega. (Ryan, 2014:32)

Ovaj pojam svijeta vrlo je sličan postojećem pojmu fikcionalnog svijeta koji se koristi u naratologiji. Svijet je sam po sebi širi koncept od fikcionalnog svijeta zato što može sadržavati istinite i fikcionalne priče, tj. priče za koje se tvrdi da su se uistinu dogodile u stvarnom svijetu i priče koje stvaraju vlastiti, izmišljeni svijet. Ryan smatra da se ovakvom podjelom stvara pretpostavka da su „istinite priče“ nešto što se nužno dogodilo u stvarnom svijetu budući da se on povezuje sa svijetom priče tj. djela. Ovdje se zapravo uspostavlja distinkcija između svijeta priče i stvarnog svijeta. Čitatelj mora biti sposoban razlikovati svijet u kojem se on nalazi (referentni svijet) i svijet priče, a procjena istinitosti priče znači utvrditi u kojoj mjeri su ta dva svijeta jednaka (Ryan, 2014:33).

Stoga, djela koja smatramo fikcijom, ali i djela koja smještamo u stvarni svijet, stvaraju vlastiti, zasebni svijet. Ovakva definicija protivi se dosadašnjem zaključku da su stvarne priče (većinom) istinite, a priče fikcije nužno lažne. Naprotiv, stvarne priče mogu biti istinite ili lažne u odnosu sa stvarnim svijetom, ali fikcijske su uvijek istinite u svom referentnom svijetu. Ako ovo

analiziramo semiotički, na relaciji odnosa označitelj – označeno – referent, priča je označitelj, svijet priče je označeno, dok je u slučaju stvarnih priča stvarni svijet referent. Budući da svaka stvarna priča ima stvarni svijet kao referent, dolazimo do problema različitih isključivih verzija stvarnosti koje se ne poklapaju jedna s drugom. Ali u slučaju fikcije nema vanjskog referenta (stvarnog svijeta), zato što priča stvara vlastiti referent svijetom priče, a čitatelj onda automatski prihvaća prikazane zakonitosti (Ryan, 2014:33-34).

Što se tiče sadržaja ovih svjetova, autorica predlaže da su građeni od sljedećih elemenata:

1. Postojanosti - likovi u priči i predmeti koji imaju posebnu važnost priči.

U slučaju stvarnih priča, svaki dio stvarnosti implicitno pripada i svijetu priče. Što se tiče fiktivnih priča, postoje dva različita pristupa – tekstualni i fenomenološki. Prema tekstualnom pristupu, određeni mediji stvaraju svjetove priče koji sadrže samo one postojanosti koje se zaista prikazuju u priči, pa su stoga fiktivni svjetovi inherentno nepotpuni. Fenomenološki pristup odnosi se prema svjetovima priče kao zamišljenim iskustvima u kojima konzument medija spaja vlastito iskustvo stvarnog svijeta i prikazano iskustvo fiktivnog svijeta. Za ono što se ne prikaže izravno konzument pretpostavlja da se odvija slično kao u stvarnom svijetu. Ovaj princip autorica naziva principom minimalnog odmaka, a kojim se tvrdi: ako predmet postoji u fiktivnom svijetu, konzument ga povezuje sa sličnim predmetima iz stvarnog svijeta (osim ako tekst izravno ne kontrira takve pretpostavke). Ako, primjerice, čitamo o fiktivnoj Europi, pretpostavit ćemo da je zemljopisno jednaka pravoj, osim ako tekst izravno ne tvrdi da nešto nedostaje.

2. Smještaj - prostor u kojem se nalaze postojanosti.

3. Fizički zakoni - principi koji određuju što se može i ne može dogoditi u priči.

Ovi zakoni ovise o žanru, pa u bajkama, primjerice životinje mogu govoriti, u fantastičnim se pričama ljudi mogu pretvoriti u životinje, dok je u znanstvenoj fantastici moguće putovati kroz vrijeme. Ako se radi o stvarnoj priči, fizičke zakone preuzimamo iz vlastitog života.

4. Socijalna pravila i vrijednosti

Ovaj element ne sadrže nužno sve priče, ali je dobar izvor naracije u pričama gdje se protagonist suprotstavlja postojećim pravilima i vrijednostima, pogotovo u slučaju distopije.

5. Događaji - uzroci promjena stanja u vremenu koje opisuje narativa.

U filmu, predstavama i video igrama ovaj se element sastoji od radnje koja se prikazuje na ekranu ili na pozornici. Ovaj okvir vremena može također sadržavati i prolog ili epilog priče, ovisno o djelu.

6. Mentalni događaji - reakcije likova na percipirano ili stvarno stanje.

Događaje ne možemo u potpunosti razumjeti ako ih ne povežemo s mentalnim događanjima likova. Ako se, primjerice, dogodi potres, kroz reakciju likova shvatimo kakvo on značenje ima u prikazanom svijetu priče (Ryan, 2014:34-36).

Ovim elementima koristit ću se kasnije u analizi djela različitih medija.

Pojam svjetova priče važan je u naratologiji zato što rješava probleme koje su imale neke prošle definicije, uz to ima i specifične primjene. Prvo, svjetovi priče omogućavaju nam da razlikujemo dvije vrste narativnih elemenata – unutarnje, koji postoje unutar samog svijeta priče i vanjske, koji nisu dio samog svijeta, ali imaju važnu ulogu u njegovom predstavljanju. Mediji se razlikuju u prikazu unutarnjih i vanjskih elemenata. Ako pogledamo, primjerice, grčku dramu, zbor može biti manje ili više vanjski element. Ako zbor predstavlja idealnog pripovjedača, on je potpuno vanjski, a ako zbor predstavlja udaljene promatrače radnje koji mogu biti dio radnje, onda je zbor unutarnji element. Ako, primjerice, promatramo književnost koja sadrži pripovjedača, moramo odvojiti likove i pripovjedača. Razgovor likova uvijek pripada unutarnjim elementima svijeta priče, dok komentari pripovjedača mogu i ne moraju pripadati unutarnjim elementima. Ako je pripovjedač u prvom licu i opisuje svijet kroz vlastita iskustva, onda se radi o pripovjedaču kao unutarnjem elementu, a ako je pripovjedač sveznajući, a nema objašnjenja zašto bi on to sve trebao znati, onda se radi o pripovjedaču kao vanjskom elementu. Ako promatramo medij filma, kamera koja snima radnju zapravo ne postoji unutar svijeta priče, osim ako sami uvjeti unutar tog svijeta ne utječu na kameru. Primjerice, ako se kamera trese tijekom potresa ili ako vidimo kapljice na objektivu kada pada kiša, tek onda možemo doživjeti kameru kao smještenu unutar svijeta priče. U video igrama, vanjski su elementi svi oni koji premještaju fokus sa same radnje na određene vanjske elemente prema kojima sami likovi zapravo nemaju pristup. Primjerice, razni izbornici, upute igraču, postavke, itd... Ovi elementi prekidaju vremenski kontinuitet radnje i „pauziraju“ radnju prema volji samog igrača. Druga praktična primjena svjetova priče je razlikovanje između narativa medija s jednim svijetom ili više svjetova. Za razliku od klasičnih narativa koje se odvijaju u jednom svijetu, u djelima poput kratke priče „The Babysitter“ Roberta

Coovera ili u filmovima *The Butterfly Effect* i *Run Lola Run* vidimo više različitih verzija radnji koji se događaju unutar naizgled istog svijeta, no svaka radnja predstavlja zasebni svijet. Najrecentniji je primjer zacijelo Netflixov film *Bandersnatch*, koji ima veliki broj različitih završetaka, ovisno o izborima samog gledatelja (Ryan, 2014:37-43).

2.2 SUBJEKTIVNOST U MEDIJIMA

Sada kada smo definirali kakav svijet stvaraju fiktivna i stvarna djela, možemo pričati o životu likova unutar tih djela. Jan-Noël Thon u radu *Subjectivity across Media* proučava na koji se način prikazuju svijest ili emocije likova u transmedijalnim svjetovima priče.

Unutar svjetova priče nalaze se, naravno, i razni likovi kojima možemo pripisati određeni mentalni život. Da bi prikazali taj mentalni život, razni mediji koriste različite strategije. Iako bi izravan pristup bio možda najočitiji način prikaza tuđe svijesti, autor smatra da on nije najčešći. Usprkos razlikama medija poput radija i televizije, subjektivni prikaz svijesti može se smatrati transmedijalnim fenomenom koji se ostvaruje kroz veliki broj medija (Thon, 2014:67).

Da bi analizirali reprezentacije mentalnog života, potrebno je za početak razlikovati između subjektivnih, intersubjektivnih i objektivnih načina reprezentacija kao tri odnosa između svijesti lika i njene narativne reprezentacije. Ta se reprezentacija zapravo prikazuje neovisno o pripovjedaču ili se pojavljuje neposredno, kao objektivna činjenica. Subjektivni prikaz odvija se u svijesti određenog lika, intersubjektivni prikaz odvija se u svijesti grupe likova koji doživljavaju istu stvar, dok objektivni prikaz predstavlja elemente svijeta koji su postojanosti i ne ovise o mentalnom stanju likova (bilo kakvi fizički predmeti), (Thon, 2014:69-70).

Za medij filma, autor izdvaja četiri vrste kadra koji služe za prikaz subjektivnih načina reprezentacije.

Prvi je tzv. point-of-viewshot ili kadar iz perspektive lika u kojem prvo vidimo samog lika, a zatim ono što je prikazano kao njegova perspektiva svijeta iz prostora u kojem se nalazi. Ovo je najčešća metoda subjektivnog prikaza u filmu. S transmedijalnog stajališta, to su dijelovi priče u kojima se narativna reprezentacija prikazuje iz prostorne pozicije određenog lika i taj prostor određuje subjektivitet.

Drugi način je subjektivna sekvenca perspektive u kojoj nije određena samo prostorna perspektiva lika, nego i subjektivni aspekti njegovog viđenja ili svijesti. Autor kao primjer

izdvaja kadar iz filma *Genijalni um* u kojem shizofrenični protagonist promatra izgled kravate svog kolege kao geometrijsku strukturu. Ova sekvenca također često koristi razne filtere, zamućivanje ili druge efekte da bi prikazala način na koji lik doživljava svijet priče.

Treći način je subjektivna prevlaka u kojoj se prikazuju zbivanja tako da vidimo svijet na način na koji ih doživljava lik, ali i intersubjektivnu percepciju ostalih likova. Kroz ovaj postupak se ilustrira razlika između subjektivnog doživljaja jednog lika i onoga što se „objektivno“ događa u svijetu priče.

Četvrti način je reprezentacija unutarnjih svjetova u kojoj se prikazani događaji ne nalaze u svijetu priče ili percepciji lika nego u kvazipercepcijama poput halucinacija, sjećanja, snova i maštarenja. Oni se zapravo nalaze u podsvijetu svijeta priče i česti su, primjerice, u filmovima koji uključuju putovanje kroz vrijeme (Thon, 2014:73-78).

Što se tiče medija video igara, on također koristi ove četiri strategije, ali se zbog specifičnosti medija one mogu primijeniti na načine koji su mogući samo u video igrama. Igre se danas ne sastoje samo od interakcije igranja, nego sadrže i jasne narativne elemente kao što su animirane scene u stilu filmskih scena ili događaji koji ih emuliraju. Budući da su video igre danas izrazito tehnološki napredne, mogu koristiti sve oblike scena koje se koriste i u filmu, ali i neke vlastite strategije. Što se tiče kadra perspektive, on je istovremeno statičan i fleksibilan. Budući da se u video igrama većinom koristi isti stil kadra, što ovisi o žanru, on se može smatrati statičnim, ali se igraču može dati i kontrola nad kamerom, što taj kadar zapravo čini izrazito fleksibilnim. Što se tiče žanrovskih razlike, u praksi imaju ulogu predstavljanja različitih prikaza subjektivnih, polusubjektivnih i objektivnih načina reprezentacije. Primjerice, strateške igre poput *Warcrafta* koriste objektivni prikaz (odozgo). Igre poput *Tomb Raidera* koriste polusubjektivni način reprezentacije budući da je prostor svijeta određen položajem lika, premda njegov prikaz nije iz pozicije samog lika. Subjektivni prikaz pripisuje se igrama u prvom licu, dakle u igrama u kojima je položaj kamere jednak položaju samog lika (Thon, 2014:84-86).

U slučaju igara u prvom licu istovremeno se odvijaju kadrovi perspektive i subjektivne sekvence perspektive. Kadar perspektive je konstantan budući da kamera uvijek predstavlja gledište lika, a utjecaj okruženja pretvara to u subjektivne sekvence. Primjerice, ako je glavni lik ozlijeđen, kamera se može zamutiti i pocrveniti da bi prikazala promjenu mentalnog stanja lika. Ako gledamo polusubjektivni prikaz, u tom slučaju korištenjem vanjskih elemenata može doći do

subjektivne prevlake. Primjerice, vanjski elementi nam prikazuju koje predmete glavni lik posjeduje, što je zapravo nelogično budući da oni nisu nužno prikazani na njemu ili u svijetu oko njega. U određenim slučajevima može doći i do reprezentacije unutarnjih svjetova. U primjeru igre *Batman:Arkham Asylum* glavni lik dolazi u kontakt s halucinogenim plinom koji pokreće sekvencu halucinacije koja se odvija u drugom svijetu (Thon, 2014:87-92).

2.3 FIKCIONALNI SVJETOVI

Budući da u video igrama igrači utječu na razvoj događaja, one po definiciji prkose konceptu narative. Jesper Juul stoga smatra da se o video igrama treba raspravljati korištenjem koncepta fikcionalnih svjetova. Prema njemu, video igre su polu-stvarne jer dolazi do mješavine pravih aktivnosti koje radimo u stvarnom svijetu i fikcionalnog svijeta kojeg zamišljamo tijekom igranja. Sadržaj u igrama postavlja u tri kategorije:

1. Fikcija kroz pravila: najjednostavniji slučaj jer pravila igre motivira fikcija igre. Ako u igri vidimo auto, očekujemo da ga je moguće voziti. Ako vidimo pticu, očekujemo da ptica može letjeti. Pretpostavljamo da vrijede jednake zakonitosti kao u našem svijetu.
2. Fikcija izvan pravila: kada fikcija sprječava igrača da radi stvari koje bi inače bile moguće. Ako igramo igru o kuhanju, ne možemo jednostavno napustiti kuhinju i raditi što želimo. Ili, primjerice, auti nikad ne ostaju bez goriva.
3. Pravila koja fikcija ne objašnjava: kada je zakonitosti svijeta teško objasniti. U igri o kuhanju imamo beskonačnu ponudu sastojaka ako pogriješimo u pripremanju jela. I zašto *Super Mario* ima tri života (Juul, 2014:175)?

U video igrama postoji razlika između opisa svijeta i razine apstrakcije koju doživljava igrač. Stvari koje izgledaju implicitno moguće uopće ne moraju biti dio igre. Kada igrač prilazi novoj igri, mora se osloniti na apstrakcije različitih žanrova. Ako igramo simulaciju vožnje, normalno je pretpostaviti da možemo upravljati autom, a ako igramo stratešku igru u kojoj su elementi auti, onda nam nemogućnost vožnje ne predstavlja manjak zbog žanrovskih odrednica. Sam koncept žanra je apstrakcija, a žanr je način pretvaranja fikcionalnog svijeta u pravila i postupke koje igrač može napraviti (Juul, 2014:178-179).

Apstrakcija je važna zato što određuje kako igrači shvaćaju fiktivne svjetove. Ako uzmemo, recimo, književnu priču o gladnoj osobi, kao čitatelji možemo zamisliti veliki broj načina na koji

ta osoba može doći do hrane. Ali ako igramo igru o kuhanju, automatski prihvaćamo da je jedini način za doći do hrane postupak kuhanja. U književnim pričama, granica mogućih postupaka lika ovisi o našoj razini shvaćanja fikcionalnog svijeta. U igrama, granica mogućih postupaka je u apstrakciji koju žanr igre stvara nad fiktivnim svijetom. Ako usporedimo stvarni nogomet u kojem je zabranjeno dirati loptu rukom s video igrama na temu nogometnih igara, onda u video igri apstrakcija preuzima drugu ulogu. U fizičkom nogometu igrač u bilo kojem trenutku može prekršiti to pravilo i snositi posljedice, ali u video igri igraču se zapravo i ne daje ta mogućnost budući da su pravila nogometa strogo definirana i ograničena medijem. Igrač se neće zapitati zašto ne može uhvatiti loptu rukama budući da bi to bilo detrimentalno samom nastavku igranja (Juul, 2014:189-190).

Mislim da je za pravilnu analizu medija video igara potrebno spojiti koncept svjetova priča Marie-Laure Ryan i fikcionalnih svjetova Jespera Juula. Ako uzmemo da je svako igranje iste igre zasebni fikcionalni svijet, možemo to smjestiti i u paralelni svijet priče. Veliki broj igara, a posebice role-playing igre imaju veliki broj završetaka koji ovise upravo o odlukama i postupcima igrača, pri čemu onda stvaraju različite svjetove, a time i različite narative unutar iste igre. Također, mislim da sam koncept apstrakcije nije toliko važan za proučavanje narative, nego je važnije promotriti u kojoj mjeri igrač zapravo može utjecati na svijet priče unutar određene igre.

2.4 EMULIRANJE MEDIJA, ADAPTACIJA

Ako promatramo adaptacije iz jednog medija u drugi, one su same po sebi vrsta natjecanja. Budući da dva različita medija imaju zadatak ispričati istu priču i predstaviti isti svijet priče, obje ciljaju nadmašiti ili barem jednako prikazati svijet iz kojeg proizlaze. Jeff Thoss u radu *Tell It Like a Game* analizira ovo na temu stripa *Scott Pilgrim*, koji sadrži veliki broj referenci na video igre koje se također nalaze i u filmskoj adaptaciji stripa. Pretvaranje jednog medija u drugi može imati dvije motivacije: uklanjanje percipiranog posredništva kojim medij postiže željeni cilj ili stavljanje tog posredništva u prvi plan. U ovom smislu reference na video igre u filmu uklanjaju posredništvo budući da je film srodniji video igrama nego stripu, uz činjenicu da video igre mogu ponekad preuzeti čisto narativni karakter. U stripu reference na video igre stavljaju to posredništvo u prvi plan kombinirajući dva žanra u jedan (Thoss, 2014:211-212).

Na primjeru parnasovskih pjesama o umjetnosti vidimo da književnost imitira likovnu umjetnost kako bi postigla medijski svjesnu produkciju umjetnosti iz druge umjetnosti. Umjetnost se ne okreće oko reprezentacije nečega što već postoji, nego oko prezentacije koja stvara ovu postojanost. Ovo otvara put rivalstvu različitih medija u kojem se ne raspravlja o tome koji medij može nešto najbolje prikazati, nego koji medij može u tom postupku privući pažnju na kreativne procese koji čine stvaranje. U slučaju filma i stripa *Scott Pilgrim* oni se natječu tko može bolje priču prikazati kao video igru, a ne medij iz kojeg potječu (Thoss, 2014:213).

Iako inače možemo promatrati svjetove priče kao neovisne o medijima u kojima se prikazuju, reference na video igre unutar samog stripa čine taj svijet priče medijski označenima. Budući da glavni lik nailazi na elemente kao što su lokacija za snimanje (savepoints) i dodatni životi (koji se uobičajeno ne pojavljuju u mediju stripa), a inherentno nemaju smisla u medijima osim u video igrama, oni, dakle, iskaču iz cjeline i pozivaju na pažnju njihovo porijeklo iz drugog medija. Time se kontaminira svijet priče, budući da čitatelj postaje svjestan njihovog stranog podrijetla. Koristeći ove elemente, strip zapravo izražava svoju kreativnu primjenu tuđih elemenata umjesto da teži savršenom oponašanju. Autor *Scott Pilgrima* pretvara svijet priče stripa u svijet priče video igre da bi pokazao kako stripovi mogu simulirati drugi medij (Thoss, 2014:216).

Ovo simuliranje drugog medija film pokušava nadmašiti. U prvi plan (poput *Tekkena*) stavlja u fokus priče borbe kroz koje protagonist pokušava doći do srednjoškolske ljubavi. Budući da tradicionalno žanr borbenih igara (*Tekken*, *Street Fighter*, *Mortal Kombat*) ima apsolutno minimalan fokus na priču, film također skraćuje priče iz stripa koje se ne odnose na glavnu radnju i prebacuje pozornost na događaje koje vode do samih borbi. Ako u ovom pogledu promatramo filmsku adaptaciju kao nešto što je trebalo ojačati sam strip, ovdje to nećemo pronaći. S druge strane, ako promatramo film kao još jedan pokušaj oponašanja video igara, on je u toj ulozi puno uspješniji. Skraćanjem priče i premještanjem središta radnje na same borbe, umjesto samog života glavnog lika, ojačavamo iluziju da se ovdje zapravo radi o drugom mediju, tj. video igri (Thoss, 2014:217).

Autor smatra da ovakva želja za oponašanjem drugih medija dovodi do proširenja medija u oba smjera. Film ne pokušava biti bolji od video igre, nego on samo postojećim alatima želi stvoriti

drugačiji svijet priče. Ovako bi se mogli otkriti novi potencijali medija i narative unutar već postojećih medija (Thoss, 2014:226-227),

2.5 ISKUSTVENOST

Kod konzumiranja medija postoji dvosmjerna veza između priča i iskustvene pozadine čitatelja. Ako privremeno prisvojimo perspektivu likova, onda dajemo toj perspektivi mogućnost da promijeni naš vlastiti svjetonazor. Ova veza (koju konzumenti daju likovima unutar svjetova priče i njihovih vlastitih iskustava) čini ono što Marco Caracciolo naziva konceptom iskustvenosti (Caracciolo, 2014:236).

Ovaj koncept mora se istovremeno moći primijeniti na likove unutar svijeta priče, kao i na same konzumente. Da bi medij vjerno prikazao iskustvo lika, mora se uspješno stvoriti poveznice na iskustvenu pozadinu konzumenta. Ako priča uspješno kod konzumenta izazove emocionalnu reakciju ili potakne razmišljanje, onda ona stvara dinamičku vezu koja omogućava bolje shvaćanje i jači doživljaj same priče. Upravo ova iskustvenost stvara potencijal da se medij izrazi u punom potencijalu (Caracciolo, 2014:245-246).

2.6 KNJIŽEVNA DISTOPIJA

Književna distopija promatrana je na različite načine u 20. stoljeću. Konstantno mijenjajuća politička situacija u svijetu motivirala je razne pisce (uključujući Orwella) da stvore svoja distopijska djela (Pospišil, 2016:11).

Moylan opisuje okruženje u kojem su nastala ova distopijska djela kao proizvod užasa 20. stoljeća, a koje promatra kao 100 godina eksploatacije, represije, državnog nasilja, rata, genocida, bolesti, gladi, depresije, duga i stalnog smanjivanja razine ljudskosti kroz kupovinu ljudskog života. Ovi događaji rezultirali su produkcijom distopijske književnosti, kaže Moylan (prema: Pospišil, 2016:11).

Gottlieb definira zapadni model distopije kao žanr u kojem pisci kritiziraju abnormalnosti u našem trenutnom društveno-političkom sustavu izražavajući njihove potencijalne negativne posljedice u budućnosti (Gottlieb, 2001, prema: Pospišil, 2016:12).

Ovakva definicija distopije negira ideju da su distopije osnovane na kontrastu s utopijom. Pospišil stoga predlaže da se distopije moraju razlučiti na predviđajuće i nepredviđajuće. Iako se većina distopijske književnosti 20. stoljeća smatra predviđajućom, u radovima suvremene fikcije

možemo pronaći i suprotne primjere. Primjerice, svijet priče u Batmanovom Gotham City, inherentno distopijski, ne promatra se kao predviđanje budućeg društva, nego je stvoren samo za zabavu čitatelja. Drugi primjer je serijal filmova *Matrix*: iako baziran na strahu od umjetne inteligencije i tehnologije, ne može se koncipirati kao nešto što bi se stvarno moglo dogoditi (Pospišil, 2016:12).

Da bi se smatrala distopijskom, fikcija mora imati ove karakteristike:

- Mora biti fiksijsko djelo kada se napiše i ako se narativa fokusira na kritiziranje trenutne stvarnosti, djelo se smatra socijalnom kritikom ili satirou.
- Mora opisivati društvo kao biće, tj. kao kolektivnu silu, a ne samo stanje u jednoj obitelji ili život jedne osobe. Ako djelo prikazuje nevolje individualnih likova, njihovi problemi moraju biti uzrok distopijskog okruženja.
- Mora opisivati sistem koji se općenito iz gledišta društva u kojem živi pisac smatra neugodnim ili lošim za ljudski život.

Karakteristike koje definiraju predviđajuće distopije su:

- Većinom se radnja odvija u bližoj ili daljoj budućnosti, iako to nije uvijek slučaj.
- Moraju imati važnost i poveznicu s trenutnim stanjem društva, pa ako čitatelj ne može primijetiti poveznicu s društvom u kojem se nalazi, gubi se ideja predviđanja.
- Mora pokušati upozoriti čitatelja, što se većinom odnosi na dugoročne posljedice trenutnog stila života (Pospišil, 2016:12-13).

U 19. i 20. stoljeću došlo je do brzih i masivnih napredaka u području industrije i znanosti. Umjesto da su rezultirali poboljšanju kvalitete života, ovi napreci samo su pojačali pesimizam u općoj populaciji. Utopije su postale predmet ruganja, a njihove kritike polako su se pretvarale u distopije koje su pozivale na rekonstrukcije i promjene društva. Teoretičari poput Poppera tvrde da bi za stvaranje utopija bilo potrebno koristiti distopijske metode (prema: Pospišil, 2016:15).

Claeys smatra da želja za stvaranjem poboljšanog društva u kojem bi ponašanje ljudi bilo puno bolje od trenutne norme implicira naginjanje prema kaznenim metodama da bi se upravljalo ponašanjem ljudi. Ovo u konačnici rezultira oblikom policijske ili distopijske države. Također,

učestala pojava distopijskih tekstova od 1890. godine pa nadalje pokazuje negativan trend u dotadašnjem utopijskom žanru. Ovaj zaokret najviše su oblikovali eugenika, socijalizam, ali u nekim slučajevima i darvinizam. Česta tema distopijskih, ali i utopijskih radova bazirani su na socijalističkoj revoluciji, kao i na raspadu društva nakon socijalističke revolucije (Claeys, 2010, prema: Pospišil, 2016:15-16).

Razdoblje nakon Drugog svjetskog rata proizvelo je roman *1984*. Georga Orwella, roman koji u usporedbi s prijašnjim distopijskim romanima stvara vjernije prikazani i uvjerljiviji distopijski svijet. Njegovo iskustvo rata i razmišljanje o budućnosti pridonijelo je jasnijem razumijevanjem svijeta koji prikazuje. Pišući ovaj roman, Orwell opisuje posljedični razvoj društvenog stanja kroz strukturne podjele unutar romana, tj. kroz podjele svijeta na tri supersile, društveno uslojavanje, ekonomiju, sustav nadzora i život glavnog lika u takvom sustavu. Roman se dodiruje tema poput tehnologije, emocija, moralnosti i socijalizma (prema: Pospišil, 2016:17-18).

Što se tiče postmodernog razdoblja, distopijska literatura još uvijek slijedi Orwellovu tradiciju u stvaranju svjetova koji se doimaju kao moguća posljedica današnjeg društva. Također se zbog današnjeg razvoja tehnologije više orijentira na žanr znanstvene fantastike (Pospišil, 2016:18).

U 21. stoljeću inspiracija za pisanje distopijske literature nije se znatno promijenila, ali su iznikli novi žanrovi. Neke od popularnih tema u današnjem društvu zagađenje su zraka, globalno zatopljenje i debljina kao rezultat hedonizma. Zbog ovoga, Pospišil smatra da čovječanstvo postaje sve više samo-kritično (Pospišil, 2016:20).

2.7 FOUCAULTOVE UTOPIJE I HETEROTOPIJE

Foucault smatra da je u 19. stoljeću povijest bila velika opsesija društva jer je zapelo između razvoja i zastoja, krize i blagodati te tereta ratova prošlosti, dok za mitos 19. stoljeća postavlja industrijsku revoluciju. 20. stoljeće naziva epohom prostora, istodobnosti i suprotstavljanja prošlosti i budućnosti. Ljudsku svijest tog razdoblja smatra raspršenom, što znači da doživljaj vremena više nije linearan, a život ne promatramo kao dugi put, nego kao veliku mrežu događaja koji se povezuju sami sa sobom. Ovu izgubljenost u vremenu pripisuje ideološkim sukobima 20. stoljeća, misleći pritom na svjetske ratove tje na sukob istoka i zapada. Povijest prostora zapada pronalazi u srednjovjekovnom ustroju: svjetovna i sveta mjesta, gradska i seoska mjesta,

zaštićena i otvorena mjesta. Također, u kozmologiji srednjeg vijeka postoji ustroj nadnebeskih i nebeskih tijela. Ovu hijerarhiju naziva prostorom smještenosti (Foucault, 1984:8).

Ovaj prostor smještenosti u 20. stoljeću zamijenio je položaj pojedinca u društvu. Taj položaj raspršen je po raznim suprotnostima. Privatni i javni prostor, obiteljski i društveni prostor, kulturni i uporabni prostor, prostor zabave i rada, itd... Poveznica položaja s prostorom smještenosti prikrivena je nazočnost „svetoga“ ili onoga što je ljudima u njima sveto. Ljudi ne žive u praznini, nego unutar skupine prostora koji su različiti i isključivi. Ono za čim Foucault traga ovom teorijom prostori su koji proturječe svim ovim sredinama. Ti su prostori utopije i heterotopije (Foucault, 1984: 9-10).

Utopije opisuje kao položaje bez pravih prostora. One su položaji koji su izokrenuti u usporedbi sa stvarnim prostorom društva. One mogu predstavljati društvo u usavršenom obliku ili društvo okrenuto naopako. U oba slučaja one su nezbiljski prostori (Foucault, 1984:10). U ovom čitanju Foucault zapravo konceptom utopije kroz polarnu opoziciju opisuje istovremeno ono što danas smatramo utopijom i distopijom. Ne smatra ih isključivim, nego smatra da će bilo kakva primjena utopije na društvo rezultirati istovremeno savršenim društvom, ali i društvom koje je potpuno neprijateljsko jedinki. To pokazuje nedostatak utopija u smislu da društvo koje netko smatra savršenim drugom pojedincu može biti potpuni pakao.

Heterotopije opisuje kao zbiljska mjesta, kao ona koja doista postoje i koje društvo oblikuje. One su vrsta djelotvorno ostvarene utopije. Iako možemo naznačiti njihovo mjesto u zbilji, ona su posve različita od onoga što tvrde da odražavaju (utopija). U praksi, heterotopije krize su prostori poput internata i vojne službe, gdje se smještaju pojedinci koje društvo smatra kritičnima. Služenje vojnog roka pretvara mladića u muškarca, a internat dječaka u mladića. Današnje heterotopije su heterotopije devijacije, u njima se smještaju pojedinci čije je ponašanje devijantno u odnosu na njihovu sredinu ili normu. Primjerice: zatvori, duševne bolnice, odmarališta, ali i starački domovi, budući da besposličarenje u starosti predstavlja krizu u odnosu na našu normu rada (Foucault, 1984:10-12).

Heterotopije su utopije stavljene u praksu, što se može primijeniti, primjerice, na ideologije poput socijalizma. Konačni rezultat je prostor koji zapravo ne odražava utopijske koncepte na temelju kojih je stvoren.

2.8 BAUDRILLARDOV SIMULAKRUM

Da bismo shvatili kako mediji djeluju na ljude u postmodernom društvu, razmotrimo Baudrillardov koncept simulakruma i subverzije.

Baudrillard smatra da se ljudski život u današnje vrijeme ne odvija u zbilji, nego u sustavu u kojem vlada hiperrealnost koda i simulacije. Glavni pokretač tog sustava je kapital, koji indirektno vlada svim granama tog sustava, uključujući politiku i ideologiju. Što se tiče medija, Baudrillard ih smatra simulacijama simulacije ili kopijama kopije koja nas pokušava uvjeriti da se ono što gledamo u tim medijima odvija u jednakom svijetu kao i u svijetu u kojem se nalazimo (Baudrillard, 2001:51).

Istovremeno Baudrillard ljudsko konzumiranje medija smatra oblikom indoktrinacije koju provodi vladajuća struktura : “Mediji su trenutno monopol klase na vlasti, koje ih 'okreću' sebi u korist.” Ovdje dolazi do konflikta s ranijom podjelom medija Marie-Laure Ryan. Baudrillard kao takve medije opisuje masovne medije: novine, televiziju i radio. Internet se u ovom kontekstu ne može shvatiti kao masovni medij budući da nije u vlasništvu jedinstvene vladajuće strukture. On ove medije opisuje kao neposredovateljske, neprijelazne i kao one koji proizvode ne-komunikaciju: “...oni su ti koji zauvijek zabranjuju odgovor, ti koji onemogućuju proces razmjene...”. Vladajuća struktura koristi medije da bi poslala poruku na koju se ne može u istoj masovnoj mjeri odgovoriti ili poruka sama po sebi nudi odgovor koji se nameće publici. Iz ovih razloga Baudrillard smatra da masovni mediji nikada neće biti subverzivni, barem dok ne dođe do nekakve medijske revolucije (Baudrillard, 2001:30-33).

U svom teorijskom modelu komunikacije Baudrillard navodi kako jedino povećanjem zastupljenosti subverzivnih sadržaja unutar medija može doći do obrtanja strukture vlasti, ali da oni sami ne proizvode subverzivne sadržaje osim ako njihova poruka slučajno ima suprotan učinak – primjerice, prikazivanjem studentskih prosvjeda u medijima dolazi do još više prosvjeda zbog subverzivnog djelovanja te slike na ostale student. U kontekstu ovoga, Baudrillard objašnjava subverzivnost kao sadržaj koji se protivi sustavu u kojem je proizveden (Baudrillard, 2001:40).

„To je također istina za sve slike koje nas okružuju...današnje slike, fotografije, film, televizija trebaju predstavljati svijet s naivnom sličnošću, s dirljivom vjernošću (našem). Mi spontano vjerujemo u njihovu stvarnost. U krivu smo“. (Baudrillard, 2001: 156) Budući da mediji

pokušavaju prikazati njihov svijet kao naš, oni očekuju od nas da mi u tu iluziju povjerujemo te zbog toga prihvatimo prikazani sadržaj kao prirodni.

Da bi mediji stvorili promjenu u društvu i bilo kakav otpor sustavu neoliberalnog kapitalizma, potrebno je da sadržaji koji proizvode djeluju subverzivno konzumentu, odnosno primatelju poruke. Za razliku od televizije, radija, novina, itd., mediji poput filma i video igara većinom nisu proizvedeni direktno od vladajuće strukture, pa njihova političnost ovisi o pojedincima koji ih stvaraju. Na ovom mjestu bi se moglo argumentirati da oni koji stvaraju te sadržaje djeluju unutar sustava koji im nameće ideologiju, pa su zbog toga produžetak iste ideologije, ali to ipak ne može opovrgnuti činjenicu da umjetnički mediji prenose odgovore pojedinaca na sustav u kojem se nalaze. Primjerice, svrha komedije je možda samo zabaviti gledatelja, pa se u njoj nužno ne nalaze subverzivni sadržaji, ali ako komedija namjerno izruguje političku situaciju u državi, onda može djelovati subverzivno. Dakle, potrebno je da sadržaj koji se konzumira linearno izazove učinak refleksije u kojoj konzument razmišlja o onome što je problematizirano i iz toga doživi reakciju koja ga potakne da pokuša nešto promijeniti. Ovo možemo smatrati nastavkom koncepta iskustvenosti: izazivanjem reakcije u gledatelju medij povezuje prijašnja iskustva s onim što se prikazuje i izaziva subverzivnu reakciju. S obzirom na to da smatram kako su distopije same po sebi subverzivne, distopija ovdje igra važnu ulogu. Ako promotrimo kontekst u kojem je nastao žanr distopije, onda je taj žanr bio subverzivni odgovor tadašnjem društvu i ideologiji. Pokazujući moguće posljedice tadašnjeg ustroja društva autori poput Orwella htjeli su navesti okolinu da počne aktivno mijenjati svijet oko sebe kako bi spriječili takve scenarije u budućnosti.

3. RASPRAVA

3.1 SERIJAL *METAL GEAR*

Tvorac serijala video igara *Metal Gear* Hideo Kojima imao je želju režirati proturatne filmove, ali je zbog financijskih problema pronašao posao u *boomu* industrije video igara. Rođen 1963. godine u Japanu, djetinjstvo mu je bilo obilježeno poslijeratnim stanjem u zemlji. Njegov otac se potrudio da mu utisne snažnu proturatnu poruku pričama o bombardiranju Tokija i gledanjem filmova poput *Night and Fog* o koncentracijskim logorima. Japanska je vlada u tom razdoblju provodila demilitarizaciju društva. Dio toga bilo je dijeljenje letaka o novačenju u osnovnim školama kao podsjetnik na kasno razdoblje rata, kada su se regrutirala djeca njegove dobi.

Nadalje, vlada SAD-a je dopustila da se javno objavljuju iskustva pojedinaca koji su preživjeli Hiroshimu i Nagasaki, što je rezultiralo produkcijom filma *Godzilla*. Novorastući žanrovi mange i anime pokušavali su izazvati revolt publike prikazima izrazitog nasilja. Protagonisti su se u tim djelima od normalnih ljudi zbog rata pretvorili u rubne slučajeve. Budući da je htio biti filmski redatelj, njegovi uradci također vuku veliki utjecaj iz filmova tog doba, što ih čini jedinstvenim spojem anime, stvarnih povijesnih događaja, američkih akcijskih filmova i japanskog protu-nuklearnog diskursa (Rath, 2016).

Svaki od primjera koje sam odabrao analizirat ću prema građi svijeta priče sukladno stajalištima Marie-Laure Ryan, koju sam opisao u prvom poglavlju ovog rada. Također, ako je primjenjivo, obratit ću pažnju na vrste kadrova, pravila fiktivnih svjetova, iskustvenost i subjektivnost prikaza.

Analizu započijem s igrom *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, budući da je kronološki smještena na sami početak serijala. Svijet *Metal Geara* može se smatrati fiktivnim. Smješten je unutar kopije stvarnog svijeta, tj. on mu je glavni referent. Do razdvajanja stvarnog svijeta i svijeta priče dolazi u neodređenom trenutku unutar Drugog svjetskog rata, nakon čega Kojima počinje u svijet ubacivati vlastite elemente. Glavne su razlike između našeg svijeta i fiktivnog svijeta *Metal Geara* veliki tehnološki napretci u područjima kloniranja, umjetne inteligencije, robotike i bioinženjeringa. Glavne postojanosti ovog svijeta su fiktivne ličnosti i predmeti koji određuju tijek radnje. Radnja se odvija usred Hladnog rata. Rusija, zahvaljujući radu znanstvenika Sokolova, napreduje u stvaranju nove vrste nuklearnog oružja kodnog imena Shagohod, koje ima sposobnost lansirati nuklearnu bombu bilo gdje na zemlji. Sokolov ne želi dovršiti projekt i putem doušnika šalje poruku američkoj CIA-i da ga izbavi iz Rusije. Ovdje igrač preuzima ulogu Snakea, glavnog protagonista, koji se padobranom spušta u rusku močvaru sa zadatkom da spasi znanstvenika. Ostatak tehnologije je na jednakoj razini kao u Hladnom ratu, s manjim iznimkama (poput prijenosnih radija koji stanu u uho). Što se tiče smještaja, većina radnje smještena je u Rusiji, a sam kraj priče odvija se u Americi. Fizički zakoni oponašaju zakone pravog svijeta, dok se velika razlika nalazi u sposobnostima ljudi. Likovi u svijetu *Metal Gear Solid*a često su tragični slučajevi te preživljavaju neljudsku količinu patnje i boli, što ih u konačnici pretvara u superljude. Njihove manifestacije su svojevrsna kritika stvari koje građani i

vojnici rade za svoju državu samo da bi u konačnici bili odbačeni kao potrošno sredstvo. Ovo se odražava u igri kroz *Cobraunit*, skupinu pet vojnika s tragičnom prošlosti koja se sastoji od The Pain (boli), The Fear (straha), The End (kraja), The Fury (bijesa) i The Sorrow (žalosti). Svaki od njih alegorija je za osjećaje i žrtve koje ljudi trpe zbog užasa rata. Što se tiče pravila i vrijednosti, svaki od likova prisiljen je odustati od vlastitih osjećaja i ideala u ime vladajuće strukture – u ovom slučaju SAD-a, Rusije ili Kine. Likovi u više navrata rade stvari „pod zapovijedima“ nadležnih, pokazujući vlastito nezadovoljstvo. Događaji koji mijenjaju radnju su rastuća prijetnja lansiranja nuklearnog oružja i same zapovjedi koje likovi primaju. Kada je Snakeu zapovijeđeno ubiti agenta druge države, on namjerno promaši i režira događaj kao da je pratio zapovjedi, na što mu oni kasnije uzvrate istom mjerom. Pri kraju priče, Snakeu bude zapovijeđeno ubiti svog bivšeg mentora, koji je također špijun CIA-e. Mentalno, taj događaj ga potpuno slama i dehumanizira u kasnijoj povijesti serijala. Svaki od likova prepoznaje u razgovorima da oni nisu ništa više nego alati države kojima nije dopušteno razmišljati svojom glavom i osjećati vlastite emocije. Kada ga na kraju priče američki predsjednik odlikuje za njegova postignuća u sprječavanju nuklearnog rata, on odbija rukovanje i umjesto toga salutira svojoj mrtvoj mentorici. Promatrajući same konvencije medija, svi dijelovi *Metal Gear Solid* pripadaju žanrovima akcije, avanture i *šuljanja*. Perspektiva samog igranja varira između trećeg i prvog lica, tj. kadra perspektive i subjektivne sekvence perspektive. Da bi objasnio ulogu iskustvenosti u *Metal Gear Solidu 3*, usporedit ću njegove značajke s Baudrillardovim konceptom simulakruma.

Režirajući stvarnu povijest, Kojima pokušava uvjeriti konzumenta da se *Metal Gear Solid 3* odvija unutar stvarnog, a ne fiktivnog svijeta. Sama igra započinje citatom „After the end of World War 2, the world was split into two – East and West. This marked the beginning of the era called the Cold War.“ Koristeći filmske sekvence, radnja se smješta neposredno nakon Kubanske nuklearne krize i dolazi do miješanja stvarnih kadrova s tvorevinama Kojime. Da bi spriječio Kubansku nuklearnu krizu, predsjednik Kennedy nije zapravo morao ukloniti rakete iz Turske, nego predati Rusima nazad Sokolova da bi mogao nastaviti raditi na tajnom projektu.

Ovakvom fikcionaliziranom režijom stvarnih događaja konzumenta se pokušava smjestiti u svijet hiperrealnosti, gdje konzument ne može razlikovati fikciju od stvarnosti. Možemo pretpostaviti da većina igrača nije bila živa u razdoblju Hladnog rata, što znači da vjerojatno nisu vrlo dobro

upoznati sa sitnim detaljima događaja tog razdoblja. Kojima ovom „podvalom“ pokušava uvjeriti konzumenta da mu zapravo pokazuje stvari koje su se događale iza kulisa javnosti. Baudrillard smatra da se u postmodernom svijetu zbog medija gubi razlika između simulacije i stvarnosti, što stvara temelje za funkcioniranje hiperrealnosti. Ako je ovaj postupak uspješan, Kojimina protu-ratna narativa može početi funkcionirati kao subverzija (Iovanovici, 2010).

Serijal *Metal Gear Solid* također snažno pokušava emulirati medij filma. Nakon što pokrene igru, igrač prvih trideset minuta gleda filmske sekvence koje stavljaju radnju u kontekst i stvaraju dojam akcijsko-špijunskog filma. Nakon što igrač konačno preuzima kontrolu nad likom, to se odmah prekida pozivom zapovjednika koji u još jednom dugačkom razgovoru daje protagonistu upute kako preživjeti u divljini. Igra konstantno varira između igračeve interakcije sa svijetom i likovima te filmskih sekvenci koje prekidaju tu interakciju i pokazuju igraču daljnji nastavak radnje. Ovo zapravo ne prekida kontinuitet igre budući da je to stilska odrednica svakog dijela *Metal Gear Solid*a, pa stoga smatram da ovaj serijal uistinu istovremeno uspijeva djelovati kao film, ali i kao igra.

Iako se ovaj prvi kronološki dio serijala ne nalazi unutar distopije, važno je napomenuti da konstantno vrijedi prijetnja nadolazeće distopije. Budući da se u bilo kojem trenutku može dogoditi nuklearna razmjena koja bi zauvijek promijenila život svih ljudi na Zemlji, prijetnja distopijskog scenarija gura igrača na nastavak radnje. *Metal Gear Solid 2* i *4* odvijaju se u budućnosti i predstavljaju pravi i mogući distopijski scenarij.

Nakon događaja u *Metal Gear Solidu 3*, američka vlada stvara program The Patriots, ogranak CIA-e koji se bavi povjerljivim tehnologijama. Prvi zadatak tog ogranka bio je kopirati rusku tehnologiju Shagohoda i stvoriti američke kopije – Metal Gearove, dvonožne robote koji mogu lansirati nuklearno oružje s globalnim dometom, a upravljani su umjetnom inteligencijom.

S početkom *Metal Gear Solid*a 2 fokus priče nastavlja se na drugu fazu planova Patriotsa. Kojima pokušava prikazati kakav učinak bi na svijet imalo da samo jedna organizacija vlada globalnim medijem kao što je internet. Ovdje imamo poveznicu Baudrillarda i Kojime u kritici neoliberalnog kapitalizma. Budući da je kapital ono što ultimativno određuje strukturu moći, Patriotsi pod potpunim financiranjem SAD-a pojačavaju prevlast s eventualnim ciljem globalne dominacije. Umjesto nuklearne prijetnje Hladnog rata, nova prijetnja za budućnost postaje monopol nad pristupom informacijama. Ako ovo usporedimo s današnjim najavljenim

regulacijama interneta, ovo postaje aktualno pitanje. Cenzurira li se internet da bi se spriječio terorizam i pristup ilegalnom sadržaju ili da bi se cenzurirala sama javnost, koja trenutno može slobodno izražavati svoje mišljenje o vladajućoj strukturi?

U tijeku igre Patriotsi konstantno protagonistu (i igraču) daju upute za daljnji nastavak. Zadaci su često vrlo slični i ta repeticija jednake formule (šuljanje, borba, zagonetke) navodi igrača da radi ono što mu se kaže ako on za to bude nagrađen (nastavkom priče). Budući da igrač zapravo nema drugog izbora ako želi završiti igru, on je na neki način zarobljen unutar ovih mehanika, što možda ne bi bio slučaj u igrama otvorenog svijeta, gdje je na samom igraču da pronade način nastavka. Drugi zanimljivi dio priče je da sam protagonist prizna nadređenom kako je jedini pravi trening koji je imao odrađen u virtualnoj stvarnosti na temelju misije prvog *Metal Gear Solid*a. Ako je konzument igrao i prvi dio, možemo vrlo jednostavno pronaći skrivenu poruku ovog koncepta. Također, na početku jedne od misija igra zahtjeva od igrača da upiše svoje osobne podatke. Nakon što igrač dođe do kraja igre, protagonist napušta vojsku i odriče se svoje odanosti Patriotsima, a na ekranu se pojavljuju podaci koje je igrač ranije upisao. Ako promotrimo ove čimbenike, Kojima je htio poslati poruku igraču da je on zapravo protagonist same igre jer upute koje dobiva upute su koje mu inače daje vladajuća struktura, a trening koji dobiva u virtualnoj je stvarnosti, točnije u samoj igri. Ove ideje globalne dominacije medijem mogu se tu primijeniti – igrač nema izbora nego da vjeruje onome što mu predstavlja jedini izvor informacija koji ima. Subverzija leži u otkrivanju toga, ali ako igrač shvati te skrivene poruke. Drugi dio je kritika SAD-a, budući da je CIA američka organizacija, pa pitanje kontrole informacija postaje još kritičnije. Ima li jedna država pravo djelovati na globalnoj razini kao što to SAD danas radi? U *Metal Gear Solidu* 2 i 3 protagonist je odan svojim nadležnima (CIA-i/Patriotsima), ali su likovi s druge strane priče jednako odani vlastitim vladama. Nadalje, nakon što „spriječi“ nuklearnu prijetnju, SAD odlučuje stvoriti vlastitu. Ovo pokazuje da niti jedna velesila nije zapravo dobra niti loša, nego je pitanje na koji način žele upotrijebiti svoj utjecaj i moć, kao što je to ujedno i pitanje uokvirivanja postupaka kao dobrih i loših.

Nastavak ove priče donosi *Metal Gear Solid 4*, u kojem se distopija manifestira u potpunosti. The Patriots se razvije u sustav umjetne inteligencije koji, zahvaljujući ogromnoj kapitalističkoj moći SAD-a, ima potpunu globalnu socijalnu, političku i ekonomsku kontrolu nad cijelim svijetom. Nakon raznih proračuna i odluka, ta umjetna inteligencija dolazi do zaključka da je

najbolji način dominacije svijetom tzv. ratna ekonomija. Budući da ima potpunu kontrolu nad cijelim svijetom, Patriots stvara globalne sukobe nad kojima unaprijed određuje i izračunava ishod. Biti vojnik postaje sasvim normalno zanimanje i zbog manjka drugih poslova veliki dio ljudi pridružuje se privatnim vojnim organizacijama. Patriotsi istovremeno šire propagandu o nanostrojima – česticama koje si ljudi ubrizgavaju u krv da bi im se poboljšale vojne sposobnosti. Vjerujući da će im ta prednost dati bolju šansu za preživljavanje, vojnici se dobrovoljno izlažu njihovom ubrizgavanju i time postaju strojevi. Patriotsi putem nanostrojica mogu upravljati emocijama, sposobnostima, postupcima, čak i genima vojnika, a ako se odupru zapovijedima, mogu ih pogubiti po naredbi umjetne inteligencije. U ovakvom stanju, ljudski život postaje samo jedan proizvod ratne ekonomije koji ima točno određenu novčanu vrijednost. Nakon što Patriotsi počnu prijetiti dominacijom čak i nad sektorom civilnog društva, skupina hakera koja je odbila ubrizgati si nanostrojeve uspijeva pristupiti informacijama unutar mreže Patriotsa koja sakriva podatke od opće populacije te uspijeva napraviti virus koji potpuno uništava Patriots. To rezultira uništavanjem svih tehnoloških sustava na zemlji osim nužnosti poput vode i struje, koji su ostavljeni na upravljanje ljudima. Poruka je, dakle, da čak i u slučaju ovakve globalne distopije ne treba odustati od otpora, i da se širenjem istine može razbiti i globalna propaganda poput Patriotsa.

3.2 DOCTOR STRANGELOVE

Dr. Strangelove je politička crna komedija Stanleya Kubricka iz 1964. koja parodira hladni rat i političke odnose između SAD-a i SSSR-a.

Svijet priče možemo smatrati stvarnim. Postojanosti svijeta su sukobljene velesile SAD-a i SSSR-a, prijetnja njihove atomske razmjene i aktualne političke ličnosti tog doba (u parodiranom obliku): Kennedy i Hruščov, general Jack D. Ripper te posada bombardera. Socijalna pravila i vrijednosti očituju se u apstinenciji od nuklearne razmjene, koju general Jack D. Ripper zbog svoje paranoje prekida i naređuje potpuno nuklearno bombardiranje SSSR-a, izvan svojih ovlasti. Događaji koji dalje utječu na radnju su razgovori između Kennedyja i Hruščova, a koji pokušavaju opozvati bombardere i prevladati postupene prepreke (koje vode do krajnje nemogućnosti istog), što rezultira potpunom nuklearnom apokalipsom.

Ovaj film kritizira ljudsku nepouzdanost sagledavanjem pitanja nuklearne razmjene. Budući da je film nastao dvije godine nakon Kubanske nuklearne krize, bio je izrazito društveno relevantan

za sve kulture koje su ga mogle gledati u to vrijeme. Gradeći se na paranoji uzrokovanoj konstantnom prijetnjom nuklearne razmjene, film satirizira odnose između političara koji tijekom početka bombardiranja pričaju o banalnostima poput ručka umjesto da pokušaju riješiti problem. General Jack D. Ripper bombarderima koji su bili u pripravnim stanju izdaje kôd koji nalaže da je predsjednik ubijen i da moraju što prije početi bombardirati SSSR nuklearnim bombama. Radnja ostatka filma pokušaj je opoziva tih bombardera, što čini problematiku graničnu s apsurdom. Umjesto da pokazuje rješenje problema, film se fokusira na sitničave sukobe između Rusa i Amerikanaca, shizofrenično mentalno stanje generala Jacka (koji vjeruje da fluorid u vodi pretvara muškarce u žene) i na katastrofalnu organizaciju sustava koji omogućava da se zbog maha jedne osobe lansiraju nuklearne bombe. Medij filma ovdje se iskorištava kao sredstvo suočavanja publike sa stvarnom situacijom življenja u Hladnom ratu – u bilo kojem trenutku predsjednik može prekinuti postojanje sveg života na zemlji. Film vrlo uspješno prikazuje paniku kakvu bi mogao izazvati opisani scenarij, kao i stanje društva u takvoj situaciji. U posljednjim scenama filma imamo subjektivnu sekvencu perspektive i prikaz unutarnjih svjetova. Jedan od članova posade bombardera na bombi doslovno izjaše iz aviona i iz njegove perspektive vidimo kako pada skupa s bombom. Nakon toga slijede razni kadrovi eksplozija nuklearnih bombi koji prikazuju kuliminaciju događaja, a time i kuliminaciju panike koju je film izazvao. Iskustvenost filma leži u svakodnevici koju su gledatelji u doba Hladnog rata proživljavali, a ovakva kuliminacija služi kao svojevrsna katarza publike koja iz kina izlazi živa i vraća se svojim kućama.

S obzirom na to da *Dr. Strangelove* i *Metal Gear Solid 3* imaju jednaku tematiku nuklearne prijetnje, analizirat ću ih usporedno. Ova dva djela koriste vrlo različite vrste narative. *Metal Gear Solid 3* stavlja igrača u poziciju moći, pa je on taj koji odlučuje o ishodu onoga što će se dogoditi u igri vlastitim djelovanjem. Da bi spriječio nuklearnu prijetnju, igrač mora igru dovesti do završetka. Davanjem takve moći igraču, poziva ga se na djelovanje koje rezultira percipiranim dobrim završetkom radnje. Kasnije se otkriva da taj završetak zapravo rezultira kasnijom distopijom *Metal Gear Solid 4*. Za razliku od *Dr. Strangelova*, *Metal Gear Solid* nije obična parodija ili satira, nego ozbiljnim tonom prikazuje posljedice koje rat ima na ljude i posljedice moguće nuklearne razmjene. *Dr. Strangelove* također samo prijeti distopijskim scenarijem nuklearne apokalipse te se zbog satire i parodiranja ne može se smatrati istinskim distopijskim djelom. Sve što se u filmu dogodi svodi se na apsurd. Pokazujući ponašanje

generala Jacka, film odašilje poruku da je indoktrinacija građana propagandom vrlo loša i može dovesti bilo koga do ludila. Film stavlja gledatelja u poziciju nemoći, tako da on može samo gledati kako se apsurdi odvijaju i kako ljudi na vlasti nemarno odlučuju o sudbini svijeta. Ovo služi kao socijalna kritika, a namjena je ovakvog satiričkog humora izazvati frustraciju u publici da bi u konačnici došlo do njihove subverzije, tj. prosvjeda protiv nuklearnog naoružanja. Možemo reći da obadva djela imaju izrazitu proturatnu poruku i neki su oblik društvene kritike.

3.3 1984.

1984. je distopijski roman Georgea Orwella iz 1949. godine. Glavna tema mu je nadziranje i kontrola svih aspekata života stanovništva unutar totalitarnog režima koji aludira na komunizam Sovjetskog Saveza. Orwell tvrdi da osobno nije vjerovao da će doći do takvog društva, ali je pomišljao da postoji mogućnost kako bi se nešto slično moglo dogoditi. Ovakvo predviđanje pripisuje rastućoj popularnosti totalitarnih ideja u društvu 20. stoljeća, pogotovo među intelektualcima, tako da je roman *1984.* rezultat njegovih predviđanja o razvoju takvih ideja (Orwell, 1968, prema: Pospišil, 2016:17-18).

Svijet priče je fiktivna budućnost 1984. godine, 35 godina nakon pisanja same knjige. Referent mu je stvarni svijet – tri su supersile spojevi država današnjeg društva u velike cjeline. Radnja je smještena unutar Aeropiste Jedan – provincije Oceanije koja se nalazi na mjestu današnje Velike Britanije. Društvena pravila uvjetovana su ideologijom Partije, totalitarnog režima kojim vlada Veliki Brat, i bilo kakvo odstupanje, uključujući mišljenje, protiv Partije kažnjava se smrću. Glavni pokretač radnje je Winstonova mržnja prema sustavu u kojem živi, uzrokovana životnim uvjetima i stalnim nadzorom države.

Država svoj nadzor obavlja korištenjem „telekrana“ koji se nalaze u svakom stanu. „Telekran je istodobno primao i emitirao. Koji bi god zvuk Winston proizveo iznad razine vrlo tihog šapta, telekran bi ga registrirao; štoviše, dokle je god u vidnom polju koje obuhvaća metalna ploča, nisu ga samo čuli, nego i vidjeli“ (Orwell, 2015:8).

Drugi dio nadzora obavljaju policijske patrole. „U daljini, jedan je helikopter kliznuo dolje među krovove... Bila je to policijska patrola koja je uhodila ljude kroz prozore. No nije patrola bila opasna, opasna je bila jedino Misaona policija“ (Orwell, 2015:8).

Misaona policija ima zadatak pronaći i kazniti one koji se usude počiniti misaoni zločin. „Počinio je – a bio bi počinio i da uopće nije stavio pero na papir – osnovni zločin koji u sebi sadrži sve ostale. Zvao se: Misaoni zločin... U velikoj većini slučajeva nije bilo ni suđenja, ni vijesti o uhićenju. Ljudi bi jednostavno nestajali, uvijek noću“ (Orwell, 2015:25).

Osim telekrana i doušnika, roditelje za misaoni zločin mogu prijaviti i vlastita djeca. „Oboje su bili odjeveni u plave kratke hlače, sive košulje, s crvenom maramom oko vrata, što je bila odora Mladih uhoda... S takvom djecom, pomislio je, ona jedna žena sigurno vodi život pun straha. Još godinu dana, najviše dvije i oni će je promatrati dan i noć da uvrebaju kakav simptom krivovjerja“ (Orwell, 2015:29-30).

Novozbor i duplozofija načini su na koji režim „preventivno“ sprječava misaone zločine. Osmišljeni su tako da sprječavaju slobodnu misao i nauče ljude poslušnosti. Novozbor je pojednostavljena vrsta engleskog iz kojeg su izbačene riječi poput slobode, ali njegova upotreba još nije u potpunosti raširena. Duplozofija je filozofija ovog režima i sastoji se od dvosmislenih izjava koje nemaju racionalnog smisla, ali im ljudi moraju vjerovati. „Zbilja postoji samo u ljudskom duhu i nigdje drugdje...Što partija drži istinom jest istina. Nemoguće je vidjeti zbilju osim gledajući kroz oči Partije...Sjećaš li se – nastavio je – da si u svom dnevniku napisao: 'Sloboda je sloboda da se kaže kako su dva i dva četiri'?“ (Orwell, 2015:271). U ovom citatu O' Brien tijekom mučenja Winstona negira čak i formulu $2+2=4$, tvrdeći da je rješenje te formule ono što partija odluči. Drugi primjer toga imamo na natpisu koji stoji na pročelju ministarstva istine (ili minisis na novozboru): „S mjesta na kojem je Winston stajao, mogle su se pročitati, ispisane elegantnim reljefnim slovima na pročelju, tri partijske parole: RAT JE MIR, SLOBODA JE ROPSTVO, NEZNANJE JE MOĆ“ (Orwell, 2015:10). Suprotno njegovom imenu, zadatak ministarstva istine je širiti propagandu partije i uništavati sve dokumente koji svjedoče o prošlosti bacanjem u tzv. „rupe sjećanja“. Postoje također ministarstva mira, ljubavi i bogatstva. Zadatak ministarstva mira Winston saznaje u knjizi *Teorija i praksa oligarhijskog kolektivizma*, koja mu otkriva način na koji funkcionira totalitarni režim. „Jednako tako nije bilo zadovoljavajuće rješenje držati mase u siromaštvu ograničavanjem robne proizvodnje... Dobra se moraju proizvoditi, ali se ne smiju raspačavati. A u praksi se to moglo postići isključivo neprestanim ratovanjem. Suština je rata uništavanje, ne nužno ljudskih života, već proizvoda ljudskog rada. Rat je način da se materijal koji bi se inače mogao upotrijebiti da mase žive

udobnije i stoga, na dugi rok, postanu pametnije, pretvori u prah i pepeo..." (Orwell, 2015:209). Ratovi između tri supersile namjerni su i ne postoji način da se završe, budući da sve tri države imaju jednaku ideologiju i uvjete života. Održavanjem stalnog rata održava se i siromaštvo, tako da se stanovnici više bave preživljavanjem umjesto otporom protiv države. Ministarstvo bogatstva upravlja distribucijom hrane i drugih dobara, pa stalno objavljuju podatke kako povećavaju standard življenja, dok istovremeno smanjuju distribuciju hrane. Da bi se ovo činilo istinito, ministarstvo istine stalno falsificira podatke o prijašnjem stanju trenirajući građane za poslušnost i nepropitivanje politike. Ministarstvo ljubavi dom je misaone policije i zadatak mu je održati odanost režimu kroz strah, represiju i sistematsku indoktrinaciju populacije. Također, u tom se ministarstvu odvijaju mučenja onih koje režim smatra zločincima.

Cilj ovog društva opisuje O'Brian tijekom mučenja Winstona: „Stvarna vlast, vlast za koju se moramo danonoćno boriti nije vlast nad stvarima nego nad ljudima... Presjekli smo veze između djeteta i roditelja, između čovjeka i čovjeka, između muškarca i žene... Djeca će se oduzimati majkama kod rođenja, kao što se jaja uzimaju kokoši. Spolni će se nagon iskorijeniti. Razmnažanje će biti godišnja formalnost kao obnova potrošačkih kupona. Ukinut ćemo orgazam. Naši neurolozi već na tom rade. Neće biti drugih odanosti osim odanosti partiji. Neće biti ljubavi osim ljubavi prema Velikom Bratu... Uništiti ćemo sve užitke koji bi mogli smetati... Ako hoćeš sliku budućnosti zamisli čizmu koja gazi jedno ljudsko lice – zauvijek!“ (Orwell, 2015:290).

Ovo bih nazvao političkom distopijom zato što vlast partije u konačnici vodi do ovakvog stanja društva. Smatram da je ovo Orwellovo djelo kritika fašizma, komunizma i drugih totalitarnih režima i da za svijet u vladanju takvih režima predviđa budućnost koju je ovdje opisao. Iako Orwellov roman opisuje istinski distopijski scenarij, problematika se nalazi u njegovoj manifestaciji. Postojanost ovakvog društva zahtjeva globalnu suradnju tri supersile, koje žele izgraditi društvo temeljeno samo na uništavanju ljudskosti, a njihova motivacija mora biti čisti sadizam i mržnja prema vlastitoj vrsti. Također, teško je zamisliti ljudsko društvo u kojoj ne postoji slobodna misao, a pogotovo manjak otpora prema ovakvom obliku represije. Ovakav scenarij je hipotetski moguć nakon nekoliko generacija indoktrinacije, ali bi se ona sustavno morala odvijati na cijeloj planeti. Mislim da je ovakav scenarij više kritika režima koje je Orwell vidio u svoje doba nego istinsko predviđanje, a njegova manifestacija je ono što Orwell smatra posljedicom tih ideologija. Prikazuje ih poput ideologija čiste mržnje, što je razumljivo ako se

sjetimo, primjerice, genocida i industrije smrti u obliku koncentracijskih logora koje su ti režimi stvorili. U samom romanu Goldsteina nazivaju Židovom, implicirajući da su i oni neprijatelji režima partije.

Uspoređujući Orwellov distopijski svijet i stanje svijeta u *Metal Gear Solidu 4*, najveća sličnost nalazi se u ratnoj ekonomiji. U Orwellovom romanu, ratna ekonomija služi da bi održala stalno stanje patnje i podređenost građana, a u *Metal Gear Solidu 4* služi da bi upravljala populacijom i održala Patriotse u poziciji moći. Postoji velika razlika u manifestaciji između ova dva djela. Distopiju u Orwellovom svijetu stvaraju i održavaju sami ljudi u poziciji vlasti, pa se ona može održati jedino ako je cijela populacija poslušna i nikada ne dođe do revolta, što po mom sudu čini ovaj scenarij neuvjerljivim. U *Metal Gear Solidu* distopiju zapravo stvara i održava izrazito napredna umjetna inteligencija koja kroz upravljanje svom tehnologijom svijeta drži ljude u podređenom položaju, ali otpor ipak postoji. S obzirom na to da se radi o računalnom sustavu, otpor je moguć i u konačnici uspješan zahvaljujući suradnji i žrtvama velikog broja ljudi. Budući da se umjetna inteligencija bazira na računalnoj logici, njene postupke ne možemo promatrati kao ljudske nego izrazito logične. Računala nemaju ljudske emocije, pa ih stoga i ne razmatraju kao faktor. U *1984*. ljudi su ti koji održavaju patnju, što bi za provedbu zahtijevalo nezamislivu količinu sadista. Mislim da je scenarij *Metal Gear Solidu 4* uvjerljiviji, ali Orwell je ipak prvi prikazao istinsku distopiju.

3.4 SERIJAL *FALLOUT*

Fallout je serijal post-apokaliptičnih igara smješten u budućnosti 22. i 23. stoljeća, nakon nuklearnog rata. Ovu ću analizu temeljiti na *Fallout: New Vegas* iz 2010., zato što ga smatram najboljim primjerom.

Serijal se odvija unutar fiktivnog svijeta u kojem nikad nije došlo do izuma tranzistora, pa se razvoj tehnologije zbog toga orijentirao prema nuklearnoj tehnologiji. Estetika nalikuje na Ameriku u 1950-ima, uključujući odjeću, proizvode, hranu i aute. Glavne postojanosti u *Fallout: New Vegasu* su društveno-političke organizacije NCR i Legija. Smještaj je radioaktivna pustinja u okolini Las Vegasa 200 godina nakon pada atomskih bombi. Radijacija djeluje drugačije nego u stvarnom svijetu: smrtonosna je za ljude, ali ovisno o količini izloženosti dovodi do raznih mutacija živih bića. Socijalna pravila i vrijednosti ovise o organizacijama koje upravljaju teritorijem. Glavni pokretač događaja je sam igrač. Budući da je *Fallout* RPG (igra igranja uloga)

otvorenog svijeta, igrač ima veliku slobodu odlučivanja o razvitku priče. *Fallout* uistinu prikazuje kako jedna igra može stvoriti više zasebnih svjetova priče: skoro svaka odluka koju igrač napravi u konačnici utječe na svijet tijekom i nakon završetka radnje. Da bi riješili problem kontinuiteta priče, producenti ponude svoj kanonski završetak, koji bude „pravi“ u pričama ostatka serijala, ali je tijekom igranja svaka generirana priča jednako točna. Igrač može birati između perspektive u prvom i trećem licu, što znači da igra varira između kadrova perspektive i subjektivnih sekvenci perspektive.

Svaki dio serijala započinje citatom „War, war never changes“, aludirajući na destruktivne cikluse koje rat uzrokuje. Svijet *Fallouta* razilazi od stvarnog svijeta u 1950-ima, ali je po ostalim kriterijima (države, nacije, političke sile) identičan pravom. Budući da u ovome svijetu tranzistor nikada nije izumljen, ne dolazi do razvoja računalne tehnologije poput današnje, nego se tehnologija okreće nuklearnoj proizvodnji i iskorištavanju fosilnih goriva. Oko 2050. godine dolazi do energetske krize zbog manjka nafte, te se tri super sile (Sovjetski Savez, Kina, Amerika) sukobljavaju oko posljednjih nalazišta nafte. Nakon što Amerika ulazi u kopneni rat s Kinom 2077., dolazi do nuklearne razmjene koja uništi većinu populacije zemlje, a klima se pretvara u trajno ljeto zbog uništavanja atmosfere radioaktivnim tvarima. Oni koji su si kupili mjesto u podzemnim bunkerima preživljavaju, a ljudi koji su ostali na površini umiru od radijacije ili mutiraju u bića pod nazivom *Ghoul*. Zadržavaju svoje ljudske osobine i inteligenciju, ali im se koža trajno uništava i izgledaju unakaženo. Bunker ili vaultovi (trezori) u kojima ljudi preživljavaju zapravo su dizajnirani kao razni socijalni eksperimenti da bi se promotriilo kako zatvorene cjeline utječu na ljudsko društvo. Svaki vault ima diktatora koji prema prijašnjim uputama organizira život unutar bunkera. Nakon što mehanizmi unutar bunkera izračunaju da je vanjski svijet dovoljno siguran da se istražuje, stanovnici trezora izlaze van u ekspedicije i suočavaju se s distopijskim svijetom radioaktivne pustinje. Okružuju ih mutirane životinje i nomadski pljačkaši koji su uspjeli preživjeti radijaciju. Radnja *Fallout New Vegasa* odvija se u okolici sadašnjeg Las Vegasa, a protagonist je poštar kojeg opljačkaju zbog paketa i ostave da umre. Igrač u svom istraživanju okoline nailazi na razna naselja, plemena i organizacije te može birati kakvu će interakciju imati s njima. NCR (New California Republic) je organizacija bazirana na američkoj demokraciji starog svijeta. Iako tvrde da pod njihovim okriljem vlada sloboda i pravedno društvo, u praksi su visoko militarizirani. Demokraciju šire aneksiranjem slobodnih plemena i naselja ili nametanjem poreza na zajednice koje im se mogu

oduprijeti. Vlada velika društvena nejednakost te bogati vlasnici karavana zarađuju velike količine novca, dok radnici žive na rubu siromaštva. Ne brinu se o društvenim problemima poput droge, gladi i siromaštva, nego većinu resursa ulažu u povećanje vojne sile da bi povećali svoj teritorij. Legija je imperijalističko totalitarno društvo bazirano na Rimskom carstvu, koje je nastalo pod vodstvom samoprozvanog Cezara. Osvajajući i porobljavajući 87 plemena istočno od rijeke Kolorado, društvo je zapravo u potpunosti ropsko. Žene i robovi su najniži sloj i ne smatraju se ljudima. Vojnici su također robovi i jedini zadatak im je da se bore za Cezara do smrti, a jedino pretorijanci, legat i Cezar imaju povlašteni položaj. Ideološki, Legija smatra da su demokratska društva alati kojima bogati drže čovječanstvo u neznanju i neodgovornosti. Ispunjavajući hedonističke potrebe ljudi u uništenom svijetu, bogati drže siromašne mase u ropstvu. Zbog toga Legija zabranjuje alkohol i drogu na svom teritoriju. Legija također zabranjuje korištenje lijekova i tehnologije starog svijeta (osim vojne), smatrajući da je tehnologija dovela do propasti civilizacije.

Fallout je predviđajuća distopija, ali istovremeno daje distopijske naznake svijetu u kojem živimo. Citat „War never changes“ aludira na konstantne besmislene sukobe i gubitke ljudskih života. Budući da se rat uvijek obnavlja, ovakav nuklearni sukob čini se neizbježan ako se čovječanstvo ne usprotivi ideologijama koje ga uzrokuju. *Fallout New Vegas* korištenjem NCR-a i Legije pokazuje mane demokracije i totalitarnih režima da bi kritizirala nebrigu i hedonizam ljudi. Pokazujući da se čak i nakon nuklearne apokalipse društvo vraća stvarima koje su mu donijele propast, *Fallout* pokušava poručiti igraču: ako ne dođe do temeljite promjene u svjetonazoru ljudi, neće doći ni do poboljšanja društva. Ironično je pomisliti da se ljudi, čak i nakon što dožive sve užase zemlje uništene atomskih bombama, još uvijek sukobljavaju oko sitničavih stvari poput ideologije i novca. Postupci igrača dovode do raznih završetaka priče, ali se niti jedan ne može smatrati dugoročno pozitivnim.

Fallout se drži medija igre i ne pokušava emulirati film. Dajući igraču izbor, medij igre se iskorištava kao uzročno-posljedični prikaz postupaka igrača na svijet priče. Sve u svemu, svijet *Fallouta* može se smatrati istinskim distopijskim svijetom.

3.5 MAD MAX

Serijal filmova *Mad Max* smješten je u distopijskoj Australiji. Većina zemlje pretvorila se u pustinju zbog globalnog zatopljenja, a preživjeli ljudi ratuju oko preostale nafte i goriva. Nakon

ubojstva njegove obitelji od strane psihopatskih bandita, Max Rockatansky putuje pustinjom tražeći hranu i gorivo.

U prvom dijelu film tvrdi da se radnja događa „nekoliko godina od danas“, postavljajući narativ kao predviđajuću distopiju. Referentni je svijet stvarni i nema tehnoloških te funkcionalnih razlika u usporedbi sa stvarnim svijetom. Glavne su značajke ove distopije uništenost prirode, potpuni raspad svih društvenih struktura, manjak moralnih i etičkih vrijednosti među preživjelom populacijom te konstantna borba za preživljavanjem. Događaji koji pokreću radnju prikazi su izrazitog i nasumičnog nasilja tijekom kojeg glavni lik pokušava zaštititi sebe i svoje obitelj, ali u tome ne uspijeva. Užasi koje doživi pretvaraju glavnog lika u ono protiv čega se borio. Prikazom ovakvog stanja, film kritizira današnji odnos čovjeka prema vlastitom okolišu i društvu. Kao i u ostalim primjerima, šokiranjem gledatelja film nastoji potaknuti reakciju, a time i promjenu. Transformacija glavnog lika iz obiteljskog čovjeka u ubojicu pokazuje kakav učinak ravnodušnost društva prema nepravdi može imati.

Fallout i *Mad Max* imaju izrazite sličnosti. Sami prikaz postapokaliptičnog svijeta poprilično je sličan u vidu pustinjske pustoši. Unutar *Fallouta* postoje izravne reference na *Mad Maxa*. U *Fallout New Vegasu* kožni oklop daje protagonistu identičan izgled kao Maxu. Bande pljačkaša su u oba serijala skoro jednako prikazane - besmisleno nasilje, korištenje droge, okrutnost, pa čak i njihov fizički izgled i ponašanje. U *Falloutu* se civilizacija ipak donekle obnovi u vidu zajednica, dok se u *Mad Maxu* sve odvija oko malo preostalih resursa. Iako se radi o različitim medijima, *Fallout* i *Mad Max* vrlo slično prikazuju postapokaliptičnu distopiju, čak do te mjere da zamišljenim stavljanjem likova iz jednog svijeta priče u drugi ne bi na prvi pogled mogli primijetiti razliku. Mislim da su oba serijala dobri prikazi postapokaliptične distopije.

Zanimljivo je napomenuti da se u Orwellovoj 1984. također spominje nuklearni rat 1950-ih, nakon kojeg slijedi distopijski scenarij: „U cjelini, svijet je danas primitivniji nego što je bio prije pedeset godina. Neka su zaostala područja napredovala, i neke su se naprave, uvijek donekle povezane s ratom i policijskom špijunažom, razvile, ali eksperiment i izum su se kao pojava pretežno izgubili, a posljedice pustošenja atomskog rata iz 1950. nikad nisu potpuno uklonjene. Svejedno, opasnosti koje stroj donosi još su nazočne“ (Orwell, 2015:207). U ovom citatu također vidimo prisutan strah od tehnologije, koja je u *Falloutu* dovela do propasti svijeta.

4. ZAKLJUČAK

Glavna poveznica između distopijskih prikaza u ovim djelima je njihovo nastojanje da utječu na publiku. Svaki od navedenih primjera oslanja se manje ili više na koncept iskustvenosti. Prikazujući svoje svjetove priče kao moguće scenarije za budućnost pokušavaju izazvati reakciju u konzumentu. Ukoliko konzument poveže ono što čita, gleda ili igra sa vlastitim okruženjem, distopijski svijet uspijeva u svom cilju. Distopije zbog toga imaju subverzivnu ulogu. Prikazujući scenarije izokrenutog društva ili okoliša, potiču ljude da razmotre vlastito ponašanje i smjer u kojem se kreće čovječanstvo. Svaki od ovih medija ima specifične prednosti i mane u ostvarenju cilja kao što su revolt ili subverzija. Prednost video igara poput *Metal Gear* i *Fallout* serijala je u tome što pozivaju na djelovanje samim činom igranja. Budući da je igrač taj koji mora privesti distopiju kraju, igre odašilju poruku da je moć promjene u rukama onih koji su podređeni sustavu. Naravno, moguće je scenarij dodatno i pogoršati, što također prikazuje učinke ljudskog djelovanja. Budući da film nije interaktivni medij, njegova snaga zapravo je suprotna od snage igara. *Dr. Strangelove* i *Mad Max* nastoje što više frustrirati i šokirati gledatelja prikazanim stanjem, ali istovremeno djeluju hiperrealistički, stvarajući svijet iznimno nalik stvarnom. Iskustvenost medija filma leži u njegovom neposrednom prikazu svijeta priče, a subverzija u njegovoj sposobnosti da djeluje uvjerljivo i time izazove reakciju gledatelja. Nemogućnost interakcije gledatelja sa radnjom filma ključ je izazivanja reakcije. Književnost, iako je također neinteraktivna, zapravo ima drugu snagu. Kod čitanja djela radnja se premješta u naš vlastiti mentalni svijet koji konstruiramo dok čitamo, tj. vizualizacije likova i okruženja ovise o našim prijašnjim iskustvima. Druga prednost književnosti je pogled u razmišljanja, psihologiju, doživljaje i osjećaje likova u distopijskim scenarijima, što je zapravo nedorečeno u drugim medijima, oslonjenima na pretpostavku da će konzument sam zaključiti te stvari. Pogledom na te elemente možemo se suočiti sa životom unutar distopijskog scenarija na jedan dublji način, koji nam neposredno prikazuje iskustvo likova. Mislim da svaki od ovih medija i primjera distopiju koristi kao svojevrsni alat društvene kritike. Stvaranjem i prikazom distopijskih scenarija zapravo se onemogućuje njihovo eventualno ostvarenje.

5. POPIS LITERATURE

LITERATURA:

1. Baudrillard, J. (2001.) *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
2. Caracciolo, M. (2014.) "Those Insane Dream Sequences: Experientiality and Distorted Experience in Literature and Video Games". U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 230-253.
3. Claeys, G. (2010.) *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press.
4. Foucault, M. *O drugim prostorima*. Glasje, III, br. 6, str. 8-14.
5. Gottlieb, E. (2001.) *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Montreal: McGill-Queen's Press-MQUP.
6. Juul, J. (2014.) "On Absent Carrot Sticks: The Level of Abstraction in Video Games". U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 173-193.
7. Moylan, T. (2000.) *Scraps of the Untainted Sky*. Boulder: Westview Press.
8. Orwell, G. (1968.) *The Collected Essays, Journalism and Letters, Volume IV – In Front of Your Nose. Edited by Sonia Orwell and Ian Angus*. London: Secker & Warburg.
9. Orwell, G. (2015.) *1984*. Zapešić: Šareni dućan.
10. Pospíšil, J. (2016.) *The Historical Development of Dystopian Literature*. Završni rad. Olomouc: UNIVERZITA PALACKÉHO VOLOMOUCI, FILOZOFICKÁ FAKULTA.
11. Ryan, M. L. (2014.) "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology". U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 25-50.

12. Thon, J.N. (2014.) "Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games". U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 67-103.
13. Thoss, J. (2014.) "Tell It Like a Game: Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry". U: Ryan, M. L. i Thon, J. N. (2014.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, str. 211-230.

IZVORI:

1. Iovanovici, Z. (2010.) *Analysis: What Metal Gear Solid 3 Teaches Us About Hyperreality*. GameSetWatch (datum pristupa 20. 8. 2019.)
http://www.gamesetwatch.com/2010/07/what_metal_gear_solid_3_teaches.php
2. Rath, R. (2016.) *The ballistic politics of Hideo Kojima*. Ready:set (datum pristupa 20. 8. 2019.) <https://web.archive.org/web/20181001001722/http://readyset.zam.com/article/720/the-ballistic-politics-of-hideo-kojima>
3. *Mad Max*. Dir. George Miller. Roadshow Film Distributors, 1979. Film.
4. *Mad Max 2*. Dir. George Miller. Warner Bros, 1981. Film.
5. *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*. Dir. Stanley Kubrick. Columbia Pictures, 1964. Film.
6. Obsidian Entertainment. *Fallout: New Vegas*. Bethesda Softworks, 2010. Windows.
7. Konami Computer Entertainment Japan. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Konami, 2001. PlayStation 2.
8. Konami Computer Entertainment Japan. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Konami, 2004. PlayStation 2.
9. Kojima Productions. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Konami, 2008. PlayStation 3.