

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

TATJANA POPOVIĆ

Mentor: doc. dr. Peter Stankovič

Somentorica: doc. dr. Karmen Erjavec

**RELIGIOZNI SIMBOLI V HOLLYWOODSKI ZNANSTVENI
FANTASTIKI**

Diplomsko delo

LJUBLJANA, 2004

KAZALO

| | |
|--|----|
| <u>1. UVOD</u> | 3 |
| <u>2. SIMBOL</u> | 7 |
| <u>2.1 Semiotične razlage simbola</u> | 7 |
| <u>2.2 Psihoanalitična razlaga simbola</u> | 10 |
| <u>2.3 Religiozni simbol</u> | 12 |
| <u>3. ZNANSTVENA FANTASTIKA</u> | 16 |
| <u>3.1 Mit kot vir znanstvene fantastike</u> | 18 |
| <u>3.1.1 Mit o apokalipsi</u> | 24 |
| <u>3.1.2 Mit o odrešeniku</u> | 27 |
| <u>4. SEMIOTIČNA METODA ANALIZE</u> | 31 |
| <u>4.1 Konotacija kot simbol v filmu</u> | 32 |
| <u>5. ANALIZA FILMOV</u> | 36 |
| <u>5.1 Matrica</u> | 36 |
| <u>5.2 Vojna zvezd</u> | 39 |
| <u>5.3 Dvanajst opic</u> | 43 |
| <u>5.4 Superman</u> | 45 |
| <u>6. ZAKLJUČEK</u> | 49 |
| <u>7. VIRI</u> | 51 |

1 UVOD

Popularna kultura je v dobi medijev, v kateri živimo, močno vpeta v naša življenja, odziva se na dogajanja v družbi in tudi vpliva na svoje potrošnike, zato je pomembno opazovati in razumeti trende izdelkov popularne kulture. V zadnjem času se krizna žarišča v svetu razraščajo kot gobe po dežju, nad nami visi grožnja terorizma, naravne katastrofe se kar vrstijo, in tako dalje. Pod težo različnih groženj ni presenetljivo, da ljudi najbolj pritegnejo mitične, herojske zgodbe iz nekega drugega časa ali pa se ljudje s svojimi strahovi soočajo prek temnih vizij prihodnosti, kjer kljub vsemu sveti žarek upanja. V ameriške in evropske kinematografe v zadnjem času največ gledalcev privabijo predvsem znanstveno fantastični filmi. Letošnjo poletno sezono so kinodvorane polnili filmi kot so Spiderman, Hulk, Dan po jutrišnjim in Jaz, robot.

Izjemna priljubljenost znanstvenofantastičnega žanra ni naključna. Katere žanre spremljamo, je namreč med drugim odvisno tudi od tega, v katerem življenjskem oziroma zgodovinskem obdobju živimo. Določeni žanri nam v določenih obdobjih pomagajo reševati probleme in psihološke izzive, ki nam povzročajo nelagodje. Žanri se odzivajo na dogajanja v družbi ter nam posredujejo določene pomene; znanstvena fantastika pa morda v tem času zna izraziti nekatere dileme in strahove sodobnega človeka in nekako ustreza psihološkim izzivom, s katerimi se sooča moderni posameznik.

Namen pričujoče diplomske naloge je na primerih izbranih hollywoodskih znanstvenofantastičnih filmov pokazati, da sodobna, komercialna, na videz zelo posvetna popularna kultura, pri strukturiranju svojih simbolnih svetov, kljub načelni enakopravnosti verstev in verskemu pluralizmu, posega predvsem po simbolih iz krščanske simbolne zakladnice.

Prevladujoča religija je namreč vpeta tudi v sekularno kulturo. V zahodnem kulturnem okolju je najbolj vplivno krščanstvo, ki ima največ pripadnikov.

Kršćanstvo je sicer tudi največja religija na svetu. (Smrke, 2000) Morda se na prvi pogled res zdi, da je religija v postmodernih, pluralističnih družbah nekako odrinjena na stran, v sfero zasebnosti, vendar še vedno igra pomembno družbeno in tudi politično vlogo.

Če bi bilo Sveto pismo le eden izmed mnogih religiozних tekstov, potem film Mela Gibsona Kristusovo trpljenje, ne bi doživel takšnega burnega odziva. Samo v prvem dnevu so s predvajanja filma menda zaslužili kar 20 milijonov dolarjev. Gledalci so jokali, doživljali razsvetljenje, protestirali, neka ženska je med predvajanjem filma celo umrla. Film, ki zelo nazorno, na dokumentaren način, prikazuje zadnjih dvanajst ur življenja Jezusa Kristusa, je navdušil kristjane in zelo razburil Jude. Ti namreč film razumejo kot obtožbo Judov, da so odgovorni za Kristusovo smrt.

V kinematografih lahko kmalu pričakujemo še nekaj filmov, ki so posneti po svetopisemski predlogi, pri nas lahko zdaj gledamo ameriški film Sedem Jezusovih čudežev, ki je posnet po Janezovem evangeliju. Zanimanje za krščanske simbole in tajne verske organizacije je razvnela tudi knjiga ameriškega pisatelja Dana Browna Da Vincijeva šifra, ki je v trenutku postala svetovna knjižna uspešnica. Dogovori za filmsko različico že potekajo. Avtor se v knjigi ukvarja s krščansko simboliko Svetega grala in poganskimi koreninami zdaj krščanskih simbolov.

Naša teza, ki jo bomo skušali ilustrirati v pričujoči diplomski nalogi je, da predvsem tisti znanstvenofantastični filmi, ki po naši opredelitvi spadajo v podžanr herojske znanstvene fantastike in (post)apokaliptične znanstvene fantastike, svoje simbolne svetove gradijo s pomočjo krščanskih simbolov. Krščanstvo je namreč tista oblika religioznosti, ki še vedno obvladuje zahodno civilizacijo. Sodobni potrošniki sicer lahko izbirajo med več religioznimi praksami, vendar nimajo vse enake pozicije moči. Ker vendarle živimo v globaliziranem svetu predvidevamo, da bo v analiziranih filmih mogoče prepoznati tudi simbole drugih religij.

Hollywoodsko produkcijo smo izbrali zato, ker je največja, doseže največ gledalcev, kuje največje dobičke in je zato posledično najbolj vplivna. Svojo tezo smo se odločili ilustrirati na primeru znanstvenofantastičnih filmov zato, ker se ta žanr nanaša na realnosti, ki so zunaj realnosti naše vsakdanje izkušnje, kot so prihodnost, konec in drugi svetovi. Ker je to področje, ki ga prvenstveno pokriva religija, menimo, da bodo religiozni simboli v tem žanru, še posebej v izbranih podžanrih, najbolj transparentni in s tem naša teza najbolj podkrepljena.

V diplomski nalogi ne nameravamo natančno opredeliti pojma žanra znanstvene fantastike in njenih podžanrov, niti ne ocenjevati estetske oziroma moralne vrednosti filmov. Osredotočili se bomo predvsem na religiozne konotacije analiziranih filmov. Naš namen tudi ni empirično dokazati, da so krščanski simboli prisotni v vseh hollywoodskih znanstvenofantastičnih filmih.

V prvem poglavju diplomske naloge se bomo posvetili temeljnemu pojmu, in sicer simbolu. Na podlagi semiotičnega in psihoanalitičnega pogleda na simbol ter definicije religioznega simbola, ki je nekakšna sinteza obeh teorij, skušamo strniti glavne značilnosti tega zelo nedorečenega pojma. Simbol je namreč opredeljen zelo abstraktno, učinkuje pa zelo konkretno.

Ker se v diplomski nalogi ukvarjamo izključno z žanrskim filmom, in sicer znanstveno fantastiko, bomo v drugem poglavju najprej preleteli temeljne značilnosti znanstvenofantastičnega žanra, nato pa se osredotočili na tematske in simbolne vire znanstvene fantastike, predvsem na religiozne mite. Posebno pozornost bomo posvetili po naših izkušnjah zelo pogosto uporabljenemu mitu v omenjenih podžanrih znanstvene fantastike - mitu o apokalipsi in z njim povezanemu mitu o odrešeniku.

V tretjem poglavju se bomo seznanili z metodo analize filmskih tekstov, in sicer s semiotično ilustrativno metodo analize. Semiotična metoda temelji na sistemu jezika, zanjo smo se odločili, ker simbol razume kot znak, v filmu pa kot znak konotacije in je zato za analizo filma najbolj uporabna. Ilustrativna analiza sicer ni znanstvena v empiričnem smislu, ker ne potrjuje neke teorije, ampak le dodatno

ilustrira našo izhodiščno tezo. Namen diplomske naloge namreč ni statistično oziroma empirično dokazati, da v vseh hollywoodskih znanstvenofantastičnih filmih prevladujejo krščanski simboli, zato se nam zdi ilustrativna analiza primerna metoda.

V četrtem poglavju sledi praktični del, in sicer semiotična analiza petih znanstvenofantastičnih filmov. Za analizo smo izbrali tri novejša in dva nekoliko starejša znanstvenofantastična filma. Filme iz različnih obdobja smo izbrali, ker želimo s tem pokazati, da uporaba religioznih simbolov v filmih ni novost, ampak je ta trend opazen že dalj časa. Izbrani filmi so tudi tipične hollywoodske visokoproračunske produkcije. Glede na naše poznavanje znanstvene fantastike tudi menimo, da se religiozni simboli v izbranih filmih najbolj jasno kažejo.

Za analizo smo si izbrali pet filmov, ki po naši oceni spadajo v podžanr herojske znanstvene fantastike ali (post)apokaliptične znanstvene fantastike. Omenjena podžanra smo zaradi potreb analize opredelili drugače, kot sta opredeljena v literaturi o znanstveni fantastiki. Izbrani filmi v strokovni literaturi sicer ne sodijo v podžanre, v katere smo jih uvrstili mi. Za analizo smo si izbrali dva filma iz ciklusa Vojna zvezd, ki sodita v herojsko znanstveno fantastiko in sicer Imperij vrača udarec ter Grozeča prikazen. Prvi film je druga epizoda iz prve trilogije, iz leta 1980, ki ga je režiral in zanj napisal scenarij George Lucas. Grozeča prikazen pa je iz leta 1999 in je prva epizoda iz nove trilogije, scenarij je prav tako napisal George Lucas. Nove epizode so sicer nekakšna predzgodba oziroma pojasnjevanje prvotne trilogije. Analizirali bomo tudi nedavno uspešnico Matrica, vendar le prvi del trilogije, ki po naši opredelitvi sodi v (post)apokaliptično znanstveno fantastiko. Trilogijo sta režirala in zanjo napisala scenarij brata Andy in Larry Wachowski. Za ilustracijo naše teze se nam je zdel primeren tudi film Dvanajst opic - uvrstili smo ga med (post)apokaliptično znanstveno fantastiko - iz leta 1995, ki ga je režiral Terry Gilliam. Analizirali bomo tudi tipičnega predstavnika herojske znanstvene fantastike kultnega Supermana iz leta 1978, v katerem je blestel Christofer Reeve. Njegovega očeta je igral sam Marlon Brando, scenarij pa je napisal Mario Puzo.

2 SIMBOL

Simbol je zelo težko opredeliti, ker je abstrakten in konkreten obenem. Najbolj preprosta definicija bi bila, da je simbol nekaj iz vsakdanjega življenja, ki poleg očitnega, skriva še nek drug pomen. Dodaten, konotativen pomen pa simbolu dodata posameznik in kultura. Simbol je lahko vsak naraven predmet, kot so rastline, kamnine, živali ali pa abstraktni pojmi, na primer geometrijski liki, števila, ideje.

Definicij in razlag tega izmuzljivega pojma, ki smo ga poimenovali simbol, je veliko. Večina avtorjev se vendarle strinja, da beseda izvira iz grškega jezika, in sicer iz starogrške besede symbolon. Ta se nanaša na način sklepanja dogovorov in pogodb v antiki. Pogodbene stranke sta prelomili neki trden predmet in vsaka stranka je vzela polovico. Ko sta se polovici spet povezali v celoto, sta predstavljali jamstvo in dokaz dogovora. Torej simbol izvirno pomeni nekaj, kar dobi smisel v povezavi z dopolnilom. Predstavlja neko vsebino, ki nas vodi k širšemu smislu. (Musek, 1990: 18)

2.1 Semiotične razlage simbola

Pojem simbola se uporablja v različnih znanostih od filozofije do fizike, zato tudi obstajajo zelo različna razumevanja tega pojma. Najprej bom predstavila nekaj definicij različnih avtorjev, ki izhajajo iz teorije semiotike oziroma semiologije¹. Semiotika je veda, ki se ukvarja s kulturnimi teksti, in izhaja iz jezikoslovja.

¹ Pojma se povečini uporabljata sinonimno, sicer pa izraz semiotika uporabljamo v povezavi s severnoameriško tradicijo vede o znakih, ki jo je vzporedno s Saussurjem razvil Pierce. (Hrženjak, 2002: 123)

Predpostavlja, da so kulturni teksti, to so lahko vse od oglasov do športa, sistem znakov, ki delujejo na podoben način kot sistem jezika.

Razlage simbolov sicer segajo od tradicionalnih pojmovanj, po katerih naj bi pomen simbolov izviral iz posebne magične moči samih simbolov in simbolnih predmetov, novejših psiholoških teorij, ki simbole umeščajo v nezavedno, do novih jezikoslovnih teorij, ki pomen simbolov vežejo na razvoj jezika.

Za analiziranje filmskih tekstov je metoda analize, ki izhaja iz semiotike, po našem mnenju najprimernejša, ker je v semiotiki simbol najbolj konkretno opredeljen. Semiotiki namreč simbol razumejo kot znak. Podrobneje bomo predstavili nekaj avtorjev s področja semiotične teorije znakov, ki so se ukvarjali tudi s simbolom. Podrobneje si bomo ogledali definicije dveh klasikov semiotike oziroma semiologije iz obeh strani Atlantika, in sicer ameriškega filozofa Charlesa Sandersa Peircea in švicarskega jezikoslovca Ferdinanda de Saussurja.

Ameriški filozof Charles Sanders Peirce je eden izmed klasikov semiotike. Pierce (Musek, 1990: 13) je znake razdelil v tri tipe - simbole, indekse in ikone. Ikona je znak, kjer pomen temelji na podobnosti z objektom. To bi bile na primer slike, podobe in diagrami. Indeks je znak, ki ima z objektom vzročno-posledični odnos, na primer dim je indeks ognja. Simbol pa po Piercovem (Musek, 1990: 14) mnenju nima z objektom nobene nujne in naravne povezave. Povezava je izključno arbitrarna in konvencionalna. Simbol se na objekt nanaša po dogovoru, predpisu ali zakonu in ni del označenca niti mu ni analogen ali podoben. Pierce (ibid.) pojmuje simbole zelo široko in jih ne razume v smislu metaforičnih znakov.

Švicarski jezikoslovec Ferdinand de Saussure podobno kot Pierce pojmuje jezik kot sistem znakov. Znaki so zanj celota dveh neločljivih delov, in sicer materialnega dela znaka, ki ga je poimenoval označevalec, in drugega dela - ideje, ki ga poimenuje označenec. Po njegovem mnenju so znaki samo simboli, pri katerih je odnos med označevalcem in označencem arbitraren in konvencionalen.

Tudi de Saussure govori o znakih na splošno, vendar ne tako splošno kot Pierce. De Saussure (Musek, 1990: 13-21) poudarja arbitrarno naravo znakov, pri simbolih pa vidi bistveno značilnost v njihovi povezanosti oziroma podobnosti z njihovim pomenom, torej v motiviranem odnosu med simbolom in simboličnim pomenom. Simboli so pri de Saussurju (ibid.) ožja kategorija in vključujejo predvsem metaforične znake.

Pierce in de Saussure sta utemeljitelja terminološke tradicije vede o znakih in sta zato v veliki meri vplivala na svoje sodobnike. Oba razumeta znake zelo splošno, njihuni sodobniki so njune predpostavke še nadgradili.

Poljski filozof Adam Schaff (Musek, 1990: 15) pojem znak uporablja v najširšem pomenu. Znake deli v dve skupini, in sicer na naravne in umetne. Pri naravnih znakih gre za neposredno, fizično povezanost med znakom in označencem. Umetni znaki so vsi, ki so ustvarjeni in so zanj znaki v pravem pomenu. Umetne znake deli na besedne znake, signale in zamenjujoče znake. Slednji so lahko predmeti, ki po dogovoru zamenjujejo druge konkretne stvari. Zamenjujoči znaki so za Schaffa (ibid.) tudi simboli, ki so materialni predmeti in označujejo abstraktne pojme.

Hrvaški semiolog Dubravko Škiljan (Musek, 1990: 16) razvršča znake glede na tri kriterije klasifikacije. To so kriteriji funkcionalnosti, izvora ter motiviranosti. Glede na kriterij funkcionalnosti Škiljan (ibid.) deli znake na tiste, pri katerih je bistven komunikacijski namen, in na tiste, pri katerih je ta funkcija drugotnega pomena ali pa je ni. Glede na kriterij izvora deli znake na umetne (človekov proizvod) in naravne. Glede na kriterij motiviranosti so znaki motivirani, v njih se odražajo prepoznavne značilnosti označenega pojava. Lahko pa so nemotivirani, ti znaki so arbitrarni. Simboli so po Škiljanovi (Musek, 1990: 17) razvrstitvi znaki, ki so človekov proizvod, bistven je komunikacijski namen in so motivirani, v njih se torej izražajo bistvene značilnosti pojava, ki ga simbol označuje.

Simbol smo zaradi potrebe analize morali najprej definirati konkretno kot metaforični znak, sestavljen iz dveh delov - označevalca in označenca. Simbol je

torej znak, ki po pravilu označuje abstraktne pojme, v njem se odražajo nekatere značilnosti pojava, ki ga simbolizira. Bistven namen simbola je sporočiti nek globlji pomen od očitnega.

2.2 Psihoanalitična razlaga simbola

S simboli se je med drugimi veliko ukvarjal tudi švicarski psihoanalitik Carl Gustav Jung. Ker je psihoanalitik, je izhajal iz povsem drugačne teoretične predpostavke kot na primer semiotiki in simbol razume na drugačen način.

Jung (Musek, 1990: 82-83) meni, da simbol zajema vidike zunajzavestnega, ki niso nikoli popolnoma opredeljeni ali razloženi. Naloga simbola je, da zaslutimo neznano in dojamemo smisel svojega bivanja in prihodnosti. Podobno kot semiotiki je menil, da je simbol izraz ali podoba, ki jo lahko poznamo iz vsakdanjega življenja, vendar pa vsebuje dodatne konotacije k očitnemu pomenu.

Jung (ibid.) govori o arhetipih, ki so nekakšni prototipi simboličnih celot in so globoko zasidrani v našem nezavednem. Arhetipi so strukturirane reprezentativne celote, ki vnašajo red in so univerzalne strukture človeške psihe. Vendar pa arhetipov ne smemo enačiti s simbolom. Simboli so sredstvo, ki nakazujejo na arhetipe. Prek simbolov se arhetipi izražajo, vendar vsi simboli niso izraz arhetipskih tem, obstaja namreč več skupin simbolov.

Pojem arhetipa v Jungovi analitični psihologiji do danes ostaja nejasen, ker ga je avtor v svojem obsežnem delu večkrat razlagal, vendar nekonsistentno. Pomembno je predvsem to, da gre predvsem za strukturo podob in zamisli in ne toliko za podobo samo. (Uršič, 1996:16) Jung (ibid.) pravi: »Pojem arhetipa, ki je neizogiben korelat ideje o kolektivnem nezavednem, pomeni navzočnost določenih oblik v psihi, ki so povsod prisotne in razširjene. Mitološka raziskava jih imenuje motivi ...«.

Jung (Chevalier, Gheerbrant, 1995: 9-11) tudi loči same arhetipske strukture, ki so stalne in enake za vse narode in kulture ter njihove vidne podobe - simbole, ki se spreminjajo in so odvisne od zgodovinske dobe, kulture in samega posameznika. Zanj simbol ni le alegorija ali znak, ampak podoba, ki ju presega in najboljše določa nejasno naravo človeškega duha. O simbolih razmišlja takole: »Svet govori s simboli. Starejši in globlji kot je simbol, bolj je kolektiven in univerzalen. In bolj kot je abstrakten, diferenciran in specifičen, manj ima svoje bistvene univerzalne lastnosti.« (Chevalier, Gheerbrant, 1995: 18)

Pri simbolih slavni psihoanalitik omenja tudi ikonično podobo. Neka slika je zanj ikonična takrat, ko ima arhaičen karakter. Po Jungu (Ilić, 1988: 164) ima neka vizualna podoba oziroma simbol arhaični karakter takrat, ko so vidna ujemanja z znanimi mitološkimi motivi. To pomeni, da ta simbol nakazuje na vsebine kolektivnega nezavednega in ga zato tudi poimenuje arhetip. Jung (ibid.) je arhetipe sicer razdelil v dve skupini: v arhetipe same na sebi in aktualne arhetipe. Prvi so prisotni v vsaki psihični strukturi, drugi pa se aktualizirajo takrat, ko se arhetipske slike in predstave ozavestijo, na kar vplivajo zunanje okoliščine in dogajanja v svetu.

Simbol je torej po eni strani lahko določljiv znak, ki na konkreten način upodablja določen abstrakten pojem. Sestavljen je iz dveh delov, iz označevalca in označenca, vendar je znak višjega reda. Obenem pa je mnogo več kot to, saj je izraz duha in temeljna sestavina človekovega nezavednega. Kaže na nekaj več, nekaj kar le slutimo vendar z razumom ne moremo dojeti. Naloga pravega neulovljivega simbola je, da zaslutimo neznano ter smisel svojega bivanja in prihodnosti.

Simbolično izražanje je značilno za vse aspekte človekovega bivanja. Eden od najvplivnejših sodobnih filozofov Ernst Cassirer je človeško bitje celo poimenoval animal symbolicum. Ker je izražanje skozi simbole tako temeljno človekovi naravi, ga ne moremo razumeti zgolj kot znak. O simbolu ne moremo razmišljati zgolj razumsko in logično, ker se sama narava simbola temu upira. Upoštevati moramo tudi transcendentalno, duhovno ter nezavedno naravo simbola. Človek uporabi

govorico simbolov za izražanje stvari, ki jih z razumom ne more popolnoma dojeti, zato tudi je materni jezik vsake religije jezik simbolov.

2.3 Religiozni simbol

Religije imajo svoj specifični jezik simbolov, ki se razlikuje od simbolov v znanosti ali v politiki. Ravno govornica močnih simbolov je bistvena za religiozno zavest. Oživljanje nekih daljnih velikih zgodb, pri katerih ima človek občutek, da je navzoč pri velikem začetku ali velikem koncu, ugotavlja Mircea Ilea (1970: 21), je bistvo religiozne izkušnje. Brez močnih simbolov, človek ne more prestopiti iz vsakdanjega sveta v skrivnostni svet, ki mu vladajo vsemogočna bitja in čudeži.

V krščanstvu za simbole veljajo predvsem osebe iz Svetega pisma ter dogodki in predmeti povezani s svetopisemskimi osebami in opisi. Krščanski simboli so lahko slikovne podobe, metaforični emblemi, geometrični liki, barve in števila v kontekstu krščanske dogme² ter vsi miti, lahko pa so tudi aluzije na svetopisemske zgodbe in like.

Religiozne simbole lahko razumemo kot reprezentacije pojmov, ki se jih kot take ne da upodobiti. V tem smislu nekako stojijo med nami in božanskim, vseobsegajočim, ki ga predstavljajo, in so nekakšna meja, do koder si lahko predstavljamo, do koder lahko gremo. Religiozni simboli so torej nekakšne zgodovinsko posredovane projekcije omejenih domišljjskih podob na neskončno, neomejeno, transendentalno realnost. Ti simboli pa so družbeno posredovani, Berger in Luckmann bi rekla, da gre za družbeno konstrukcijo realnosti. Konstrukcije takšnih podob naj bi nastale iz gole človeške potrebe po

² Na razvoj židovske in potencialno krščanske številčne mistike je vplivala pitagorejska filozofija. Število 3 je npr. v krščanstvu simbol božanskega, vstajenja, troedini bog, tretji dan je Jezus vstal od mrtvih. Št. 7 se v Svetem pismu pojavlja najpogosteje, je simbol stvarjenja, večnosti in apokalipse. Št. 12 med drugim simbolizira popolnost, raj. (Germ, 2003: 8–83)

predstavljanju in iz strahu pred neznanim in koncem. Religiozni simboli se v tem smislu ne nanašajo na neke resnične referente. (Cummings Neville, 1999)

Teološka veja praktične semiotike religiozne simbole vidi kot namig na tisto, kar upodablja. Simboli tako svojim razlagalcem, lahko bi rekli uporabnikom, nakazujejo pomembne lastnosti božanskega, sicer zelo abstraktnega, ki bi jih morda brez njih lahko spregledali. Tudi uporaba matematičnih simbolov je način, kako skozi simbole razumeti svet, enako lahko trdimo za različne sisteme religiozних simbolov. Sicer so religiozni simboli lahko konkretni ali abstraktni, personificirani ali metafizični. Za razliko od znanstvenih simbolov se jih ne da stisniti v neko sistematično shemo. Krščanski teologi so to že poskušali, vendar se religiozni simbolni sistemi oblikujejo in spreminjajo skozi čas, dodajajo se novi simboli, nekateri pa izginejo ali izgubijo svoj naboj. (ibid.)

Religiozni simboli se, če uporabimo Pierceovo (Cummings Neville, 1999) razvrstitev znakov na indekse, ikone in simbole, pojavljajo v vseh treh različicah. Ikona temelji na podobnosti z objektom. V krščanstvu za primer vzemimo simbol križa, ki je podoben (ikoničen) križu, na katerem je umrl Jezus. Vsi opisni simboli oziroma znaki se na označeno nanašajo ikonično. V religiji lahko potemtakem med ikonične znake uvrstimo tudi mite, ki so simbolične strukture in jih lahko razumemo dobesedno. Religiozni miti so simbolne strukture in so del dogme, del nauka, vanje se ne dvomi, ampak se verjame, da opisujejo stvari, ki so se dejansko zgodile. Po večini se v religiji namreč ne razlikuje med simbolnim in realnim. (ibid.)

V religiji je zelo pomembno tudi indeksno označevanje. Indeks je za Piercea (Cummings Neville, 1999) znak, ki ima z objektom vzročno-posledični odnos in nakazuje na pojem, ki ga označuje. Pogosto je tak način označevanja uporabljen pri soteriološki simboliki - simbolih, ki označujejo odrešenika Jezusa Kristusa in njegovo ožjo družino. Jagnje je na primer simbol Jezusa Kristusa. Tu ne gre za ikonični simbol, ker med njima ni nobene podobnosti, ampak za indeksični simbol, ker nakazuje na nekatere Jezusove značilnosti. Simbol namreč razlagalca opozori na najpomembnejše poteze pojma, ki ga označuje. Mnogo religiozних simbolov je

ikoničnih in indeksičnih, pri mnogih ni nobene konkretne podobnosti med označevalcem in označencem, vidimo pa lahko vzročno-posledični odnos in podobnost. V krščanstvu, pa tudi v drugih religijah, so božansko označevali indeksično, z uporabo personifikacije. Bog je na primer predvsem v katolicizmu pogosto upodobljen kot lik očeta, kot beloglavi in belobradi starec.

Vrsta znaka, ki ga Pierce (Cummings Neville, 1999) poimenuje simbol, po njegovi definiciji nima z objektom, ki ga označuje, nobene nujne in naravne povezave. Ravno zato je simbol za religijo bistven, kajti brez konvencionalnih in po dogovoru veljavnih povezav z označenim, religija ne bi imela nobene povezave z vsakdanjim življenjem. Konvencionalna povezava pojma oziroma predmeta s simbolom omogoča vključevanje simbolov v obširen simbolni sistem znotraj nekih določenih semiotičnih kodov.

V simbolu se kaže človekova težnja po predstavljanju in označevanju. V izražanju skozi simbole, ki je intuitivno, se čuti želja po univerzalni razumljivosti sporočila oziroma ideje. Religiozni simbol je kompleksen, zato je nemogoče opisati vso njegovo raznovrstnost in večplastnost. Simbol je lahko vsako božanstvo, vsaka predstava božanskega.

Musek (1990: 57) izpostavi še nekatere značilnosti simbolov. Pravi, da so simboli skoraj vedno večpomenski, vendar skoraj nikoli ne moremo govoriti o eksplicitni večpomenskosti. Večinoma v simbolu vsak razume to, kar razumejo tudi drugi, vendar bomo vedno videli tudi nekaj, česar drugi ne vidijo. Tudi v že uveljavljenem simbolu lahko doba in kultura vidita in dodata nekaj novega. Tradicionalni simboli, ki ujamejo duh dobe, pravi Musek (ibid.), imajo več možnosti, da ostanejo živi. Najbolj živi pa so simboli, ki niso eksplicitni, kar pomeni da so v veliki meri nezavedni.

Celotno človekovo delovanje je v samem bistvu izražanje prek simbolov. Napredek, prizadevanja spoznati globlji smisel, poskusi razumeti skrivnosti življenja - vse to se opira na govorico simbolov. Simbole najdemo v povsem vsakdanjih, posvetnih stvareh.

Najbolj simbolični pa so mitološki sistemi, ki so jedro vsake kulture. V sodobnem času so vlogo pripovedovalca velikih zgodb prevzeli filmi. Filmskim mekam ne pravijo zaman tovarne sanj. Tam namreč predelujejo zgodbe stare kot svet, ki so del našega nezavednega. V diplomski nalogi se ukvarjamo z žanrskim filmom - znanstveno fantastiko, ki velja za mitologijo moderne dobe, zato bomo v nadaljevanju pojasnili nekatere bistvene poteze žanra, raziskali pa bomo tudi religiozno-mitološke korenine omenjenega žanra.

3 ZNANSTVENA FANTASTIKA

Žanr znanstvene fantastike sodi med akcijske filme. Temelji na kombinaciji znanstvenih hipotez, utopičnih vizij in fantastike, ki znanstveno zasnovane zamisli navidezno udejanja. V filmih so pogosto prikazani znanstveni dosežki, ki preHITEVajo splošni razvoj, ali pa toliko odstopajo od uveljavljenih znanstvenih norm, da sodijo na področje fikcije. (Kavčič, 1999: 662)

Pod pojmom žanr sicer razumemo sistem norm, konvencij ter tematskih in formalnih zakonitosti, ki omogočajo klasifikacijo posameznih filmov glede na njihove skupne poteze. Bistvena lastnost žanrskega filma je dovolj jasna zgodba, ki z izbranim pripovednim modelom premore tudi emocionalni naboj. (Kavčič, 1999: 676) Za današnjo filmsko produkcijo je značilno mešanje žanrov, zato je žanr znanstvene fantastike tudi težko natančno definirati.

Žanr je torej neka tematska in ikonografska celota, ki ima stalno temo, torej osnovne zaplete in dramaturško nadgradnjo. Ikonografija se nanaša na tipične rešitve zapletov in razpletov. Za znanstveno fantastiko so na primer značilna potovanja v vesolju in skozi čas, osvajanja še neznanih planetov, zelo pogoste pa so tudi obdelave apokaliptičnih tem.

Znanstvena fantastika se deli na številne podžanre, med drugim na utopije, potovanja skozi čas in prostor, invazijske filme, planetarne katastrofe ter (post)apokaliptične filme. Znanstvenofantastičnim filmom, ki pogosto niti ne skrivajo ideoloških sporočil, je skupen strah pred neznanim, pred prihodnostjo, strah pred nedoumljivim in nepredstavljamim. (Kavčič, 1999: 663)

Za analizo smo si izbrali filme, ki po naši opredelitivi sodijo v podžanr herojske znanstvene fantastike ali pa v (post)apokaliptično znanstveno fantastiko. Med herojsko znanstveno fantastiko uvrščamo filme, v katerih je v središču zgodbe junak s posebnimi močmi, ki na takšen ali drugačen način rešuje svet. V

(post)apokaliptično znanstveno fantastiko pa po naši opredelitvi sodijo filmi, ki se ukvarjajo s koncem sveta, ali pa prikazujejo svet po usodnih dogodkih.

Ena temeljnih značilnosti znanstvenofantastičnega žanra je videz znanstvene verodostojnosti. Gre za empirizacijo čudežev: biblijski čudeži, kot je Jezusova hoja po površini vode, bi v znanstvenofantastični različici dobila racionalno, znanstveno razlago - Jezus bi to lahko počel zaradi posebnega nevidnega plovila pod nogami ali zaradi mikročipov vgrajenih v podplate in podobno. (Kordigel, 1994: 7)

Tipične značilnosti komercialnih znanstveno fantastičnih filmov so junaki s skoraj čudežnimi telesnimi ali umskimi sposobnostmi, nekakšni nadjudje, ki vedno rešijo svet in tako gledalca zazibajo v nek občutek varnosti. Potek zgodbe, ki je sestavljena iz vedno enakih temeljnih zapletov in razpletov, je običajno precej predvidljiv.

Kot pravi Drago Bajt (1982: 49-50), ki sicer govori o trivialni znanstvenofantastični literaturi, to pa velja tudi za komercialne znanstvenofantastične filme, se predvidljivost kaže v moralizatorski sinkretični in eklektični ideologiji, v predvidljivem pripovednem skeletu, črno-belih likih junakov in klišejski sintaksi.

Tudi postopek ustrahovanja gledalca je v znanstveni fantastiki zelo pogost. Gledalec ne more verjeti v oblike razvoja, ki so prikazani v znanstveno fantastičnih filmih ali literaturi, zato se načeloma na koncu razkrije skupni imenovalec vseh nenavadnih stvari in tega, kar je gledalcu znano. Namen znanstvene fantastike je, da gledalec zaradi prikazanega fantastičnega in nedoumljivega podvomi v enovitost ontološkega reda. Na koncu pa ugotovi, da je vse nenavadno v vesolju podrejeno istim znanstvenim in drugim zakonom, ki vladajo v gledalčevi vsakdanjosti. (Bajt, 1982: 31-32)

Znanstvenofantastični žanr skuša pri bralcu ali gledalcu z odstiranjem skrivnosti neznanega vzbuditi občutje numinoznega, ki je tudi glavni naboj žanra in privablja gledalce. Jung (Vezjak, 1996: 35) pravi, da je numinozno lastnost nekega vidnega

objekta ali pa učinkovanje neke nevidne prisotnosti, ki povzroči spremembo zavesti. Numinozno po Jungu (ibid.) ne izvira nujno le iz religioznega izkustva. Tisto, kar se zdi fascinantno in grozljivo hkrati, se lahko kot tip izkustva pojavi na primer tudi v magičnem ritualu ali umetniških vizijah in končno tudi v takšni vsakdanji stvari, kot je film ali knjiga.

Kot bistveno sestavino numinoznega Rudolf Otto (1993: 24-25), ki sicer občutje numinoznega razume kot izključno religiozno občutje, navaja element tremenduma oziroma grozljive skrivnostnosti. V tem strahu v surovi obliki, iz občutenja nečesa neznanskega, koreninijo vsi bogovi in demoni in vse, s čimer sta mitologija in fantazija poustvarili to občutje.

Z našim razumom in čutili lahko dojamemo le delček realnosti, ki nas obdaja. Naloga fikcije pa je ravno v tem, da na svoj način skuša odgrniti tančico skrivnosti. Koherentno sliko sveta, ki zna razložiti tudi tisto, kar človek le sluti in si ne predstavlja, pa zna naslikati mit. V starih mitih se skriva pojmovanje sveta, do katerega se je človek dokopal že zdavnaj, in v nekem smislu še vedno drži. Vedno znova nas osuplja modrost starih ljudstev in vedno najdemo kaj novega, kar nam pomaga pri lastnem iskanju odgovorov.

3.1 Mit kot vir znanstvene fantastike

Znanstveno fantastiko torej lahko razumemo kot mitološki pogled na svet. Mit je v najsplošnejšem pomenu zgodba, ki v simbolih pripoveduje o začetku ali koncu sveta, nadnaravnih bitjih, svet vedno slika črno-belo, nasproti si vedno stojita junak in antijunak, dobro in zlo, rešitev in poguba, zmaga in poraz, vojna in mir. Mit ni samo zgodba, pravi Ilić (1988: 26), ampak je posebna oblika družbene zavesti. Kot način mišljenja je zato vpleten v vse oblike družbenega življenja. Mitološki simboli in strukture so tako vpleteni v vse sfere sodobne kulture.

Znanstveno fantastiko mnogi analitiki razumejo kot mitologijo moderne dobe, ki izvira iz religiozne razlage sveta. Drago Bajt (1982: 30-32) meni, da se sicer znanstvena fantastika opira na mitologijo novega veka - znanost, vendar je znanost še daleč od konsistentnega sistema razlag o izvoru in prihodnosti sveta in človeka. Zato se znanstvena fantastika, ki se ukvarja ravno s temi temami, ne more izogniti religiji in mitologiji. Tako kot religije in mitologije predstavlja tudi znanstvena fantastika galerijo slik, kamor človek usmerja svoje strahove.

Pomembna sfera kulture je danes vsekakor popularna kultura. Eden najvplivnejših izdelkov popularne kulture so filmi, ki so nekakšen medij družbenih fenomenov. Tako kot literatura tudi filmi pri življenju ohranjajo velike zgodbe in mite, kjer se odvijajo večni konflikti. Ravno velike zgodbe, postavljene v daljno prihodnost, kjer se odslukujejo trenutni problemi, sodijo v okvir znanstvenofantastičnega žanra.

Francoski antropolog Claude Levi-Strauss³ (Ilić, 1988: 179) meni, da se mit vedno nanaša na pretekle dogodke, čas pripovedi pa je kombinacija sedanosti, preteklosti in prihodnosti. Znanstvena fantastika se zgleduje po takšni mitološki strukturi pripovedovanja. Problemi sedanosti so prestavljeni v nek izmišljen prihodnji čas, uporabljeni pa so močni simboli iz preteklosti.

Levi-Strauss (Fiske: 1994: 122) mit razume kot zgodbo, ki temelji na strukturi binarno nasprotnih konceptov, pomembnih za določeno družbo. Najbolj pomembni in močni miti imajo funkcijo zmanjševanja tesnobe in strahu, ker se ukvarjajo z nasprotji. Sicer jih v svoji pripovedi ne razrešijo, vendar pa omogočijo posamezniku, da se na ravni domišljije z nerazumljivimi nasprotji v svetu sooči in se z njimi nauči živeti.

Miti, pravi Musek (1990: 30), dajejo orientacijo duhu določene kulture in dobe, v njih so zgoščene razlage najpomembnejših dogajanj, ki zanimajo neko skupnost.

³ Levi-Strauss je s pomočjo strukturalne analize preučeval mite tradicionalnih družb. Funkcija mita je za Levi-Straussa pragmatična, gre za razrešitve paradoksov, ki izhajajo iz preloma med naravo in kulturo. Osnovno ideološko protislovje pa nikoli ni razrešeno, zato iz tega izhaja cela serija mitov. (Hrženjak, 2002: 140-146)

Prvi in najstarejši vir simbolov znanstvene fantastike je nedvomno mit v najširšem pomenu besede - prvinski človeški pogled na svet, kjer sta resnično in izmišljeno neločljivo prepletene.

Znanstvena fantastika si pogosto izposoja predvsem iz še živega religioznega mitosa. Predvsem za hollywoodsko znanstveno fantastiko, ki bi ji lahko rekli popularna fantastika, je značilno, da si izposodi le del zgodbe, le nekaj simbolov, ki jih priredi za lastno uporabo. Zavestno ali nezavedno selektivno uporablja nekatere močne religiozne simbole. Pogosto si namreč izposoja iz religioznih mitov, ki so globoko zasidrani v naše kolektivno nezavedno in v bistvu delujejo kot protiutež fantastičnemu, neznanemu in neverjetnemu.

V sodobnih industrijskih družbah imajo množični mediji podobno vlogo kot v plemenskih družbah miti. Vsak žanr torej lahko razumemo kot - če uporabimo jezik Levi-Straussa - specifično realizacijo strukture binarno nasprotnih konceptov. Žanri tako gledalcem omogočajo, da se prek fiktivne zgodbe soočijo z nerazumljivimi nasprotji v svetu.

Stanislav Lem (Kordigel, 1992: 291-299) v svoji knjigi Fantastika in futurologija ugotavlja, da nas mnoge znanstveno fantastične zgodbe, ki sicer govorijo o aktualnih problemih, spominjajo na stare svetopisemske zgodbe in mite starejših narodov. Iz nezavednega spet vstajajo stari motivi o koncu sveta. V zgodbah morda ni nobenega boga in čudežev, vendar pa za pripovedjo pogosto stojijo predelani svetopisemski miti, zaviti v plašč znanstvenosti. Odnos med človekom in sovražnimi silami, ki jih človek ne obvlada in ga ogrožajo, je po Lemovem (ibid.) mnenju v znanstveni fantastiki takšen, kot ga najdemo v klasični mitologiji.

Človek je namreč dolgo živel v cesarstvu vladajočih religij, ki so mu omogočale, da se mu ni bilo treba soočiti s seboj. Vsa usodna doživetja je bilo mogoče na primeren način umestiti v obstoječ religiozni sistem, v določen mitološki sistem. Dogma je zamenjevala kolektivno nezavedno s tem, da ga je zelo na široko definirala. Strahovi iz nezavednega so se vedno izražali v obliki močnih

zaščitniških slik, ki so bile religiozne narave, zdaj pa so usmerjene v kozmični prostor. (Jung, 1995: 48)

Danes nam buri domišljijo in vzbuja strah neskončno, nerazumljivo, še neraziskano veselje. Zdaj tam iščemo odgovore oziroma tisto nekaj več. Dejstvo je, da je človeška domišljija omejena, večina fantazijskih stvaritev pa je že stoletja zaključena in iz teh črpamo še danes. Bistvo mitoloških zgodb je namreč iskanje odgovora na človekova eksistencialna vprašanja. Zgodbe, ki ubesedujejo takšne probleme in strahove, vzbuja občutek, da človek vsaj do določene mere obvladuje svoj obstoj. V sodobnih zgodbah je veliko novosti, ni pa veliko novega. S tem mislimo, da se le na novo povedo že povedane zgodbe. Smisel ostaja enak, spreminja se le oblika.

Z analizo sodobnih zgodb in njihovim skritim pomenom se je ukvarjal francoski sociolog Roland Barthes. S pomočjo semiotičnih načel je analiziral mite modernih kapitalističnih družb, na katere bistveno vplivajo mediji in množična kultura. Analiziral je razne kulturne tekste, tudi filme, in pokazal, da vsaka stvar nosi neko sporočilo. Mit je za Barthesa (1979: 229-230) sistem označevanja, govor, sporočilo. Mit ne more biti objekt, pojem ali ideja, ampak je forma.

Mit kot označevalec se izkazuje na dvoumen način - kot smisel in forma. Formo Barthes (Hrženjak, 2002: 154-160) opredeli kot mitski označevalec in jo poimenuje sintagma, mitski pojem oziroma smisel pa je paradigma. Za mitski pojem je značilno, da je nestabilna gmota, ki ima na razpolago neomejeno množico označevalcev. Mitski pojem ni stalen, ampak je zgodovinski, lahko izgine ali se spremeni. Bistvena naloga razlage mita je sposobnost poimenovanja pojma. Mitski pomen ni arbitraren, ampak se vanj vplete motivacija v obliki analogije med smislom in formo. Analogijam pa obliko določajo družbeni ter kulturni kontekst in zgodovina.

Mit je za Barthesa nek popačen pomen in ga lahko razumemo kot sinonim ideologiji, ki je v splošnem pomenu skupek vrednot in pomenov, ki jih vsiljuje dominanten razred. Po Barthesovem (Hrženjak, 2002: 156) mnenju množični

kulturi vlada malomeščanstvo, ki določeno stanje stvari, ki je v njenem interesu, legitimira kot naravno in nespremenljivo.

Za Barthesa (Fiske, 1994: 88-89) je mit način razmišljanja kulture o nečem, način konceptualizacije. Na mit gleda kot na verigo povezanih konceptov. Glavni način, na katerega miti delujejo, pa je ta, da naturalizirajo zgodovino. To kaže na dejstvo, da so miti dejansko produkt družbenega razreda, ki je dosegel nadvlado določene zgodovine. Pomeni, ki jih miti širijo, morajo vsebovati to zgodovino. Vendar pa zaradi njihovega delovanja kot miti, to poskušajo zanikati in predstaviti svoje pomene kot naravne in ne zgodovinske ali družbene. Miti mistificirajo ali zatemnijo svoje izvore in s tem svojo politično in družbeno dimenzijo. Naloga mitologa je odkriti njihovo skrito zgodovino in s tem njihov družbeni in politični izvor ter jih tako demistificirati.

Mit, ki bi bil univerzalen za določeno kulturo, ne obstaja. Obstajajo pa dominantni miti ter tudi proti-miti. Znanost je dober primer, kjer proti-miti izzivajo dominantne mite. Naša kultura je osnovana na znanosti. Dominanten mit znanost predstavlja kot človeško sposobnost, da naravo prilagodimo našim potrebam, zato da bi izboljšali našo varnost in življenjski standard. Znanost je razumljena kot objektivna, resnična in dobra. Toda tudi proti-mit je zelo močan. Ta vidi znanost kot škodljivo, kot dokaz naše oddaljenosti od narave in pomanjkanje razumevanja zanjo. Kot znanstveniki smo v najboljšem primeru sebični in kratkovidni pri sledenju našim materialnim ciljem. (Fiske, 1994: 90-91)

V popularni kulturi sta dobro reprezentirana oba mita. V informativnih oddajah in dokumentarjih je na primer znanost predstavljena kot dobra in koristna v smislu dominantnih mitov. V fikcijskih žanrih, kot so filmi, risanke in podobno, pa je ravno obratno: prevladujejo proti-miti, znanost je predstavljena kot grožnja človeštvu, več je zlobnih znanstvenikov kot dobrih, znanost povzroča več problemov, kot jih reši. (Fiske, 1994: 91)

Teorije mita po Barthesu in Levi-Straussu so si torej nasprotne. Za Levi-Straussa je mit pripoved, ki jo prepoznamo kot mit in nam pomaga koherentno urediti sliko

sveta. Za Barthesa pa je mit povezana veriga konceptov: ljudje se lahko zavedajo konceptov v tej verigi, ne zavedajo pa se njenega mitičnega značaja. Barthes pravi, da mit prikrije svoje delovanje in predstavlja pomene, kot da so naravni, medtem ko Levi-Strauss pravi, da je njegovo delovanje odkrito, njegovi pomeni pa so tisti, ki so skriti. Levi-Strauss vidi mit kot način spopadanja s skrbmi in problemi celotne družbe in konec koncev tudi človeštva. (Fiske, 1994: 132)

Oba teoretika vidita mit kot obliko jezika, način kroženja pomenov v družbi, toda njune razlike se pokažejo tudi na tem področju. Barthes pravi, da jezik dominira razredu - po njegovem mnenju lingvistični viri niso nič bolj enakomerno razporejeni kot ekonomski. Zanima ga predvsem, kako se jezik uporablja ter abstraktni potencial njegovega sistema. Po drugi strani pa Levi-Straussa bolj zanimajo sistemi, s katerimi jezik strukturira vse naše misli in pomene. S svojo zavrnitvijo zgodovine in družbene specifičnosti kot bolj površinskih in torej manj pomembnih, je bolj očitno saussurjevski, zanima ga nezgodovinska, univerzalna narava samega sistema. Barthes pa poudarja zgodovinske in družbene uporabe sistema. Levi-Strauss utemeljuje svoje dokazovanje na podlagi strukture človeških možganov, Barthes pa na podlagi strukture kapitalističnih družb. (Fiske, 1994: 133)

Predstavnik evropskega simbolizma, filozof Ernst Cassirer (Ilič, 1988: 173-175), ki sicer mite proučuje v kontekstu širšega področja kulture, pri mitu izpostavlja predvsem tesno povezavo z religijo. Cassirer (ibid.) meni, da brez mita religija ne bi mogla obstajati ali pa bi bila neprivlačna odtujena abstrakcija. Mit je neizčrpen izvor religioznih slik in simbolov. Mitološka logika je po njegovem mnenju podvržena nekim splošnim pravilom in zelo podobna znanstveni logiki. Mit je zanj najpomembnejša oblika kolektivne zavesti, saj vsebuje najgloblja človeška izkustva.

Glede na naše poznavanje znanstvene fantastike, bi lahko rekli, da lahko v večini znanstvenofantastičnih del opazimo zasnove religioznega nauka. V znanstveni fantastiki se namreč pogosto pojavljajo nekateri zelo stari miti, ki jih mi sicer poznamo kot krščanske, po svojem izvoru so še mnogo starejši.

Tudi Drago Bajt (1982: 33) pravi, da so starodavni sveti spisi tematska jedra mnogih znanstvenofantastičnih del. Avtorji so na primer religiozno razlago stvarjenja sveta uporabili kot vzorec za zgodbo o stvarjenju zvezde, stvarjenje človeka po božji podobi je navdihnilo izdelavo robota-človeka, umetni človek pa je le različica svetopisemskih Adama in Eve, pravi Bajt. (ibid.) Utopične dežele in daljni planeti so arhetipski nadomestki nebeškega raja, da ne govorimo o apokaliptičnih zgodbah, uničenjih sveta, iz katerih znanstvena fantastika zelo pogosto črpa navdih.

Razlog za to, da znanstvena fantastika tako pogosto posega po znanih religioznih mitih in simbolih je dejstvo, da je znanost, kljub napredku, še vedno zelo daleč od celostne razlage našega obstoja, smisla in prihodnosti. Znanstvena fantastika pa poskuša s pomočjo duhovnih disciplin doseči ravno to in jo zato lahko razumemo kot enega od sodobnih izrazov mitološkega pogleda na svet.

3.1.1 Mit o apokalipsi

Najpogostejše znanstvenofantastične teme so klasično mitološke. Posebni učinki nam prikažejo klasične, sicer visoko tehnologizirane, kozmične bitke med dobrim in zlim in srečanja z zunajzemeljskimi bitji, ki so nadomestili bogove iz starih mitov, najbolj priljubljene pa so zgodbe o koncu sveta.

Antropolog Mircea Eliade (1970: 21-51) o takšnih eshatoloških zgodbah, ki jih sicer najdemo v večini verovanj, pravi, da gre le za preoblikovanje kozmogonije prihodnosti. Vsaka eshatologija namreč temelji na predpostavki, da nastanek novega sveta ni mogoč brez popolnega uničenja starega. Ideja prvotnega raja se tako projicira v prihodnost, najprej pa mora stari svet izginiti.

Zgodbe o usodnih katastrofah in neizbežnem koncu sveta že od nekdaj razvnamajo človeško domišljijo in imajo zelo dolgo tradicijo. Morda zato, ker

utelešajo to, česar se človek najbolj boji: konec, minljivost, smrt. Znanstveno fantastične alegorije so miti o strahu pred smrtjo in način, da se temu prilagodimo. Religiozni miti o nebesih, peklu in apokalipsi imajo isto funkcijo. S psihološkega vidika se imaginacija katastrofe v nekem zgodovinskem obdobju ne razlikuje od imaginacije v nekem drugem obdobju, le simboli so drugačni. (Sontag, 1989: 221-231)

Usodna katastrofa v obliki poplave je na primer podrobno opisana že v babilonskem epu o Gilgamešu. Nam dobro znane katastrofe v obliki kuge, kobilic, lakote in ognja pa so najbolj zanimive in najbolj brane zgodbe iz Svetega pisma. Sicer so eshatološke zgodbe jedro večine svetovnih religij, med drugimi jih poznajo hindujci, muslimani in budisti.

V svetopisemskem izročilu apokalipsa pomeni konec dni, trenutek ko bo Bog sodil ljudem, pred dramatično kataklizmo pa bodo rešeni le bogaboječi in negrešni. Ti bodo večno živeli v blaženosti raja, Zemlja bo očiščena greha in nastal bo nov svet. V Svetem pismu sta ključna apokaliptična teksta starozavezna Danielova knjiga in novozavezno Razodetje⁴.

Judovska in krščanska apokaliptika je govorica slik in je v celoti usmerjena v prihodnost. Zanj je značilen poseben slog, ki izhaja iz Hebrejske miselnosti. Hebrejci so se namreč izražali zelo slikovito in nazorno, nadnaravne danosti so si predstavljali konkretno in uporabljali podobe in slike iz vsakdanjega življenja. Naravoslovnim pojavom so na primer pripisovali globok simboličen pomen. (Rozman, 2000: 19-23)

Apokaliptiki pripovedujejo razodetja v obliki videnj in pri tem uporabljajo znamenja in simbole iz različnih virov, pogosto iz poganske mitologije. Apokaliptične zgodbe so polne simbolov, pomembno vlogo imajo predvsem števila in barve. Bela barva pomeni zmago in veselje, rdeča je značilna za peklenke sile, črna pomeni

⁴ Razodetje je bilo napisano v prvem stoletju našega štetja. V tekstu je opazna močna navezava na judovsko religiozno tradicijo, saj krščanski mesijanizem povezuje z judovsko apokaliptično tradicijo. Obilico mitov pa si izposoja tudi iz babilonske in egipčanske mitološke zakladnice. (Klaić, 1989: 29)

nesrečo in pomanjkanje, blede rumena pa nevarnost in smrt. Pisci prejemajo razodetja v videnjih in sanjah, videnja prihajajo v obliki barvitih podob iz narave, v njihovih apokaliptičnih vizijah pogosto nastopajo nadnaravna bitja angeli, ki pojasnjujejo videnja. Pogosto imajo zastrašujočo vlogo nenavadni naravni pojavi, kot so padanje zvezd, sončni mrk, poplave, potresi, požari. (Rozman, 2000: 24-30)

Apokaliptična pričakovanja so povezana z občutkom ogroženosti in nevarnosti. Dejanska možnost ekološke ali atomske katastrofe v zadnjih desetletjih, je tako znova obudila pričakovanje konca in razne vizije apokalipse. Sodobni strahovi temeljijo na znanstvenih izračunih možnosti globalne katastrofe. Metafore za konec sveta, ki je v bistvu nepredstavljen, so vzete iz starih simbolnih zakladnic. Brez dvoma so eshatološke zgodbe uročile našo domišljijo in povsem logično je, da se to odraža tudi v popularni kulturi.

Vizije apokalipse so v sodobni popularni kulturi seveda preoblikovane in do določene mere sekularizirane. Apokalipsa je postala sinonim za usodno katastrofo in konotira kaos, nihilizem, anarhijo, sodni dan. Religiozni mit o apokalipsi pa je v bistvu večplasten. Sicer govori o koncu, kaosu in katastrofi, vendar pa tudi o novem boljšem življenju, kjer najverjetneje leži ključ za njegovo vztrajnost in simbolno moč.

V hollywoodskih vizijah konca sta v ospredju spektakularna usodna katastrofa in ponavadi junak, ki reši človeštvo. V sekularni različici se apokalipso da preprečiti in življenje se lahko vrne na stare tire. Ne gre za božjo sodbo in razkrivanje večnih skrivnosti, ne gre za moralno očiščenje človeštva. Iz hollywoodskih vizij konca je odstranjeno božansko posredovanje kot tako. Če odnos človek-bog razumemo kot odnos človek-neznano, nerazumljivo, drugačno potem to nasprotje, ki je v bistvu vir negotovosti, strahu in občutka ogroženosti, v sekularni obliki apokalipse ostaja. Tisto drugačno in neznano postanejo bitja iz neskončnega kozmosa, vesoljski pojavi, tehnologija in neobvladljivi virusi.

3.1.2 Mit o odrešeniku

V judovsko-krščanski apokaliptiki je bistvena ideja odrešenika, konec sveta je namreč bistveni del mita o mesiji. Po judovski različici konec sveta napoveduje prihod odrešenika, ki bo vzpostavil večni raj. Za krščane pa konec sveta predhodi drugemu prihodu Jezusa Kristusa in poslednji sodbi. V apokaliptična pričakovanja je torej vgrajen varovalni mehanizem, in sicer mit o junaku - odrešeniku, ki bo ob koncu dni rešil pravične in jih popeljal v večno kraljestvo, ostale zatiralce, brezbožneže in nevredne pa pogubil. Mita o neizbežnem koncu in odrešeniku racionalizem ni izbrisal, bil je že mnogokrat preoblikovan, prilagojen času, za mnoge pa je že stoletja vir navdiha in upanja.

Z mitom krščanskega superjunaka Jezusa Kristusa se je veliko ukvarjal tudi Jung (Uršič, 1996:19-21), ki meni, da je Jezus arhetip sebstva. Arhetip se namreč vedno kaže kot arhetipska predstava v obliki nekega lika oziroma podobe. Najbolj konkretne arhetipske podobe so junak, mati, stari modrijan, križ, pentagram itd. Predvsem pa Jung (ibid.) poudarja povezavo med arhetipi in numinoznimi figurami, kot so bogovi, angeli in demoni.

Numinozni arhetipi, na katerih temeljijo vse naše religiozne predstave, so zasnovani na emocionalni osnovi, ki je razumu nedosegljiva. Gre za duševna dejstva, ki jih logika lahko prezre, ne more pa jih izločiti.

Jung (Wright, 2004: 2) seveda ločuje historičnega Jezusa in arhetipskega Jezusa - odrešenika. Po njegovem mnenju se je Jezus - človek, karizmatični reformator, zelo dobro zлил z arhetipsko podobo odrešenika, ki tiči v našem kolektivnem nezavednem. Miti o odrešeniku so sicer obstajali dolga stoletja pred njegovim rojstvom, arhetipska podoba odrešenika v našem kolektivnem nezavednem se namreč manifestira na nešteto različnih načinov.

Jung (Kordigel, 1994:71) meni, da se arhetipi, ki so temeljne vsebine in podobe kolektivnega nezavednega, na poti iz kolektivne sfere k ozaveščanju

preoblikujejo. Preoblikujejo se zato, ker praviljično razmišljanje ni združljivo z racionalno miselnostjo odraslega sodobnega človeka. Arhetipi, ki so po pogosto povezani z religioznimi in mitološkimi motivi, dobijo obliko kozmičnih ali znanstvenih, tehnično oprijemljivih predstav.

Kristus po Jungovem mnenju torej predstavlja arhetip popolnega jaza oziroma arhetip sebstva - notranjo podobo boga, ki je v vsakem posamezniku. V mitu o Jezusu je Jung (Wright, 2004: 2) prepoznal nekatere tipične arhetipske značilnosti junaka - odrešenika, kot so nenavadno rojstvo, božanski oče, čudežne sposobnosti in dejanja, zgodnja smrt in preseganje telesne umrljivosti. Jung (ibid.) še meni, da je v kulturi, ki ceni dobesedno, vidno in materialno, še posebej zanimivo in pomembno, da se ohranjajo vrednote simboličnega, notranjega, nevidnega in duhovnega, ki jih najdemo na primer v mitu o Jezusu.

V znanstveni fantastiki je arhetip mesije oziroma rešitelja, odrešenika zelo pogost. Običajno gre, tako kot v starih religioznih mitih, za posameznika s posebnimi darovi in sposobnostmi, ki bi jih lahko razumeli kot attribute božanskosti. Pogosto živi v razrušenem svetu brez upanja, v postapokaliptičnem svetu ali v svetu na robu propada. V družbi je pogosto neprepoznan oziroma ima dvojno življenje. Tudi za sodobnega znanstvenofantastičnega junaka je značilen nadnaraven izvor, posebna telesna ali intelektualna moč ter nadnaravne oziroma nečloveške sposobnosti. Superjunak je skorajda neranljiv, a ima vseeno kakšno šibko točko. Običajno je naš superjunak nekdo, ki nekako ne sodi v svet, je drugačen, po drugi strani pa ga svet potrebuje, ko ga napadejo zle sile v takšni ali drugačni obliki.

Metka Kordigel (1994:82-90), ki se opira na Jungovo teorijo, pravi, da večina znanstveno fantastičnih filmov izhaja iz spoznanja človekove nemoči. Do končnega spoznanja in resnice očitno ne moremo priti in tega spoznanja človek ne more nositi na ravni individualnega doživljanja, zato ga prenese na kolektivno eksistenco. Skozi znanstveno fantastični žanr se izraža ravno ta strah, strah, ki izvira iz občutka nemoči. Človek ugotavlja, da se z razumom ne da dojeti bistva stvari. Gre za nelagodje sodobnega človeka, ko ugotavlja, da večine mehanizmov, ki ga obdajajo in mu služijo, ne razume.

Ljudem počasi postaja jasno, da nas civilizacija morda vodi k uničenju; lepa slika o človeštvu, naša kolektivna persona, razapada. Po Jungu (Kordigel, 1994: 82-95) je reakcija na razpad kolektivne persone bivanjski strah. V tem primeru se človeštvo vrne na otroške stopnje razvoja, ko je še verjelo, da kdo pazi nanj, da je svet pravično urejen, da se dobrim ne more nič hudega zgoditi. Človeku vnovič postaja blizu ideja, da je nek red in smisel v vsem, da nekdo pazi nanj, nekdo ali nekaj, ki ima neznansko moč in znanje ter na razpolago vrsto čudežev, ki nas bodo rešili v zadnjem trenutku.

Sociologinja Margery Hourihan (Hrženjak: 2002: 189-191) meni, da je zgodba o heroju v zahodni kulturi tako vseprisotna, da je dobila status realnosti. Hourihanova (ibid.) tudi pravi, da mit o heroju v sodobni obliki, posreduje in ohranja kapitalistične in patriarhalne vrednote zahodne kulture. Temeljna matrica takšnih semioloških sistemov naj bi bil mit o heroju s spremljajočimi pari nasprotij.

Glavni junak je običajno namreč mlad, bel moški, ki se odpravi v neznan, kaotičen svet, kjer se dogajajo magične, nepredvidljive stvari. Temu svetu se mora prilagoditi, med tem pa se mora soočiti še z vrsto težav in premagati svoje sovražnike. Končni cilj oziroma nagrada je ponavadi materialne narave, redkeje pa duhovne.

V izhodiščni tezi trdimo, da si predvsem herojski znanstvenofantastični podžanr pogosto izposoja predvsem krščanske simbole oziroma mite. Glede na veliko število filmov katastrof in herojske znanstvene fantastike, lahko predvidevamo, da človeško domišljijo najbolj razvnama mit o koncu sveta, zato je tudi največkrat povedan v filmski obliki. Konec sveta v krščanskem nauku predpostavlja rešitelja in nov začetek, kar je osnovna struktura herojske znanstvene fantastike.

Naše teze ne bomo statistično dokazovali, ampak jo bomo ilustrirali na primeru petih znanstvenofantastičnih filmov. Preden se lotimo konkretne analize, bomo v naslednjem poglavju na kratko predstavili metodo analize.

4 SEMIOTIČNA METODA ANALIZE

Za semiotično metodo analize smo se odločili zato, ker temelji na modelu jezika, kjer je arbitrarna in konvencionalna narava znaka najbolj očitna. Semiotika je sicer spekulativna teorija, ki se jo lahko uporablja pri analizi skoraj vseh pojavov v družbi. Na vprašanje: »Kaj je film?« odgovarja, da je to poseben znakovni sistem. Teoretična metoda, ki jo semiotika predpostavlja, je strukturalna; v filmu torej iščemo strukturo relevantnih pomenov. (Turković, 1986: 58–59)

S pomočjo te analize skušamo identificirati znake - simbole, ki so analogni krščanskim simbolom. Strinjamo se namreč z Luckmannom (1997: 81), ki v knjigi Nevidna religija pravi, da uradni model religije pusti jasne sledi v svetovnem nazoru in normah, ki dalje usmerjajo vsakdanje življenje poznejših generacij. Model tradicionalne religije pa posredno vpliva na oblikovanje sistemov zadnjega pomena tudi potem, ko že zdavnaj preneha biti uraden.

V filmu so znaki oziroma simboli poleg slike tudi struktura zgodbe in liki. Kot bi rekel Jung, bomo v filmskih simbolih iskali arhaični karakter, kar pomeni vidna ujemanja z znanimi mitološkimi motivi. V našem primeru bomo iskali predvsem ujemanja s krščanskimi miti, pozorni pa bomo tudi na simbole vzhodnih religij. Kot smo že omenili, so religiozni simboli sicer zelo kompleksni: krščanski v celoti izvirajo iz temeljne knjige te religije Svetega pisma, simbol pa je lahko slika, barva, številka, mit, skratka vse kar je povezano s krščansko dogmo.

Analiza, ki je vsak opis posameznega filma oziroma njegovih aspektov, je v bistvu le naša interpretacija filma in ni ne teoretična ne empirična. Uporabili bomo ilustrativno analizo. Ilustrativna analiza pomeni, da skušamo nekatere teoretske predpostavke še dodatno ponazoriti, na primer tako da k svoji teoriji dodamo primere filmov, ki naše teze dodatno ilustrirajo. Takšne teorije niso znanstvene v empiričnem smislu, bistvo ni potrjevanje teze. Cilj je na praktičnem primeru ilustrirati postavljeno tezo, ne pa ugotavljati njeno pravilnost oziroma napačnost. (Turković, 1986:105-106)

Kot smo že omenili je naša analiza filmov le interpretacija, naše videnje, in zgolj ena od možnosti. Pri vsakršni interpretaciji pa se srečamo s pojmom denotacija

in konotacija. Za Barthesa denotativni pomen predstavlja očitni, dobesedni pomen znaka. Konotativni pomen pa je nek dodani pomen, ki ga razlagi znaka doda interpret. Pri analizi filma omenjena pojma dobita specifičen pomen, ker je film popolnoma drugačna oblika komunikacije, kot je na primer napisano besedilo ali slika.

4.1 Konotacija kot simbol v filmu

V filmu predmeti, pojavi in bitja, ki jih poznamo iz vsakdanjega življenja, dobijo določene pomene že na denotativnem nivoju. Denotacija je za Barthesa (Stojanović, 1984: 40-42) nek osnoven, neinterpretiran pomen, zgolj opis vsebine. Na nivoju denotacije film še ne funkcioniira kot jezik, ampak gre le za ikonične znake. (ibid.)

Konotacija je - če povzamemo Barthesa - pomen, ki ga nekemu znaku doda interpret. Gre za enega od načinov, kako znak deluje v drugi vrsti signifikacije. Gre za odnos, do katerega pride, ko se znak sreča z občutji uporabnikov in vrednotami njihove kulture. Označevalec je predvsem znak konotacije. Konotacija je sicer človeški del procesa signifikacije, je specifična za določeno kulturo, deluje na subjektivni ravni in se je pogosto ne zavedamo. (Fiske, 2004: 96-97)

Konotacija ni nekaj, kar posameznik neodvisno od okolja naredi iz pomena znaka, ampak je odvisna od več dejavnikov, kot so spol, starost ter kulturna in družbena pripadnost. Konotacija je vsebovana v obliki znaka, vsebuje prvine denotacije in jo presega, vendar je ne izničuje. Konotacija v filmu je kot struktura, ker se nanaša na kontekst, ki je rezultat odnosov med denotativnimi označevalci. (Stojanović, 1984: 40-42)

Eden od načinov, kako znaki delujejo v drugi vrsti signifikacije je po Barthesu (Fiske, 2004: 97) tudi mit. Barthes (ibid.) mit razume kot način razmišljanja določene kulture o nečem, način konceptualizacije tega. Mit lahko razumemo kot

drugovrstni pomen označenca. Kot smo že omenili, Barthes (Fiske, 2004: 98) meni, da je poglobitni način delovanja mita naturaliziranje zgodovine. Tako miti skušajo skriti svoje družbene in politične učinke. Miti so produkt določene skupine, ki je dosegla nadvlado določene zgodovine. Barthes (Fiske, 2004: 100) pri mitih poudarja predvsem njihov dinamizem. Miti se lahko spreminjajo zelo hitro, da bi se prilagodili potrebam in vrednotam kulture, katere del so. Konotacija in mit sta glavna načina delovanja znakov v drugi vrsti signifikacije, kjer je interakcija med znakom in kulturo najbolj aktivna. (ibid.)

Krščanske mite iz Svetega pisma smo definirali kot simbole. Kot krščanske simbole razumemo vse kar je povezano s krščansko dogmo, lahko gre za števila, barve, zgodbe iz Svetega pisma in vse aluzije nanje. Mit torej razumemo kot simbol in način konceptualizacije določenih stvari v neki kulturi, ki ima družbene in politične učinke.

V filmu je simbol znak konotacije. Simbolični pomen lebdi nekje okrog tega kar se na filmskem platnu dogaja, nikjer ni točno določen, sugerirajo ga odnosi med konotativnimi znaki. Za konotativno označeno je značilno, da je rezultat celotnega konteksta in se ne veže na posamezne znake. Simbol je torej znak, ki presega strukturalno enostavnost svoje prvotne oblike, in znotraj konteksta pomeni več, kot če bi ga preučevali ločeno. (Stojanović, 1984: 43-45)

Simbol prepoznamo prek analogije in alegorije, ki sta osnovni sredstvi, skozi kateri se kaže. Večina preučevalcev simbolike je videla povezanost med pomenom simbola in presojanjem po analogiji. Simbol namreč upodablja nek abstrakten pojem na konkreten način. To mu omogoča njegova ikonična narava, ki posreduje analogije med označevalcem in pomenom.

Analogija najbolj preprosto povedano pomeni podobnost oziroma ujemanje v določenih lastnostih. Gre za odnos strukturne podobnosti med pojavi ali pojmi. V simbolu mora biti torej nek abstrakten pojem upodobljen tako, da razumemo, kaj predstavlja, da vidimo povezavo. Označevalec oziroma vizualna podoba prek analogije z abstraktnim pojmom (označencem) tvori simbol. Popolna analogija pomeni enakost in se približuje identičnosti, po večini pa vključuje le določene

odnose med pojavi, ki so si sicer povsem različni. Simbolne analogije se vedno nanašajo na abstraktne vsebine, pomen pa ni nikoli omejen le na eno analogijo, ampak je odprt za nove. (Musek 1990: 18-29)

Analogijske aluzije posredujejo vedno nove komponente označenega, kodiranje je zelo fleksibilno. Ni nekega točno določenega pravila, po katerem lahko kakšen znakovni sistem postane simbolni sistem. Različni znakovni sistemi lahko namreč v našem kognitivnem aparatu vzbujejo asociacije po analogiji in so tako lahko nosilci simboličnega pomena ter se zato lahko razširijo v simbolni sistem. Takšen pristop - vzbujejanje asociacij - smo uporabili pri naši analizi filmskih tekstov.

Pri metaforični simboliki, kamor spada analogija, je bistvena lastnost vnašanje novega pomena oziroma dodatnih informacij v dani sistem reprezentacije. Analogija v odnosu do metafore ni statična, ampak se razvija. (Musek, 1990: 27–104)

Simbol se izraža tudi skozi alegorijo. Vsak simbol je v bistvu na nek način tudi alegorija - prispodoba v malem. Alegorija je sicer racionalna operacija, prikaz nečesa, kar je na drug način že znano. Fletcher (1964: 3-7) pravi, da je alegorija skoraj vedno relativen pojem, ki nima povezave s resničnim pomenom stvari in ponavadi izhaja iz želje po ohranitvi neke ideje, ki je dojeta kot sveta. Danes se zdijo srednjeveške alegorije zelo očitne, sodobne alegorične oblike izraza pa niso vidne na prvi pogled.

Alegorijo najbolje razložimo, če jo obravnavamo kot zgodbo, s svojim karakterji in dogajanjem. Najbolj očitno gibalno alegorije so personificirani abstraktni pojmi, kot so na primer razne kreposti in grehi. Alegorije ponavadi izražajo nasprotje med dvema nasprotnima simbolnima sistemoma in imajo prepričevalno funkcijo. Alegorični simbolizem ponavadi predstavlja tradicionalno moralen pogled na svet. Alegorija je nekakšna mešanica tematskega in vizualnega. (Fletcher, 1964: 3–120).

Alegorije v sodobni znanstveni fantastiki pri upodabljanju prihodnosti črpajo iz krščanskega slovarja simbolov. Prilagojeni oziroma predelani simboli se od tradicionalnih razlikujejo le v podrobnostih. Kozmos kot metafora na primer simbolizira nekaj skrivnostnega, neodkritega, kar pri gledalcu vzbuja - lahko bi rekli - kvazireligiozna občutja. Gledalec lahko torej ob filmu, ki ga popelje po neskončnih prostranstvih vesolja, doživlja občutja numinoznega, tremenduma, ustvarjenosti.

V znanstveni fantastiki je pogosta tudi alegorija bitke, spopada. Vedno gre za spopad idej oziroma idealov. Na ravni figurativne upodobitve je osnova vojska oziroma tehnologija. Pogost je tudi teološki dualizem: absolutno dobro proti absolutnemu zlu. Boj med dobrim in zlim je usmerjen v kozmične sfere, pogosto je simboliziran v podobi svetlobe proti temi. Sodobne znanstveno fantastične alegorije pogosto vključujejo zle demonske sile, ki jih razložijo na znanstveni način. (Fletcher, 1964: 38–157)

5 ANALIZA FILMOV

V pričujočem poglavju bomo na konkretnih primerih petih, lahko bi rekli kultnih, znanstvenofantastičnih filmov, ilustrirali izhodiščno tezo, in sicer da si žanr znanstvene fantastike pogosto izposoja religiozne simbole, predvsem iz v zahodnem svetu prevladujoče krščanske tradicije. Filme bomo analizirali s pomočjo semiotične analize. S takšno metodo analize bomo skušali razkriti konceptualne strukture, ki so v našem primeru predvsem krščanskega izvora. Prek njih si v zahodni kulturi predstavljamo realnosti, ki so zunaj naše vsakdanje izkušnje realnosti.

5.1 Matrica

Film Matrica, ki je sicer del trilogije - sledita mu še Matrica Reloaded in Matrica Revolucija - sta režirala brata Andy in Larry Wachowski. Film je v kinematografe prispel med velikonočnimi prazniki leta 1999, kar ni nepomembno. Ta praznik je predvsem za katolike zelo pomemben, saj praznujejo vstajenje Jezusa, kar je največji čudež oziroma jasno znamenje obstoja Boga in njegove naklonjenosti ljudem. Leto kasneje pa smo dočakali prelomnico tisočletja, datum, ob katerem je marsikdo pričakoval, da se bo zgodilo nekaj velikega. Pravi čas, prava tema in seveda obilica posebnih učinkov sta najbolj prispevala k veliki gledanosti filmske trilogije in njenemu kultnemu statusu.

Zgodba prvega dela trilogije je preprosta in že znana. Računalniški heker Thomas Anderson, ki ga igra Keanu Reeves, živi dvojno življenje: čez dan je uslužbenec uspešne korporacije, ponoči pa genialni heker, ki deluje pod psevdonimom Neo. Naenkrat prek računalnika dobi nenavadno sporočilo in življenje se mu postavi na glavo. Človek z imenom Morfej mu pove, da v resnici ljudem vladajo stroji, da je tisto, kar mislijo, da je realno, samo privid, ki ga ustvarjajo stroji. Ti potrebujejo ljudi le za energijo in jih dobessedno gojijo. V resnici ljudje živijo v postapokaliptičnem, temnem, opustošenem svetu. Proti strojem se bori le skupinica ljudi z Morfejem na čelu. Uporniki živijo v edinem človeškem

mestu, ki se imenuje Zion, kar je starozavezno ime za Jeruzalem, sveto mesto. Morfej verjame, da je Neo izbranec, ki bo premagal stroje in osvobodil ljudi.

Film je zelo eklektičen, v njem najdemo elemente krščanstva, budizma, sodobnih pravljič in grških mitov. Najbolj očitne pa so analogije s krščanskimi miti; glavni junak Neo je analogija glavnemu junaku Nove zaveze Jezusu. Že ime Neo je anagram za One - The One - Izbranec. Morfej izbranca išče že celo življenje in meni, da je Neo mesija, ki bo rešil človeško raso.

Analogije med Jezusom in Neom se začnejo že pri brezmadežnem spočetju. Ljudje se namreč v prihodnosti, ki jo označuje Matrica, ne rojevajo več na klasičen način, ampak jih kot poljščine na njivah gojijo stroji, ki vladajo svetu. Tudi Neovo spoznanje resnice konotira vnovično brezmadežno rojstvo. Znak, ki to ozančuje je Neov odklop od matrice. Ko izbere resnico, se dobesedno osvobodi spon, ki ga vežejo na računalniško matrico. Prizor bi lahko razumeli kot aluzijo na odlomek iz Svetega pisma, kjer Jezus pridiga: »In spoznali boste resnico in resnica vas bo osvobodila.« (Janez, 8: 32)

Prizori Neovega drugega rojstva konotirajo tudi Jezusovo križanje. Ko se Neo odklopi od matrice, je poln ran, vendar pa trpljenje ni zaman in služi nekemu namenu. Podobno, kot je imel Jezus svoje učence, ima tudi Neo skupino ljudi, ki verjame, da je nekaj posebnega, da bo prinesel spremembe in mu je pripravljena slediti. Eden izmed zvestih je Morfej, človek, ki je napovedal prihod izbranca. Za Dušana Rutarja (2003: 280) Morfej označuje Janeza Krstnika. Morfej je tako kot Janez tisti, ki išče svobodo, ki spregleda skozi temo - iluzijo, ki jo ustvarjajo stroji. V Janezovem evangeliju beremo: »Bil je človek, ki ga je poslal Bog, ime mu je bilo Janez. Prišel je za voljo pričevanja, da bi po njem vsi sprejeli vero. Ni bil on luč, ampak pričeval naj bi o luči. Resnična luč, ki razsvetljuje vsakega človeka, je prihajala na svet.« (Janez, 1: 6-9)

V Matrici je uporabljen tudi mit drugega prihoda odrešenika. Nekoč je namreč že živel človek, ki je ugotovil, da je tisto, kar imajo ljudje za resničnost, le iluzija, ki jo ustvarjajo resnični vladarji - stroji. Ta človek je bil prvi odrešenik, ki pa naj bi se vrnil, uničil matrico in osvobodil ljudi. Neov prihod je Morfeju napovedal Orakelj -

simbol , ki sta si ga brata Wachowski izposodila iz grške mitologije. Tudi Jezusovo rojstvo je bilo napovedano, prav tako je napovedan njegov drugi prehod, s katerim naj bi se začelo božje kraljestvo na zemlji.

V filmu ne manjka niti simbol izdajalca, v Novi zavezi je to Juda Iškarjot, v Matrici pa Cypher (Šifra). Ta izda upornike strojem, ker bi raje živel v iluziji matrice, kot v krutem realnem svetu, kjer ni udobja in užitkov. Cypher pa bi bil lahko tudi simbol skušnjave, saj skuša Nea prepričati, da je bolje živeti v iluziji, ki jo ustvarjajo stroji. Cypher je tudi edini, ki nosi kačje usnje in bi tako lahko simboliziral kačo, ki je v krščanstvu simbol hudiča.

V Matrici so tako nanizani praktično vsi miti, povezani z Jezusom, tudi žrtvovanje in vstajenje. Orakelj namreč Neo napove, da se bo moral odločiti med svojim ali Morfejevim življenjem. Neo se seveda žrtvuje in reši Morfeja, vendar pa ga agent Smith - umetna inteligenca oziroma stroj - ubije. K življenju ga obudi poljub glavnega ženskega lika Trinity. Po poljubu Neo dobesedno vstane od mrtvih, sicer ne v treh dneh, bolj v treh sekundah. Trinity, ki oživi Nea, je zanimiv lik, njeno ime namiguje na krščanskega troedinega Boga, vendar bi težko rekli, da simbolizira Boga. Odgovor bi morda lahko iskali v hinduizmu, saj je za to religijo značilno, da ima vsako božanstvo tudi svojo družico, ki ga dopolnjuje.

Poleg vseh omenjenih analogij med Jezusom in Neom, se slednji na koncu filma, po dobljeni bitki z agentom Smithom, dvigne v nebo. To označuje Jezusovo vnebovzetje. Ko Neo res dojame, da je matrica le iluzija, jo lahko obvlada in z njo manipulira. Koncept zamegljene realnosti, iluzije, ki ovira pot do resnice, sta si brata Wachowski izposodila iz budizma. V budizmu namreč velja, da nas iluzija, ki jo imenujejo maja, zaslužnjuje in slepi. Dokler ne spregledamo skoznjo in ugotovimo, da ni resnična, ne moremo doseči poti do končnega cilja - nirvane.

Neo po zmagi nad strojem - agentom Smithom - pridobi posebne moči, čudežne sposobnosti, postane hitrejši kot stroji in računalniško matrico dejansko vidi okrog sebe, česar ne more nihče drug. Čisto na koncu prvega dela trilogije, Neo pozove ljudi, naj se mu pridružijo. Obljubi jim osvoboditev iz krempeljev iluzije, ki jo

ustvarjajo stroji, in spoznanje resnice. Svet, ki ga obljublja je svet brez pravil in omejitev, kar je očitno sodobni ekvivalent božjemu kraljestvu.

5.2 Vojna zvezd

Scenarije za vesoljsko sago Vojna zvezd, ki je sestavljena iz dveh trilogij, je napisal George Lucas, ki je nekaj epizod tudi režiral. Serija filmov pa ima že vse od izida prvega filma leta 1977 kulten status. Kulturna trilogija je povzročila neverjetno evforijo in postala najbolj gledana v vsej filmski zgodovini. K neverjetni priljubljenosti niso pripomogli le posebni učinki, ampak tudi svojevrstna mešanica religioznih prepričanj. V nekem intervjuju za ameriški časnik Times je Lucas med drugim dejal, da je v filme zliil vse ključne religiozne teme in jih skušal preoblikovati v nek sodoben, razumljiv konstrukt. Zato je uporabil več religioznih sistemov, ki obstajajo že več tisoč let in s katerimi se večina ljudi na tem planetu lahko poistoveti. (Bos, 1999)

Vseh šest epizod Vojne zvezd sicer pripoveduje zgodbo o apokaliptičnem boju med dobrim in zlim, ki se odvija v neskončnih prostranostih vesolja. Vesolje je simbol za drugo popolno dimenzijo oziroma drug nivo bivanja, na katero čas nima vpliva in ki se fizično ne spreminja. Vesolje danes v nekem smislu konotira krščansko pojmovanje nebes. Kozmos je namreč domena mita, je mitološka stvarnost, kjer velja drugačna logika. Pred davnimi časi in še sedaj človek ob pogledu na neskončno zvezdnato nebo čuti dotik svetega.

Osrednji lik prve trilogije je mladi Jedi (nekakšen vesoljski vitez, s posebnimi močmi) Luke Skywalker, izbranec, ki rešuje galaksijo pred zlobnim Imperijem. Zlobni Imperij ni abstraktno zlo, ampak ga označuje Darth Vader. Druga serija treh filmov nam predstavi zgodbo o Darthu Vaderju. Najprej je bil namreč on tisti, ki naj bi rešil vesolje in uravnovesil Silo, vendar ga je premamila temna stran Sile. Izkaže se, da je Darth v bistvu Lukov oče.

Osnovna zgodba filma Imperij vrača udarec iz leta 1980 gre nekako takole: Darth Vader, ki simbolizira temno stran Sile želi streti upornike, ki jih vodijo Luke Skywalker, Han Solo in princesa Leia, in zavladata galaksiji. Uporniki se skrivajo na negostoljubnem planetu Hoth. Tja prispe Vaderjeva vojska, vendar princesi Leii in Hanu Solu uspe pravočasno pobegniti. Luku pa se v obliki svetlobnega telesa prikaže njegov duhovni vodja Obi Wan Kenobi in ga napoti na izobraževanje k Yodi - mentorju Jedijev. Če izhajamo iz krščanskega verovanja, bi Obi Wan Kenobi lahko označeval angela. Predpostavljena je torej nekakšna oblika posmrtnega življenja, kajti Obi Wan Kenobi že v prvi epizodi umre in tako reši Luka. Luke odpotuje k Yodi, vendar mora kmalu končati svoje jedijevo izobraževanje. Odhiteti mora namreč na pomoč Lei in Solu, ki ju je ujel Darth Vader. Sledi spopad, zmagajo dobri fantje.

V Grozeči prikazni iz leta 1999 spoznavamo zgodbo mladega Anakina Skywalkerja. Planet Naboo, kjer vlada kraljica Amidala, napadejo sile trgovske federacije Republika, ki jo nadzoruje zlobni Imperij. Amidali skušata pomagati Jedija Obi-Wan Kenobi in njegov mentor Qui-Gon Jinn. Trojica se skupaj znajde na begu, zatočišče pa najde na nekem puščavskem planetu, kjer spozna mladega Anakina.

Qui-Gon takoj začuti, da ima fantek neverjetne sposobnosti in ve, da je on tisti izbranec, ki bo uravnovesil Silo. Anakin jim pomaga oditi s planeta in s trojico odide reševat Amidalin planet. Sledi kozmični spopad med dobrimi in slabimi fanti, vnovič slavijo dobri fantje.

Osrednja tema vseh filmov Vojna zvezd je kozmični konflikt med dobrim in zlim, ki je sicer osrednja tema večine religiozних mitov. V krščanstvu gre za boj med Bogom in Satanom oziroma med nebeškim kraljestvom in kraljestvom hudiča. Lucas si je obilico simbolov izposodil iz krščanstva, nekaj tudi iz drugih vzhodnih religij. Med drugim si je delno izposodil mit o apokalipsi. V filmu je napovedana velika katastrofa, ki jo bodo preživeli le tisti, ki verjamejo, pri tem pa jim bo pomagala Sila - nekakšna energija, ki je povsod in povezuje kozmos.

Sila označuje boga vendar ne v krščanskem smislu, kjer je Bog personificiran, ampak aludira na hinduistični koncept Brahmana - vseobsegajočega duha. Na začetku je bila namreč Sila, šele nato je nastala zgodba o Sili. To lahko razumemo kot analogijo svetopisemskemu mitu o učlovečenju besede. V Janezovem evangeliju je zapisano: »V začetku je bila Beseda in Beseda je bila pri Bogu in Beseda je bila Bog. Vse je nastalo po njej in brez nje ni nastalo nič, kar je nastalo.« (Janez, 1: 1, 3) Beseda tu konotira stvarniško silo. Lucas je najverjetneje idejo za svojo Silo črpal iz taoističnega nauka, kjer je življenjska sila sestavljena iz dveh nasprotnih si delov: iz jina in janga. Vendar si je Lucas izposodil le toliko, kolikor je potreboval, kajti v taoizmu jin ne more obstajati brez janga in obratno: za delovanje vsega sta potrebna oba dela, med njima se ne odvija boj za prevlado. Pri Lucasovi Sili pa gre za spopad dobre in slabe strani, zmaga seveda vedno dobra.

Temno, zlobno stran Sile označuje Darth Vader, ki je alegorija krščanskega hudiča. Oblečen je v črno, s črno kapuco na glavi, obraz pa mu zakriva demonska maska. Je neskončno krut in zloben, zna pa biti tudi zelo prepričljiv. V predzgodbi trilogije izvemo, da je bil zlobni Darth v začetku dober, potem pa je prestopil na temno stran. To konotira Satana, v krščanski mitologiji je namreč Satan oziroma Lucifer padli angel. Po nekaterih razlagah o tem govori starozavezni prerok Izaija, ki pravi: »Kako si padel z neba, danica, sin zore, zgrmel na zemljo, zmagovalec narodov. Pa si se pogreznil v podzemlje, na dno jame.« (Izaija, 14:12,15)

Osrednji lik v prvi trilogiji je sicer kristološka figura mladega Luka Skywalkerja, ki ga napovedujejo prerokbe. Premagal naj bi temno stran sile, zlobni Imperij, ki ga simbolizira Darth Vader, in vzpostavil nov kozmični red. Luke se v stilu Jedijev proti zlobnim silam bojuje s svetlobnim mečem, ki bi ga lahko primerjali s svetopisemsko simbolom ognjenega meča.

Yoda, veliki Jedi in mentor vseh prihodnjih Jedijev, pa je simbol budističnega ali taoističnega modreca, ki deli kratke, globoke, zelo »zen« nasvete. Ena izmed

njegovih modrosti, ki so si jo oboževalci sage prav gotovo zapomnili, je: »Ne poskušaj, ampak naredi!«

Pri pisanju scenarija za Grozečo prikazen si je Lucas vnovič izposojal predvsem iz krščanske simbolne zakladnice. V filmu spremljamo zgodbo mladega Anakina, ki ga Jedi Qui-Gon prepozna kot izbranca. Ta naj bi prinesel mir v kozmos ter uravnovesil Silo. Anakinova mati tudi razkrije, da Anakin nima očeta, ampak je bil spočet brezmadežno, s pomočjo Sile, zato je tudi prepričana, da so mu namenjene velike stvari. Brezmadežno spočetje je eden od osrednjih motivov mita o Jezusu.

Anakin je poseben otrok, s posebnimi sposobnostmi, dober po srcu, pomaga drugim ljudem in ne pričakuje nič v zameno, niti ne misli na lastne koristi. Tako je označen tudi Jezus kot otrok. Na puščavskem planetu, kjer živi, je Anakin suženj in sanja o tem, da bo nekoč osvobodil svoje ljudstvo, kar konotira starozaveznega Mojzesa, ki je svoje ljudstvo popeljal iz suženjstva. Prizor, ko svet Jedijev ugotavlja, ali je Anakin res tisti, ki ga napoveduje prerokba, pa je analogija svetopisemski zgodbi, ko je mladi Jezus prišel v tempelj in s svojo modrostjo vznemiril duhovnike. Ti so se spraševali, ali je on tisti, ki ga čakajo.

Boj med dobrim in zlim v Grozeči prikazni poteka med Jedijem Qui-Gongom in predstavnikom temne strani Sile Darthom Maulom. Slednji je analogija svetopisemskega hudiča. Da bi bila podobnost popolna pred nami oživi sam peklenšček z demonsko zelenimi očmi, rdeče črno kožo in rogovi. Prvi spopad med dobrim in slabim se zgodi v puščavi, kjer je tudi Jezusa preizkušal Satan.

5.3 Dvanajst opic

Film Dvanajst opic iz leta 1995 je režiral britanski režiser Terry Gilliam, ki je sicer eden od članov znamenite britanske komične ekipe Monty Python. Ti so znani po svojih nenavadnih stvaritvah, med katerimi so tudi filmi Sveti gral in Brianovo življenje, kjer na nenavaden, edinstven način reinterpreterirajo svetopisemske zgodbe.

Dvanajst opic se začne v postapokaliptični prihodnosti leta 2035, ko površje našega planeta ni več primerno za življenje, odkar je o njem pustošila smrtonosna virusna kuga. V filmu takoj spoznamo zapornika Jamesa Cola. Znanstveniki ga izberejo za prostovoljca, ki se bo vrnil nazaj v preteklost, pred usodno leto 1996, njegova naloga pa je zbrati dovolj informacij, najti vzorec virusa in tako preprečiti katastrofo. Cola znanstveniki pošljejo predaleč v preteklost, zato zaradi svoje napovedi apokalipse pristane v norišnici. Potem še enkrat potuje nazaj v prihodnost in potem vnovič v preteklost, naredi vse kar je v njegovi moči, da bi preprečil apokalipso, vendar mu ne uspe. Ostaja pa upanje, da bo to uspelo naslednjemu, nakazan je prihod drugega potencialnega odrešenika.

Film se začne s preroškim zapisom: »Leta 1997 bo zaradi smrtonosne okužbe umrlo pet milijard ljudi. Preživeli bodo zapustili površje planeta. Svetu bodo spet zavladata živali. (Izveček iz pogovora s shizofrenikom, Baltimorska okrajna bolnišnica, 12. april 1990)«. Zapis je označuje svetopisemski odlomek. Namesto avtorja citata izvemo, da gre za pogovor s shizofrenikom, namesto številke odstavka in vrstice, kje v Svetem pismu najdemo zapis, pa izvemo za kraj pogovora in datum.

Film se nadaljuje s Colovimi sanjami, za katere proti koncu filma izvemo, da so njegovi spomini iz otroštva, in sicer na dan, ko se je začela apokalipsa. Zapornik Cole je torej v preteklosti, kamor ga pošljejo znanstveniki, v vlogi preroka, ki napoveduje konec sveta. Začetek usodne katastrofe vidi v sanjah, kar konotira svetopisemske apokaliptične vidce Daniela, Ezro in Janeza. Kljub temu da imajo Cola za norega, gledalci vemo, da ima prav, ker se je apokalipsa z našega in njegovega vidika v bistvu že zgodila.

Cole pa ne konotira le preroka, ampak je človek z drugega sveta, iz druge časovne dimenzije, ki se znajde tudi v vlogi odrešenika. Njegova naloga je v preteklosti zbrati informacije in tako v prihodnosti preprečiti apokalipso. Tako je Cole do določene mere analogija Jezusu, saj je v preteklosti prerok, v prihodnosti pa rešitelj. Na analogijo nakazujeta tudi Colovi začetnici imena J.C.: James Cole - Jesus Christ. Prizor, ko znanstveniki Cola pošljejo v preteklost, ko je razpet na kovinskem portalu, konotira Jezusovo križanje.

Prihodnost je v filmu predstavljena kot nekakšen pekel oziroma podzemna ječa, kjer ljudje živijo brez čistega zraka, vode, sonca in zelenja ter tako plačujejo za svoje grehe. Grehe, ki vodijo ljudi v uničenje, v filmu našteje eden od duševno bolnih s katerimi je Cole zaprt v norišnici. Ti grehi so divje potrošništvo, krutost in izkoriščanje živali ter onesnaževanje okolja.

Film si iz krščanske mitologije izposodi pojem in vizualno podobo apokalipse. Zemlja je opustošena in zaledenela, na njej pa gospodarijo zveri. Uničenje planeta je povzročila virusna kuga. Podobno napoveduje tudi Janez v svojem Razodetju. Eden od štirih jezdecev apokalipse je tudi Smrt, ki seje bolezen po Zemlji.

Zanimivo znanstvenofantastično razlago dobijo v filmu preroki apokalipse in stavek iz Razodetja, ko je bog ukazal angelom: »Pojdite in izlijte na zemljo sedem čaš Božjega srda!« (Razodetje, 16:1) Za preroke se izkaže, da so časovni popotniki, ki prihajajo iz prihodnosti in skušajo vedno znova preprečiti usodne katastrofe. Sedem čaš božjega srda naj bi pomenilo sedem stekleničk smrtonosnega virusa, ki ga pomočnik vodilnega virologa v filmu razširi po sedmih svetovnih prestolnicah. Za apokalipso, v nasprotju s svetopisemskimi teksti, ni kriv bog, ampak je zanjo odgovoren le en posameznik. Odgovornost je v filmu naložena na pleča ljudi. Sporočilo filma je malce preoblikovano - sodili si bomo sami in sojeno bo vsem.

Nenavaden naslov filma - Dvanajst opic- ki tudi ima simbolične pomen, pa se nanaša na ime skupine okoljevarstvenikov v filmu. Cole je skoraj do konca

prepričan, da so oni odgovorni za razširitev smrtonosnega virusa, vendar so le izpustili živali, na katerih so v laboratorijih opravljali poizkuse.

V krščanstvu je število 12 simbol nebeškega reda in duhovnega sveta. Nebeški Jeruzalem je na primer v celoti zaznamovan z dvanajstiško simboliko. Dvanajst je tudi število pravega spoznanja in duhovne preнове, ki vodi v blaženost raja. (Germ, 2003: 83, 86) Število ima torej v krščanstvu bogato simboliko, v filmu pa je po našem mnenju simbol pravega spoznanja. Skupina Dvanajst opic se namreč bori za pravice živali in proti brezobzirnemu izkoriščanju okolja. To so tisti grehi, ki vodijo v uničenje sveta in za katere so ljudje še slepi.

5.4 Superman

Prvi film o Supermanu je v ameriške kinematografe prišel leta 1978, režiral ga je Richard Donner, scenarij zanj pa je napisal Mario Puzo, ki je katoliško vzgojen Siciljanec, sicer znan po svoji knjižni uspešnici *Boter*. Superman je bil že pred svojo filmsko različico zelo priljubljen strip. Potem, ko je osvojil platna, se je preselil tudi na televizijo, uspeval pa je tudi v risani obliki. Gre za tipičnega junaka s posebnimi močmi, ki uspešno rešuje svet, kadar je ta v težavah.

Supermanovo izjemno priljubljenost Mircea Eliade (1970: 165) razlaga z dejstvom, da je Superman moderna različica mitološkega junaka. V sebi združuje ideale večjega dela družbe in ima neverjetne moči. Najpomembnejše pa je, da živi dvojno življenje - kot junak in kot sramežljivi povprečnež. Prikrivanje junaštva je namreč pogosta mitološka tema. Ravno to naj bi zadovoljevalo prikrite želje posameznika, ki se zaveda svoje omejenosti in sanja o tem, da bo nekega dne odkril svojo izjemno osebnost in posebne sposobnosti.

Filmska zgodba o Supermanu se začne na planetu Kripton, ki je tik pred uničenjem. Zato malega Supermana s pravim imenom Kal-El njegov oče znanstvenik Jor-El pošlje na Zemljo v vesoljskem plovilu v obliki zvezde. Čez

nekaj let plovilo pristane v Kansasu, vesoljsko dete najdeta zakonca Kent, ga posvojita in ljubeče vzgajata.

Vesoljski deček Kal-El, s človeškim imenom Clark Kent, počasi spoznava, da je drugačen od vrstnikov in ima posebne sposobnosti. Resnico o svojem izvoru izve šele kot najstnik. Nato zasliši nenavaden klic in se odpravi na severni tečaj, kjer mu duh njegovega pravega očeta razloži njegovo življenjsko poslanstvo: obvarovati planet Zemljo. Vrne se na svoj dom in postane sramežljivi novinar. Ko so ljudje v težavah, se spremeni v letečega junaka v značilni rdeče modri uniformi, z rentgenskim pogledom in izjemnimi močmi. Junak se mora soočiti z največjim izzivom doslej: kriminalni veleum Lex Luthor v svojem podzemnem domovanju namreč načrtuje, kako bo zavladal svetu.

Superman je sicer tipičen stripovski junak, podobno kot Batman, Spiderman in Hulk. Vsi so sodobna popkulturna oblika arhetipa odrešenika. Predvsem v Supermanu lahko opazimo obilico simbolov iz Svetega pisma. Najbolj očitne, tem se bomo v tej analizi tudi najbolj posvetili, so analogije med Supermanom in krščanskim superjunakom Jezusom.

Oba junaka si delita iste označence, začnemo lahko že na začetku: pri božanskem oziroma nečloveškem izvoru obeh junakov. Jezus je bil sin boga, Superman je bil sin znanstvenika z nekega drugega planeta. Iz vesolja ga je na Zemljo poslal njegov nezemeljski oče. Ko je vesoljsko plovilo, v katerem je priletel mali Superman, treščilo na Zemljo na nekem polju, je iz njega gol prišel mali deček. To konotira brezmadežno rojstvo, sicer na polju namesto v hlevu.

Plovilo, v katerem je Superman priletel, je bilo v obliki zvezde - aluzija na božično zvezdo, ki je naznanila Jezusovo rojstvo. V Svetem pismu lahko beremo, da so modreci našli novorojenega Jezusa, ki so se mu prišli poklonit tako, da so sledili zvezdi. »Po kraljevih besedah so se modri odpravili na pot; in glej, zvezda, ki so jo videli vziti, je šla pred njimi, dokler ni obstala nad krajem, kjer je bilo dete. Ko so zagledali zvezdo, so se silno razveselili.« (Matej, 2: 9, 10)

Superman je tako kot Jezus, že zelo zgodaj pokazal svoje nenavadne sposobnosti, le da je pri Supermanu v ospredju predvsem nenavadna fizična moč. Že kot majhno dete, je na primer lahko premikal težke stvari. Svoje krušne starše je prestrašil in očaral s tem, da je dvignil tovornjak, prehitel vlak in podobno. Neverjetna fizična moč je nasploh značilna za sodobne junake, pri katerih so duhovne sposobnosti bolj v ozadju oziroma so nepomembne.

V najstniških letih Clarka oziroma Supermana vznemiri nenavaden poziv, ki prihaja nekje s severa. Odpravi se v divjino - ledeno pokrajino severnega tečaja - in se tako odzove klicu svojega očeta. Enako se je krščanski junak Jezus odzval klicu svojega očeta in odšel v puščavo, kjer ga je preizkušal sam Satan. Tudi Supermana preizkuša Lex, ki mu ponuja bajno bogastvo, če bo sodeloval z njim.

Supermanu v ledeni trdnjavi Samote na severnem tečaju njegov oče oziroma duh njegovega očeta razloži, kakšno je njegovo poslanstvo, in mu pomaga do konca razviti nadnaravne sposobnosti. Ta scena svojo moč črpa iz svetopisemske retorike: Supermanu njegov oče, ki se pojavi v obliki nekakšnega belega oblaka pojasni, da ljudje potrebujejo luč, ki jim bo kazala pot. Svojega edinega sina je na Zemljo poslal zato, da bo razsvetlil ljudi in jim pokazal pravo pot.

Superman se po duhovnem treningu v trdnjavi vrne nazaj v Kansas, v mesto Metropolis, kjer živi dvojno življenje: je novinar in rešitelj. Superman postane čuvaj Zemlje, zaradi svoje skromnosti, prijaznosti in pripravljenosti pomagati postane ljubljenelec vseh ljudi. Sposoben je delati čudeže: Zemljo je na primer zavrtel v nasprotno smer, tako odvrtil nazaj čas in oživil mrtve. Superman ima oblast nad fizičnim svetom. Tudi Jezus si je pridobil slavo s svojimi čudeži: vodo je spremenil v vino, hodil je po vodi, umiril je lahko vetrove. Lahko je tudi ozdravljil bolne in oživil mrtve - spomnimo se zgodbe o spektakularni oživitvi Lazarja, ki je bil mrtev že štiri dni.

Jezus premaga tudi svojo smrt, ker je pač sin Boga. Po treh dneh v grobnici, kot piše v Janezovem evangeliju, vstane od mrtvih in svoje podanike obvesti, da bo šel v nebesa k svojemu očetu. Ta svetopisemski mit konotira scena, ko Supermana skoraj ubije zlobni Lex Luthor: okrog vratu mu zaveže zeleni kristal

kriptonit, ki Supermanu počasi in boleče jemlje moči. Tudi Supermanu je namenjena kamnita grobnica, ki je v bistvu bazen. Vendar se Supermanu uspe osvoboditi, dvigne se iz vode - simbolično vnovično rojstvo - in odhiti reševati New Jersey pred nuklearnimi raketami, ki jih je sprožil Lex. Po uspešno opravljeni misiji Superman odleti v nebo in gledalce pusti v pričakovanju, da se bo vrnil, ko bo človeštvo v težavah.

V analizi smo, upamo, dovolj nazorno ilustrirali analogije med sodobnim sekularnim junakom Supermanom in krščanskim superjunakom Jezusom. Oba protagonista si delita nezemeljski izvor, nenavadne moči, živita dvojno življenje. Eden je pod krinko tesarskega poklica odrešenik človeštva, drugi pa pod krinko novinarja neutrujen reševalec sveta. Oba sta človeka z misijo, oba delata čudeže in sta neumrljiva, družijo pa ju tudi mistična starost - okoli trideset let. Število trideset združuje simboliko trojke in desetice in je v krščanstvu simbol dovršenosti, zrelosti in celovitosti. V Svetem pismu sta najbolj izpostavljena pomena zrelosti in popolnosti - na primer Mojzes in Jezus sta z javnim delovanjem začela pri tridesetih. (Germ: 2003: 98)

S krščansko simboliko pa je zaznamovana tudi Supermanova junaška oprava, ki je modre in rdeče barve. Modra barva je v krščanstvu simbol božanskega, neskončnosti in resnice pa tudi čistosti. Modro in rdeče pa med drugim predstavlja rivalstvo med nebom in zemljo. (Chevalier-Gheerbrant:1995:368)

6 ZAKLJUČEK

V diplomski nalogi smo želeli pokazati, da je področje popularne kulture eno izmed polj, kjer se bijejo bitke za prevlado pri strukturiranju pomenov. Eden izmed akterjev na tem področju je tudi religija. Krščanstvo, ki je na zahodu prevladujoča religija, svoj simbolni svet utrjuje tudi na področju izdelkov popularne kulture, ki sicer veljajo za posvetne, nereligiozne, namenjene le zabavi.

Za sodobne medijske družbe velja, da imajo množični mediji podobno vlogo kot miti v starih družbah. Mit lahko razumemo kot zgodbo, ki je določena oblika globoke strukture binarno nasprotnih konceptov, pomembnih za določeno kulturo. Tudi različni žanrski izdelki so zgodbe in bi jih lahko razumeli kot specifično uresničitev globoke strukture binarnih nasprotij. Znanstvena fantastika se ukvarja predvsem z abstraktnimi kulturnimi koncepti. Ukvarja se z nasprotji kot so racionalno - neracionalno, naravno - nadnaravno, življenje - smrt, začetek - konec.

V naši racionalistični družbi, kjer je znanstveni diskurz dominanten, je religija odrinjena na področje zasebnosti, vendar se ji priznava njeno mesto in pomen. Znanstvene resnice sicer veljajo za bolj resnične, bolj kredibilne kot religiozne. Ker je v ospredju spopad med dvema alternativnima diskurzoma, znanostjo in religijo, je v senci dejstvo, da je na zahodu krščanstvo med religijami daleč v najboljšem položaju, kar je problematično.

Dejstvo, da izdelki popularne kulture temeljijo na religioznih predstavah in simbolih, samo po sebi ni problematično, ker imajo religiozni simboli svojo funkcijo. Mita o apokalipsi in rešitelju, ki sta predvsem v podžanru herojske znanstvene fantastike in (post)apokaliptične herojske znanstvene fantastike najpogosteje uporabljena, po Jungu izhajata iz spoznanja lastne majhnosti in nemoči, ki ga posameznik ne more nositi na ravni individualnega doživljanja, zato ga prenese na kolektivno raven.

Znanstvenofantastični junaki, ki so različne realizacije arhetipa sebstva, so reakcije na razpad kolektivne persone. Ljudje se tako vračajo na otroške stopnje razvoja, ko so še verjeli, da nekdo pazi nanje, da je svet pravičen in da se dobrim ne more zgoditi nič hudega. Ljudem je blizu in v tolažbo ideja, da je nek red in smisel v vsem.

To, kot smo že omenili, ni problematično, problematično pa je, da popkulturni mesije temeljijo na krščanskem Jezusu. Časi ognja in meča so minili, prevlado religije zdaj uveljavljajo na mnogo bolj prefinjene načine. Krščanski pomeni, ki prevladujejo nad pomeni drugih religij, ustrezajo vladajočim skupinam v zahodnih kapitalističnih družbah. Določene krščanske vrednote, ki se jih tudi najbolj potencira, kot so delavnost in skromnost, se ujemajo s filozofijo kapitalizma. Poleg tega se z ohranjanjem tradicionalne religije in njenega sistema vrednot ohranja status quo, kar je ugodno za vladajoče skupine. Religijskim spremembam bi namreč sledile tudi politične in s tem spremembe v strukturi moči. Krščanstvo Zahodu služi kot točka identifikacije in obvladuje duhovni svet, ki je v določenih pogledih celo pomembnejši od fizičnega. Svojo prevlado krščanstvo vzdržuje tudi tako, da je s svojimi simboli in vrednotami močno prisotno v izdelkih popularne kulture, ki dosežejo veliko ljudi, tudi tiste, ki niso kristjani, in tako naturalizira svoje mite.

Vsakokrat, ko je simbol oziroma znak uporabljen, to krepi njegove drugovrstne pomene v kulturi in pri uporabnikih. Člani določene kulture se tako prek skupnih mitov prepoznajo kot pripadniki skupne kulture. V pluralnih, domnevno demokratičnih družbah je problem v tem, da skupaj živijo pripadniki različnih religij in kultur, vendar pa nimajo vsi enakega dostopa do pozicij moči. Sodobne pluralistične družbe, le niso tako zelo pluralistične, kot je videti na prvi pogled. Kdor zaseda odločilne pozicije v družbi, izkorišča svojo moč za to, da večini vsiljuje tradicionalne definicije realnosti. Te pa ovirajo družbene spremembe, kar je v interesu vladajočim skupinam. Vsi alternativni simbolni svetovi, ki ogrožajo dominantnega, pa so po pravilu predstavljeni negativno.

7 VIRI

Bajt, Drago (1982): Ljudje, zvezde, svetovi, vesolja - eseji o znanstveni fantastiki. Mladinska knjiga, Ljubljana.

Barthes, Roland (1979): Književnost, mitologija, semiologija. Nolit, Beograd.

Bos, Rogier (1999): The theology of Star Wars. [http:// www.next-wave.org/may99/starwars.htm](http://www.next-wave.org/may99/starwars.htm).

Chevalier Jean, Alain Gheerbrant (1995): Slovar simbolov. Založba Mladinska knjiga, Ljubljana.

Cummings, Robert Neville (1999): Contextualization and the Non-obvious Meaning of Religios Symbols: New Dimension to the Problem of Truth, http://www.Evtheol.uni-frankfurt.de/infos/archiv/neville_1999.pdf (3. 8. 2004).

Eliade, Mircea (1970): Mit i zbilja. Matica Hrvatska, Zagreb.

Fiske, John (1994): Introduction to communication studies. Routledge, London, New York.

Fiske, John (2004): Uvod v komunikacijske študije. FDV, Ljubljana.

Fletcher, Agnus Somerville (1964): Allegory; The Theory of a Symbolic Mode. Cornell Unioversity Press, New York.

Germ, Tine (2003): Simbolika števil. Mladinska knjiga, Ljubljana.

Hrženjak, Majda (2002): Simbolno: izbrana poglavja iz francoskega strukturalizma. Študentska založba, Ljubljana.

Ilić, Veselin (1988): Mitologija i kultura. Književne novine: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka Srbije, Beograd.

Jung, Carl Gustav (1952, 1995): Arhetipi, kolektivno nezavedno, sinhroniciteta. Akademsko založba, Maribor.

Kavčič, Bojan, Zdenko Vrdlovec (1999): Filmski leksikon. Modrijan, Ljubljana.

Klaić, Dragan (1989): Zaplet budućnosti; Utopija i distopija u modernoj drami. Omladinski kulturni centar, Zagreb.

Kordigel, Metka (1994): Znanstvena fantastika, Literarni leksikon, študije, 41. Zvezek. DZS, Ljubljana.

Luckmann, Thomas (1997): Nevidna religija. Krtina, Ljubljana.

MacQueen, John (1978): The critical idiom, Allegory. Meuthuen & Co Ltd, London.

Musek, Janek (1990): Simboli, kultura, ljudje. Znanstveni inštitut Filozofske fakultete, Ljubljana.

Otto, Rudolf (1993): Sveto: O iracionalnem v ideji božjega in njegovem razmerju do racionalnega. Nova revija, Ljubljana.

Rozman, France (2000): Apokalipsa-razodetje, komentar. DZS, Ljubljana.

Rutar, Dušan (2003): Matrica Forever. Umco d. d., Ljubljana.

Sontag, Susan (1989): Imaginacija katastrofe. V: Tomislav Gavrić (ur.): Moč imaginacije - eseji o filmskem žanru. Rad, Beograd, str. 221-231.

Stojanović, Dušan (1984.): Film kao prevazilaženje jezika. Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd.

Sveto pismo Stare in Nove zaveze (1996), Društvo svetopisemska družba Slovenija, Ljubljana.

Turković, Hrvoje (1986): Metafilmologija, strukturalizem, semiotika. Filmoteka 16, Zagreb.

Uršič, Marko (1996): Teorija arhetipov - nostalgija po platonizmu? V: Marko Uršič (ur.): Poligrafi. Religija in psihologija - Carl Gustva Jung. Nova revija, Ljubljana.

Vežjak, Boris (1996): Numinosum kot psihična funkcija: Jungova religiozna utemeljitev psihologije. V: Marko Uršič (ur.): Poligrafi. Religija in psihologija - Carl Gustva Jung. Nova revija, Ljubljana.

Wright, Jerry: Christ a Symbol of the Self. [http:// www. Jungatlanta.com/ChristSelf.html](http://www.Jungatlanta.com/ChristSelf.html) str. 1-4 (3. 8. 2004)