

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Majda Derenčin

**Kaj nam bo prinesla prihodnost?
(Distopija v znanstveni fantastki)**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Majda Derenčin

Mentor: izr. prof. dr. Peter Stanković

**Kaj nam bo prinesla prihodnost?
(Distopija v znanstveni fantastki)**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

Hvala profesorju Petru Stankoviću za izjemno potrpežljivost in inspiracijo.

*Zahvaljujem se staršem in sestri za neskončno spodbudo in pomoč pri vsem kar počnem.
Posebna zahvala gre moji ljubki nečakinji Luni, ki me je razvedrila in mi dala moči, ko sem to najbolj potrebovala.*

Kaj nam bo prinesla prihodnost? (Distopija v znanstveni fantastki)

Znanstvena fantastika, se je začela razvijati v petdesetih letih dvajsetega stoletja. Skozi desetletja se je tematika, uporabljena v znanstvenofantastičnih filmih spreminjala glede na obdobje v katerem je bila ustvarjena. Odsevala je dogodke, socialne probleme in politične ideje desetletja vse od pošasti iz petdesetih let 20. stoletja, ki so predstavljali strah pred znanstvenimi poskusi, do nezemljanov, ki so predstavljali strahove hladne vojne ter do tematičnih distopičnih svetov konca 20. stoletja in začetka 21. stoletja. Diplomaska naloga skuša raziskati široko tematiko distopičnega sveta v znanstvenofantastičnem filmu. Da bi lahko razumeli distopijo, moramo najprej raziskati tudi nastanek ideje utopije, pojma iz katerega se je pojem distopije tudi razvil. Pri raziskovanju distopije, naloga tudi opredeli pomembne elemente distopičnega sveta, ki so nato uporabljeni za razčlenitev elementov znanstvenofantastičnih filmov. Skozi analizo desetih najboljših filmov 21. stoletja po mnenju priznane ameriške revije Rolling Stone, skušamo obdelati distopične in utopične elemente sodobnega znanstvenofantastičnega filma. Pri tem uporabimo kot okvir teorijo reprezentacijo družbene konstrukcije realnosti distopičnega sveta v znanstvenofantastičnem filmu.

Ključne besede: znanstvena fantastika, utopija, distopija, film.

What is the future going to bring us? (Dystopia in science fiction)

Science fiction started developing in the 50's of the 20th century. Over the decades the themes used in science fiction movies was changing according to the era in which it was created. It reflected the events, social issues and political ideas that included monsters from the 50's of the 20th century that represented fears from science tests, aliens that represented anxieties of the Cold war all the way to the dark dystopian worlds of the end of 20th and the beginning of 21st century. Thesis tries to explore the wide topic of the dystopic world in the science fiction movies. In order to understand dystopia, we must first explore as well the creation of the idea of the utopia, the concept from which the concept of the dystopia developed. To explore dystopia the thesis defines the important elements of dystopian world that were used to breakdown the elements of the science fiction films. Through the analysis of the top ten movies of the 21st century according to the acclaimed American magazine Rolling Stone, we are trying to process dystopian and utopian elements of the modern science fiction film. For the framework we use the theory of the representation of the social construction of reality of the dystopian world in the science fiction film.

Key words: science fiction, utopia, dystopia, film.

Kazalo

1	Uvod.....	7
2	Opredelitev pojmov, ter njihova zgodovina in razvoj	10
2.1	Znanstvena fantastika	10
2.1.1	Predhodniki	11
2.1.2	Žanr	13
2.1.3	Literatura	15
2.1.4	Na filmu.....	17
2.1.4.1	Petdeseta	18
2.1.4.2	Šestdeseta.....	19
2.1.4.3	Sedemdeseta	20
2.1.4.4	Osemdeseta	21
2.1.4.5	Devetdeseta.....	22
2.1.4.6	Po letu 2000.....	23
2.2	Utopija	23
2.3	Distopija.....	29
2.3.1	Elementi distopije.....	33
2.3.1.1	Kontekst.....	33
2.3.1.2	Protagonist - upornik z razlogom	34
2.3.1.3	Konflikt in razrešitev	35
2.3.1.4	Politika.....	35
2.3.1.5	Mesto	37
2.3.1.6	Tehnologija	38
3	Analiza filmov	39
3.1	Okvir analize.....	39
3.2	Filmi.....	43
3.2.1	Otroci človeštva – Children of men (2006).....	43
3.2.2	Izvor– Inception (2010).....	45
3.2.3	Under the skin (2013).....	47
3.2.4	Wall E (2008).....	49

3.2.5	Gravitacija – Gravity (2013)	51
3.2.6	Okrožje 9 – District 9 (2009)	53
3.2.7	Serenity (2005)	55
3.2.8	Časovna zanka – Looper (2012)	57
3.2.9	Ona – Her (2013)	59
3.2.10	Gostitelj – The Host- Gwoemul (2006)	61
3.3	Sklep analize	64
4	Zaključek	68
5	Literatura	70

1 Uvod

Znanstvena fantastika je žanr upanja v prihodnost skozi oči sedanjosti. Roboti, vesoljske ladje, novi planeti, nenavadni vesoljci, vesoljske obleke, med-galaktična potovanja in nepremagljivi kapitani vesoljskih ladij, ki se borijo za pravico. Znanost je za večino ljudi nekaj fascinantnega, čeprav ne razumemo vedno tehnične podrobnosti o napravah in dogodkih, ki naj ne bi še par stoletij obstajale, ampak nič zato, saj s tem treniramo našo najpomembnejšo mišico - možgane. Že od malih nog nas spremlja navdušenje za neverjetne zgodbe, čudne kraje ter nenavadne avanture pogumnih junakov.

Znanstvena fantastika tako v filmu kot tudi v teoriji gleda na prihodnost utopično in ne utopično. Med znanstvenofantastičnimi avtorji je vedno bilo veliko utopistov, ki so svoje ideje izdajali kot leposlovje, da bi njihove ideje lahko dosegle večje število ljudi, se tako popularizirale in bi ljudje lažje sprejeli njihove ideje o ustvarjanju boljše prihodnosti. Razvoj tehnologije je na začetku pomenil upanje za lepšo in bolj urejeno družbo prihodnosti. Olajšanje dela in vsakdanjega življenja ter delovanje za dobro skupnosti, so želje staršev za svoje otroke in nas vseh za prihodnje rodove. Izumi so narejeni dobronamerno, povezani z napredkom in namenom izboljšati kvaliteto življenja ljudi. Tako je tudi začetek znanstvene fantastike videl smer, ki so jo tedanji izumi ali ideje o izumih, postavili in so si znanstveniki poskušali predstavljati, kaj vse bo človek s temi izumi pridobil. Roboti, kot človekovi hišni služabniki, ki bodo olajšali življenje. Stroji, ki bodo pomagali človeku pri delu in mu omogočali nadaljnji razvoj ter boljšo kvaliteto življenja, z manj stresa, več prostega časa in udobja. Vesoljske ladje, ki nas bodo popeljale na izlet do Lune in Marsa ter marsikje drugje, kjer bomo spoznali nove vesoljske sosede, saj kolikor si človek želi, da bi bil tako zelo poseben, da bi bil edino inteligentno bitje v celotnem vesolju, si tudi želi, da bi našel nekoga drugega, da bi lahko vedel, da ni v tem velikanskem prostoru popolnoma sam.

Tako je bil začetek znanstvene fantastike tudi pozitivno orientiran. Ljudje so v znanosti in hitremu napredku tehnologije videli kaj vse lepega na prihodnost lahko prinese in vse to se je odražalo v njihovih delih na papirju in tudi na filmu. Toda kmalu so avtorji znanstvene fantastike začeli gledati na napredek kot grožnjo. Ogledali so si človekov razvoj in človekovo uporabo ali zlorabo izumov in izboljšav, ter so spredvideli, da ni veliko možnosti, da se bo človek razvil v miroljubno bitje, ki bo živel v sožitju in v popolnih pogojih. A ker je človek vedno izkoristil inovacije za profit, moč in nadvlado nad tistimi, ki teh inovacij niso imeli, so ugotovili, da je zelo verjetno, če ne celo bolj logično, da bodo ljudje tudi v prihodnosti takšni.

Tudi dotedanje inovacije niso prinesli bolj uravnovešene družbe in stanja ter vse pridobljeno znanje ni bilo nikoli vsem dostopno in tako bo najbrž tudi v prihodnosti. Vendar ali so ustvarjalci znanstvene fantastike, ki gledajo na današnjo družbo s kritičnim pogledom in nas silijo, da naj pogledamo, kam vodijo trendi v katerih se gibamo, pesimisti, ciniki ali samo svarilci pred pogubo v katero drvimo? Ali mogoče vse od naštetega? Je resnično svet v katerega se bomo nekoč zbudili distopija? Ali bi ljudje s pred 50 let videli današnji svet kot utopijo ali distopijo, v primerjavi z tedanjim svetom?

Finančna kriza, povečevanje brezposelnosti, velike odločitve v rokah elite, tehnološki razvoj ki se razvija v smeri nadzora nad ljudmi in umetne inteligence, stroji vedno bolj zamenjujejo ljudi na delovnih mestih, vedno bolj smo odvisni od elektrike in tehnologije. Naš svet se po eni strani zdi, kot da je iz utopije, in istočasno kot da je iz distopije. Filmi katastrof, apokalips in konca sveta že dolgo časa polnijo blagajne v kinodvoranah in teorije o samouničenju človeštva so že dolgo prisotne v naši filmski in literarni umetnosti. Vedno več je filmov in knjig o teorijah zarote, o tem kako vlade manipulirajo z nami in nam skrivajo resnice ter o vse večjem nadzoru vlade nad navadnimi državljani, veliko podobnemu orwellovskemu Velikemu bratu.

V tridesetih letih dvajsetega stoletja, ko je bila Amerika v veliki finančni krizi, filmska industrija tega ni odsevala. Namesto tega je prikazovala eskapistične komedije in lahkotne glasbene komedije s Fredom Astairom in Ginger Rogers, da bi prikazali lahkotnost življenja in ljudem ponudili izhod in razbremenitev od vsakodnevne trde realnosti. V finančni krizi leta 2009 pa se pojavljajo bolj temačne in distopične zgodbe. Napovedi za naš svet so vedno bolj negotove, celo različne zgodbe in teorije o naši zelo bližnji prihodnosti, tudi o tako zelo zloglasnemu letu 2012. Tudi če bi naš svet postal distopija, je vedno neko upanje, da se bomo kot človeštvo obdržali, saj je lahko distopični svet le eno izmed obdobj naše civilizacije, a napovedovanje konca sveta sploh ne dopušča možnosti preživetja in možnosti, da se za naše »grehe« nekako odkupimo, kot je to dovolil Klaatu iz filma *Dan ko je svet obstal* (1951). Videl je kaj je človeštvo naredilo planetu in kaj si delamo sami med sabo, a je videl tudi drobec upanja v človeškemu srcu in je človeštvu dovolil obstanek. Vzel je pa tisto, kar je človeštvu dalo moč nad naravo. Vzel je elektriko, brez katere ni ne komunikacije na razdalje, niti sredstev obveščanja in ne uporabe moderne tehnologije, brez katere danes več ne moremo. Vendar so filmi postali bolj temačni. Film z naslovom *2012* (2009), je napovedoval konec, tako kot domnevni majanski koledar. Napis na filmskem plakatu je celo oznanil »Bili ste posvarjeni« (»You were warned«) in nam je dal misliti o tem, kaj bi se zgodilo, če bi se

najhujše napovedi res uresničile. Toda peščica ljudi na koncu vendarle preživi. Torej, čeprav se temačna, cinična, depresivna in težka distopija zdi nekaj groznega, je lahko nekaj še bolj groznega kot to. Film *Knowing* (2009) se ravno tako konča z uničenjem življenja na celotnem planetu zaradi enega od sončnih izbruhov toplote, glavni junak pa je nemočen in ničesar ne more narediti, le konec sveta lahko pričaka v krogu svoje družine. Človeštvu ni pomoči, svet bo uničen. Vendar v filmu vseeno ostaja upanje, saj rasa visoko-tehnološko naprednih nezemljanov naredi nekakšno Noetovo Arko, saj s seboj vzamejo fanta in punco, ki predstavljata nekakšno novodobno verzijo Adama in Eve, ki daje upanje na ohranitev človeške vrste.

Moja diplomska naloga bo govorila ravno o distopijčih zgodbah v znanstveni fantastiki. O distopiji postavljeni nasproti utopiji in utopičnim svetovom znanstvene fantastike, saj menim da v znanstveni fantastiki zelo redko najdemo prave primere utopičnega sveta. Ne govorim o popolni utopiji, o svetu kjer je vse idealno, ampak o svetu, ki ga filmska in znanstvenofantastični žanr poznajo kot utopično prihodnost. Govorim o svetu, kjer je napredek na civilizacijski ravni v primerjavi z današnjim svetom in kjer so ljudje na takšni razvojni stopnji, da ni več vojn, da so miroljubni, da so predsodki pozabljeni, da so spoštovane norme, ki jim danes pravimo ideali: spoštovanje vseh, enake pravice za vse, razum pred agresijo, ipd. V znanstveni fantastiki vidimo, da se še celo svetovi, ki veljajo za utopične, se izkažejo, da so le krinka, kjer hočejo, tisti, ki so na oblasti, izkoristiti navadne ljudi, kot se to na primer zgodi v filmih *Uničevalec* (*Demolition man* 1993) in *Stepfordske žene* (*The Stepford Wives* 2004). Mogoče je še najbolj utopičen prihodnji svet Zvezdnih stez, kjer je človeštvo po tretji svetovni vojni doseglo takšno stopnjo tehnološkega napredka, kot so si ga vedno ljudje želeli: potovanja v vesolje. In tudi civilizacijskega napredka, saj je svet v 24. stoletju v Zvezdnih stezah urejen na podlagi socialnega komunizma. Toda čeprav je stanje na Zemlji mogoče na videz utopično, je položaj Zemlje v vesolju vse prej kot utopija.

Na začetku bom skušala opredeliti ključne teme za razumevanje filmov: znanstveno fantastiko, utopijo in distopijo. Ti bodo podlaga za nadaljnjo analizo filmov. Nasproti utopičnim svetovom, bom diplomski nalogi skušala opisati najbolj tipične ne-utopične svetov (še posebej distopijo) in jih ločiti od utopičnih svetov. Ker me zanimajo ti svetovi v kontekstu znanstvene fantastike, bom najprej skušala z definicijami opisati in opredeliti žanr znanstvene fantastike in nato podati žanrski okvir utopij ter distopiji. Pomembna je tudi zgodovina žanra,

ker je povezana s človeško zgodovino: najprej znanstvene zamisli in utopične sanje, nato antiutopične nočne more in ideološka gibanja. Za bom uporabila deskriptivno metodo pri kateri bom uporabila sekundarne vire kot so članki, spletni članki in knjige.

Nato bom na primerih nekaterih distopičnih znanstvenofantastičnih filmov, na praktičnem primeru pogledala tudi kako so distopije in družbena kritika prikazane v znanstvenofantastičnih distopičnih filmih, ter kako se nanašajo na stanje današnje družbe.

2 Opredelitev pojmov, ter njihova zgodovina in razvoj

2.1 Znanstvena fantastika

Znanstvena fantastika je spekulativna fiktivna zgodba, ki ima elemente »drugačnosti«. Navadno ima podlago v znanosti, ter se dogaja ali v drugačnem času ali pa v drugačni realnosti od te, v kateri trenutno živimo. Najpogosteje je postavljena v spekulativno prihodnost, pa naj bo to 1000 ali pa 10 let od »današnjega« časa. Če je postavljena v sedanost, potem je eden izmed elementov »drugačnosti« vpeljan na dramatičen način – vesoljci, potovanje v času, tehnološka inovacija, alternativna realnost in podobno. Znanstvenofantastična zgodba je lahko postavljena tudi v preteklost, vendar gre v tem primeru za zgodbo »alternativne zgodovine«, kjer se pomembni zgodovinski dogodki odvijajo drugače kot so se v »naši zgodovini« pogosto zaradi izjemnega in drugačnega tehnološkega napredka ter miselnosti. Seveda se pa ne dogajajo vse znanstvenofantastične zgodbe le na Zemlji.

Tako je obširna, da pokriva in obravnava vse od ljudi do ne-zemljanov, od robotov do kiborgov in androidov, od Zemlje do galaksije daleč, daleč stran, od alternativne zgodovine do (ne) mogoče prihodnosti, od računalniški programov do virtualne realnosti, potovanj v času, prostoru in dimenzijah, od utopije do distopije.

Postavljanje zgodbe v drugačne okoliščine omogoča ustvarjalcem, »da hipotetizirajo o možnih prihodnjih učinkih sedanjih kulturnih, političnih ali znanstvenih trendov« (Barsam 2010, 91).

2.1.1 Predhodniki

J.P. Telotte meni, da začetki znanstvene fantastike segajo nazaj vse do antične Grčije, kjer se je začelo zanimanje za razvoj in tehnologijo v zahodni kulturi. Telotte govori o Dedalusu, ki je večkrat omenjan kot najboljši znanstvenik in inženir antičnega sveta, ki naj bi izdelal človeka iz brona za kralja Minosa s Krete ter ustvaril umetna krila zase in svojega sina Ikarusa za pobeg iz ujetništva. Vendar kot prototip vidi lik Prometeja, ki je ukradel znanje in ogenj, ki so bili do tedaj le v rokah bogov z Olimpa. Njegova kazen za ta zločin ga »označi kot model za dolgo vrst, tistih ki segajo po znanju - znanstveniki, izumitelji ali avtorji, ki so hoteli raziskati prepovedano območje, za radovedne ljudi, ki so poskušali odkriti, kaj nam ni bilo namenjeno, vedeti, močnih osebnosti, ki preprosto uporabljajo tehnološko mojstrstvo na napačen ali nepremišljen način. Vsi ti liki na koncu trpijo posledice svojih dejanj« (Telotte 2004, 64).

Patrick Parrinder, uporabi Suvinov pojem »učinka odtujitve« (estrangement effect, ki si ga bomo pozneje natančno pogledali), s katerim opiše nastanek novega sveta v literarnem delu. Začne z opisom po njegovem mnenju največjega vpliva na prve pisatelje znanstvene fantastike – Galileja. Učinek odtujitve se začne z Galilejevim gledanjem skozi teleskop in opazovanjem Lune, nam najbližjega nebesnega telesa. Njegov opis nekega drugega nebesnega telesa, z besedami in izrazi, ki so do tedaj opisovale le Zemljo (topografija, geografija) je zanj in njegove sodobnike bil pomemben nov podatek v razpravi o pluralnosti svetov in obstoju zunaj-zemeljskega življenja. S tem ko uporabi topografijo za opisovanje drugega nebesnega telesa, Parrinder pravi, da Galilej implicira na obstoj bitij na Luni in s tem širi okvire eksistencialnega diskurza (Parrinder 2001, 5).

Novi in neznani svetovi pa niso bili nič novega tudi pred Galilejem, saj so jih navdihovali raziskovalci kova Marka Pola in Krištofa Kolumba. Raziskovanja takrat še neodkrita sveta, imperialistične težnje in kolonizacija so bile podlaga za nastanek zgodb o »prvem stiku« (first contact) med dvema kulturama, ki je nato postala ena izmed prepoznavnih zgodb znanstvene fantastike. Tako vidimo, da kognitivna odtujitev poteka na več stopnjah. Prva je trenutek ontološke zaznave nečesa za kar se predpostavlja da je zunanje, neodvisno in nenavadno. Povezan s tem je »epistemološki trud vpeljevanja znanja, ki vključuje dialektiko podobnosti in različnosti« (Parrinder 2001, 7). Kar pomeni, da je moral Galilej predpostavljati, da sence na Luni pomenijo enako kot sence na Zemlji, če jo je hotel opisati in razumeti v čem sta si različni. Svoje znanje zemeljske geografije je prenesel na opazovanje Lune in opazoval podrobnosti ter razlike med njima.

Od časa Galileja naprej so se pojavljali začetki moderne znanstvene fantastike. Kritiki za prvo delo znanstvene fantastike štejejo *Frankensteina* Mary Shelley, ki je izšel leta 1818 in naj bi bilo prvo delo z vsemi karakteristikami znanstvene fantastike, čeprav se kritiki še vedno ne strinjajo, katere naj bi te karakteristike bile (Malmgren 1991, 3). Že od 16. stoletja pa so se pojavljala dela, ki so v svojih zgodbah vsebovale navezavo na znanost, a niso bila pretirano domiselna. Obstaja splošno mnenje, da je to bilo zato, ker je za pisanje in razvoj znanstvene fantastike bilo potrebno določeno znanje o tem kako deluje svet v katerem živimo. Dokler se niso začele razvijati znanosti povezane z obstojem človeka, zemlje in vesolja, ni obstajal kognitivni okvir v katerem bi lahko nastalo delo fikcije povezano z znanostjo. To zavedanje o svetu okoli nas se je razvilo in začelo širiti v obdobju Razsvetljenstva, pri ljudeh pa se je udomačilo šele v 19. stoletju in je komaj takrat omogočilo razvoj tega novega pripovednega žanra. Ena izmed glavnih lastnosti Razsvetljenstva je »ločitev človeka od narave, predstavitev narave kot nečesa tujega, nenavadnega, kar je potrebno racionalno in sistematično analizirati, da bi jo lahko osvojili, se naučili z njo upravljati ter jo izkoristiti sebi v prid« (Malmgren 1991, 3).

Naslednja velika sprememba vsakdana navadnega človeka se je zgodila z Industrijsko revolucijo. Svet se je hitro spreminjal in razvijal tako na tehnološkem kot tudi na družbenem področju. Parni pogon, železnica, pospešena urbanizacija in rast prebivalstva, telegraf, telefon, fonograf in fotografija, ter nova orožja. Sanje ljudi po lažjem in lepšem življenju so se začele uresničevati. Vse to je spreminjalo razmerja med človekom in naravo ter omogočilo nastanek znanstvene fantastike. To je bil tudi čas pospešenega kolonialnega širjenja in imperialne tekmovalnosti, ki so že od nekdaj spodbujale pustolovske zgodbe o raziskovanju in osvajanju novih ozemelj. Takrat se je začel tudi razvoj fotografije in tudi filma, »ki je sam veljal za novo znanstveno in tehnično čudo« (Neale 2007, 344).

Dolgo časa po začetku uporabe nove znanosti v utopičnih konstruktih, je bil vpliv znanosti skoraj izključno bil označen kot pozitiven. Bolj temačna stran znanosti se je v utopijah pokazala šele konec 19. stoletja. Namigovanja na mogoče nevšečnosti so vidna v delih Julesa Verna in H.G. Wellea, vendar sta se bolj osredotočala na težave povezane z ljudmi in ne z znanostjo samo. Zaradi druge svetovne vojne in še posebno zaradi uporabe atomskega orožja, so začeli številni intelektualci na različnih področjih raziskovati »zloslutne implikacije znanosti in tehnologije« (Hollis 1998, 227).

2.1.2 Žanr

Znanstvena fantastika je interakcija odtujitve in poznavanja, domačega in tujega, kjer razlaga mora imeti znanstveni smisel, ki mora biti viden kot ne-nemogoč znotraj kognitivnih norm avtorjevega časa. Kognitivna odtujitev je kognitivna v tem smislu, da predstavi podobo drugega in drugačnega sveta, z izrazi naše realnosti in torej nam razumljivo ter sprejme norme katerekoli dobe, vključno z svojo lastno, kot edinstvene in spremenljive. Tako kot je Galilej z izrazi za geografijo Zemlje opisal geografijo Lune. Odtujena pa je ker se predstavlja v »novumu«, ki je »novost« ali celo »nenavadna novost« (Rhodes in Westood 2008, 82). Suvin pravi da je novum odklon od avtorjeve in bralčeve norme »realnosti«. Novum postavi v središče razliko med izmišljenimi svetovi in našim svetom, v katerem živimo. Pomaga doseči kognitivni odtujitev, ker s tem, ko poudari razliko med svetovi, tudi prinese ravnovesje med »radikalno drugačnostjo in domačo enakostjo« (Rhodes in Westood 2008, 83). Darren Harris-Fain pravi, da to pomeni, da nam je žanr znanstvene fantastike obenem nerealističen in razumljiv. Nerealističen, ker bralcu predstavi okolje in situacije, ki so jim tuje, torej so od njih odtujeni, vendar ta občutek odtujenosti, ki ga Suvin imenuje novum, se lahko razloži z logičnimi in racionalnimi izrazi (Harris-Fain 2005, 5). In ravno ta drugačna in odmaknjena realnost je pomembna, saj je po mnenju Suvina pomen znanstvene fantastike, osvetlitev človeških odnosov na ta način, da jih postavi na čisto drugo lokacijo (tako prostorsko kot časovno ali oboje) ter jim da nov okvir za razmišljanje (Rhodes in Westood 2008, 82). Tako utopija kot tudi znanstvena fantastika sta žanra, kjer nas avtor najprej postavi v radikalno drugačno okolje in odnose. Ravno zaradi tega spada žanr znanstvene fantastike med kritične žanre, saj vsaka predstavitev novega »sveta« vključuje proces refleksije in primerjanja z našo, današnjo družbo, ker se lahko oddaljimo iz naše vsakdanje realnosti v kateri smo prisiljeni misliti in delovati. Razlikovanje med realnostmi naj bi bil tudi ključni element znanstvene fantastike, saj vleče bralce in gledalce h kognitivni odtujitvi ter jim tako omogoči odmik od njihove realnosti, zato da jo lahko bolj kritično pogledajo. Na takšen princip deluje tudi prehod v kateri koli drugi svet, tudi v Utopijo.

Da element novuma res naredi znanstvenofantastično zgodbo, lahko razložimo s primerom iz nadaljevanke *Firefly Serenity* (Joss Whedon 2002). Drugo nadaljevanje (»The Train Job«) se začne s povsem običajnim prizorom v neki beznici, ki se zdi kot klasični prizor iz vesterna. Ko začnejo liki v pogovoru uporabljati slikovit jezik z dodatkom polomljene kitajščine, že nismo več prepričani ali gre zares za vestern. V kratkem izbije v baru pretep in moškega (kapitana Mala Reynoldsa) vržejo skozi okno, ki se ne razbije, ampak se izkaže, da je

holografsko, saj se po nekaj trenutkih migetanja, samo popravi nazaj v prvotno obliko. Ko se v bližini prikaže lebdeča vesoljska ladja, ki Mala in družino varno reši iz zagate pa vemo, da gre za znanstveno fantastiko. Polomljena kitajščina, holografsko okno in vesoljska ladja so novum v zgodbi. Prisotnost vsakega izmed teh elementov nas »odtuji, razblini naša pričakovanja, zahteva od nas da se prilagodimo novim dejstvom in prilagodimo naš način razmišljanja, da lahko začnemo brati zgodbo kot znanstveno fantastiko in ne vestern« (Lavery 2008, 289).

Takšna odtujitev je seveda mogoča tudi v drugih pripovednih žanrih, vendar je v znanstveni fantastiki ta vidik tako izjemno poudarjen, da je postal kar določilna karakteristika tega žanra, saj sam žanr sloni na predpostavki imaginarnega okolja, ki je tuj tako avtorjevemu kot bralčevemu izkustvenemu okolju, a kljub odtujitvi iz lastnega sveta obstaja tudi zavedanje odnosa med tem kaj je fiktivno in kaj izkustveno (Rhodes in Westood 2008, 83). Distopični znanstvena fantastika nam pokaže česa ne smemo narediti, drugače se bo distopična imaginarna zamisel lahko uresničila v prihodnosti in kaj moramo nehati delati, da se sedanji trendi ne razvijejo v distopijo. Kognitivna odtujitev v znanstveni fantastiki nam pokaže možnost razvoja dogodkov, še posebno kar zadeva vzpon in opresijo tehnično-industrijskih načinov produkcije, distribucije in uporabe, ki so pogosta tema satiričnih in ciničnih znanstvenofantastičnih del. Veščine literarnih in filmskih ustvarjalcev pa so tiste, ki nam predstavijo nasprotje med poznanim in nepoznanim, na takšen način, da se občinstvo prepozna v njem ter se zaveda vseh razlik in podobnosti med svojim svetom in tistim drugim, izmišljenim ter da se refleksivno zaveda tega položaja. Saj je ključno za znanstveno fantastiko in njen izvor, da v človeku obstaja fantazija o srečanju sebe z »drugim« ali tujim (v angleščini beseda »alien« pomeni tako »tujec« kot tudi »nezemljan«, torej »drugi«), ker to pomenilo nove možnosti obstoja in raziskovanje novih alternativnih možnosti (Rhodes in Westood 2008, 84).

2.1.3 Literatura

Radovednost in raziskovalni duh sta osrednji del znanstvenofantastične zgodbe. Sprašujeta kaj bi se lahko zgodilo in kaj je mogoče, ne glede na to bo končen izid deloval za dobro ali zlo (Telotte 2004, 64).

Jan Johnson-Smith trdi, da ima vsak tekst, neodvisno od medija, osnovni namen in sicer, hitro in učinkovito bralca/gledalca vpeljati v prepričljivo in podkrepljeno stvarnost. A da bi bila zgodba verjetna, pravi da je potrebna odtujitev od našega vsakdanjega sveta (Johnson-Smith 2005, 19). Znanstvena fantastika mora zapustiti načine razmišljanja v naši stvarnosti, zato se tuji svetovi v znanstveni fantastiki razlikujejo od našega sveta tako, da imajo nova ali drugačna pravila po katerih delujejo. Ta drugačna pravila so ustvarjena tako z verbalnim kot tudi vizualnim jezikom s katerimi je novi svet opisan in vpeljan v našo domišljijo. Kombinacija nenavadnega besedišča, novih ali arhaičnih besed, gramatike in drugih jezikov v kombinaciji z vizualnimi učinki nenavadnih novih svetov, je tisto, pravi Johnson-Smith, kar sproži navdušenje, osuplost in včasih celo strah pri gledanju znanstvene fantastike (Johnson-Smith 2005, 20).

Opisane kombinacije so tehnike, na katere hočejo avtorji doseči, da se odtrgamo od vsakdanje stvarnosti in dosežemo kognitivno odtujitev, ki nam omogoči kognitivno sprejeti drugačno realnost. Svetovi v znanstveni fantastiki so natančno definirani, avtor nam razloži kako delujejo stvari in družba, celo tiste stvari, ki so navadno v ozadju v drugih žanrih, kot je na primer izgled mesta in mestne arhitekture. Ti natančni opisi nam dajo občutek za novi svet, povejo kako se razlikuje od našega in na kakšen način mu je podoben (Johnson-Smith 2005, 20). In ker tuji svetovi delujejo po čisto drugačnih pravilih kot naš svet, mora avtor razložiti na znanstven in zdravorazumski način kako svet deluje na osnovi sklepanja iz naravnih zakonov ne glede na to ali so empirična ali ne, ter postaviti omejitve, se teh omejitev držati. Kot primer da Johnson-Smith vesoljske ladje v *Zvezdnih stezah*, ki ne morejo preseči hitrost Warp 9.9, ker so jih tako omejili ustvarjalci nadaljevanke (Johnson-Smith 2005, 27). Enako je z vesoljem, ki ga je George Lucas ustvaril v *Vojnah zvezd*, kjer se eksplozije v vesolju dobro vidijo in slišijo, ter širijo po vesolju po določenih fizikalnih zakonih.

V tem se tudi znanstvena fantastika razlikuje od fantazije, kjer nenavadne stvari ali dogodki (leteče preproge, jasnovidnost, telekineza, magija) niso razložene, ampak je dejstvo da obstajajo, medtem ko so vesoljske ladje, anti-materijski in anti-gravitacijski pogoni natančno razloženi in njihovo delovanje je podprto z neke vrste znanostjo, tudi če ne ustreza naši

znanosti ali fizikalnim pojavom, kot jih poznamo na našem svetu. Vse prej naštet primere in pravila za ustvarjanje novih svetov, mest in realnosti, njihovo delovanje in razlaga ter kaj jih naredi tako posebne velja tudi za ustvarjanje utopij, antiutopij in distopij. Utopije so ravno tako drugačni kraji kot so ti, ki jih poznamo, čeprav se same utopije ne nahajajo vedno na drugih planetih, je njihovo delovanje natančno razloženo. Prav tako vidimo, kako se razlikuje od našega sveta ter v čem sta si podobna, katere so tiste dejavnosti in dejanja, ki so zaradi teh podobnosti in razlik izpostavljena. Utopije, antiutopije in distopije imajo tudi svoja pravila, po katerih delujejo in ravno tako kot znanstvena fantastika nas potegnejo iz vsakdanjika in nas preselijo v drugačen svet, da bi preko njega bolje pogledali in razumeli našega. Dajo nam novo in svežo perspektivo, kjer moramo na naše probleme pogledati v drugačnem kontekstu, jih pregledati in premisliti ter v primeru utopij delati na tem, da dosežemo prihodnost in v primeru distopij, da se ji izognemo. Istvan Csicsery-Ronay stopi še korak dlje, ko pravi, da bralci in gledalci znanstvene fantastike celo pričakujejo iluzijo prerokbe. Glavna pripovedna strategija znanstvene fantastike, je po njegovem mnenju, ustvariti prepričljivo podobo življenja v prihodnosti, preko zgodovinsko pogojenih odnosov vzroka in posledice ter tako skozi detalje izmišljene »zgodovine prihodnosti« napovedati stanje prihodnjega sveta, kot da bi se dejansko zgodila (Csicsery-Ronay 2008, 76). Ta tehnika pomaga gledalcu in bralcu sprejeti »novi« svet, prelisiči ga, da sprejme nemogoče predpostavke, ker avtor ne govori o prihodnosti, ne uporabi prihodnjega časa, ampak mu »prihodnjo preteklost« pripoveduje v preteklem času (Csicsery-Ronay 2008, 76). Ko spoznamo ozadje namišljene prihodnosti, lahko razumemo in se umestimo v njeno »sedanjost«. Šele ko razumemo okolje, odnose in prizadevanja novega sveta, se z njim lahko poistovetimo in najdemo svoje mesto v njem.

Začetek vseh žanrov filmskih žanrov, pa tudi znanstveno fantastičnih filmov je v literaturi. Poleg zatekanja utopistov v naravo, na otoke, druge planete in druge zamišljene ali resnične kraje, so razen v prostoru »bežali« tudi v času, tako v daljno preteklost kot tudi, od 17. stoletja naprej, v prihodnost. Preden smo imeli kakršno koli tehnologijo, da bi spravili vesoljske ladje na male ali velike zaslone, je naša domišljija letela skozi prostrano vesolje in skozi globine morja. Na začetku so znanstvenofantastične zgodbe imenovali »zgode o izumih« »pripovedi o znanosti«, »pripovedi o prihodnosti« in »namišljenih potovanjih«, ki so jih povezovali še posebno z Julesom Vernom in so zaznamovali konec 19. in začetek 20. stoletja« (James v Neale 2007, 344).

Začetke literarnega žanra lahko vidimo že od 16. stoletja in *Utopije* Thomasa Moora (1516), *The Man in the Moone* (1638) in *Guliverjevimi potovanji* (Gulliver's travels 1726), a se je

začel razvijati v začetku 19. stoletja kot »reakcija na radikalne socialne in ekonomske spremembe, ki jih je sprožila industrijska revolucija« (Barsam 2010, 89). Bliskovit razvoj tehnologije in znanosti je korenito spremenil vsakdan navadnega človeka in s tem se je rodilo tudi nelagodje pred možnostmi tehnologije, še posebej tistih, ki je niso razumeli.

V tem času dobimo moderno verzijo Prometeja v obliki Frankensteinia Mary Shelley (1818), kjer pošast, ki jo s pomočjo znanosti ustvari doktor Frankenstein, predstavlja posledice uporabe znanosti in tehnologije. Čeprav Frankenstein velja tudi za grozljivko, in sta žanra grozljivke in znanstvene fantastike povezana preko uporabe straha za zabavo občinstva, imata drugačna izvora strahu. Grozljivka je povezana »z našimi strahovi pred nadnaravnim in neznanim, kjer znanstveno-fantastični filmi raziskujejo našo grozo pred tehnologijo in spremembami« (Barsam 2010, 90).

2.1.4 Na filmu

Začetek filma je pomenil tudi začetek znanstvenofantastičnega filma. Za prvi znanstvenofantastični film velja *Potovanje na Luno* (Le voyage dans la Lune 1902) Georges-a Méliès-a, poklicnega čarodeja, ki je bil pionir v eksperimentiranju s filmom, saj je v njem videl možnosti uporabe zvijač za zabavo gledalcev. Njegovo *Potovanje na Luno*, ki je eden še vedno najbolj prepoznavnih filmov je bil pomemben mejnik v razvoju filma in načinu snemanja. 14 minutni film opisuje zgodbo skupine ljudi, ki se potuje na Luno na vesoljskem plovilu s pomočjo velikanskega topa. Na Luni srečajo tamkajšnje prebivalce Selenite, se z njimi zapletejo v težave, vendar jim uspe zbežati in se na koncu srečno vrnejo na Zemljo. Méliès je bil zelo ustvarjalen v svojih filmih, ker je želel prikazati fantastične zgodbe in ne samo vsakdanjega življenja, ter je za svoje filme uporabljal tako imenovano »trik fotografijo«, ki velja za začetek uporabe posebnih učinkov na filmu. Upodobil je tudi nekaj del Julesa Verna a podoba vesoljske ladje, ki se zaleti v oko moža na Luni, nedvomno ostaja nepozabna v mislih ljubiteljev filma nasploh. Ne samo da *Potovanje na Luno* velja za prvi znanstvenofantastični film, obravnavan je kot tudi prvi igrani film z izmišljeno vsebino in tako predstavlja tudi začetek igranega filma v zgodovini. *Potovanje na Luno* je tipični primer utopičnega razmišljanja navdahnjenega z napredkom znanosti in tehnologije, ki sta se začeli hitro razvijati ter sta dajala ljudem upanje na velike tehnološke začetke in verjeli so, da bo potovanje na Luno vsakdanja stvar v bližnji prihodnosti človeštva. Méliès je pokazal tudi, da za fiktivno zgodbo o znanosti in razvoju, potrebujemo novo tehnologijo in napredek, saj je

znanstvenofantastični film že od svojih začetkov podiral meje izumljene tehnologije in njene uporabe za ustvarjanje novih svetov, prihodnih mest in posebnih učinkov.

Filmi, ki so sledili, so bili pred-zgodovina znanstvenofantastičnega filma, vse do njihovega razcveta v petdesetih letih 20. stoletja. Pojavijo se po vsej Evropi in Ameriki ter »pokrivajo velik spekter znanstvenih predmetov v navidez norem poskusu, da se sprijaznimo s hitro spreminjajočim se svetu« (Cornea 2007, 15). Med priznanimi in pomembnimi filmi iz tega obdobja so bili: *Frankenstein* (1910), *The Mechanical Man* (1921), *Metropolis* (1927), *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931), *The Invisible man* (1933), *Things to come* (1936).

2.1.4.1 Petdeseta

Znanstvenofantastični film se je dodobra razvil v 50-ih letih 20. stoletja, ki so znana kot »Zlata doba« znanstvenofantastičnega filma. Uporaba atomskega orožja v Hirošimi in Nagasakiju v 2. svetovni vojni, ter različni znanstveni poskusi z biološkim orožjem in radiacijskim sevanjem so sprožila val strahu med ljudmi pred znanostjo in tehnologijo. Ljudje so prvič začutili kako resnično velike posledice ima lahko napredek in strah pred novimi vrstami orožja je prinesel tesnobo v vsakdan. Ta strah se je utelesil v filmih z različnimi pošastmi in mutanti, vse od velikanskih mravelj in gromozanskih pajkov do pošasti iz črne lagune in Godzile, ki so posledica nelagodja z znanstvenimi poskusi. Čeprav je zaključek vojne prinesel obdobje miru v svetu, je ravno tako prinesel tudi turbulentno obdobje »hladne vojne« med Združenimi državami in Sovjetsko zvezo. Strah pred ruskimi vohuni in napetost pred možnim napadom je povzročilo paranojo med ljudmi in veliko zastrašujočih ukrepov kot so usmrčitve, mučenja in črne liste in filmi so tudi »odražati različne tesnobe in napetosti obdobja« (Booker 2006, 12). Vse to je botrovalo razcvetu znanstvenofantastičnega filma in tudi grozljivke, saj filmi odražajo paranoje ljudi in dajo nam »nadzor in pomen v zastrašujočem svetu« (Hendershot 1999, 3). Svoje »družbene paranoje« lahko v miru preživljamo v varnem zavetju kinodvorane in se »varno« soočimo s svojimi strahovi, kar je še posebej značilno za filme, ki so mešanica med grozljivko in znanstveno fantastiko.

Takrat se začne tudi era televiziji in da bi privabili gledalce (še posebno mlajšo generacijo) v kinodvorane, so začeli studii snemati bolj šokantne filme z boljšimi posebnimi učinki. Med drugim se pojavijo tudi filmi o bitjih z drugih planetov invaziji iz vesolja, ki odražajo »razširjen občutek Američanov, ki so bili prepričani da so obdani z nevidnimi sovražniki« (Booker 2006, 12). V tem času je nastalo kar nekaj pomembnih filmov kot so *When the*

Worlds Collide (1951), *Vojna svetov* (War of the Worlds 1953) in *Conquest of Space* (1955). Za znanstvenofantastični film petdesetih je ena glavnih značilnosti produkcija nizko- in mikro-budžetnih B-filmov, ki so znani po slabem igranju, drugorazrednih dialogih, amaterskih scenografijah in nekvalitetnih posebnih učinkih. Toda ravno v tem je njihov čar in filmi kot so *Plan 9 from Outer Space* (1959) Eda Wooda, ki velja za najslabšega režiserja vseh časov, so postali kultni filmi tega obdobja.

Medtem, ko so v filmih petdesetih pošasti in vesoljci izključno agresivni in uničevalni do Zemlje in njenih prebivalcev je film *Dan ko se je Zemlja ustavila* (The Day the Earth Stood Still, 1951) nastal z upanjem za mir in razumevanje. V tem, enem izmed prvih filmov o invaziji iz vesolja, lik Kristusa v obliki nezemljana Klaatu-ja (Michael Rennie) je dobronameren nezemljan in ne nasilen kot v drugih filmih tega desetletja. Klaatu izda Zemljanom opozorilo: Zemlja bo uničena, če bo hotela svoje nasilje usmeriti v vesolje. »Ta zavrnitev oboroževalne tekme hladne vojne je bila pogumna poteza v filmu, ki je bil proizveden v vrhuncu histerije ameriške hladne vojne in v času, ko je Hollywood sam oblegan s proti-komunističnimi fanatiki v Washingtonu. Uspeh filma je tako pokazal način, na katerega znanstvena fantastika, saj se mnogim zdi, kot da nima povezave s sodobno realnostjo, lahko služi kot prizorišče za oster družbeni in politični komentar, ki bi lahko bil v bolj "mainstream" obliki ocenjen da je preveč sporen« (Booker 2006, 13).

2.1.4.2 Šestdeseta

Po desetletju razcveta znanstvenofantastičnega filma so šestdeseta leta prinesla začasen zaton tega žanra. Združene države so hotele pokazati premoč nad Sovjetsko zvezo in z Sovjetsko izstrelitvijo prvega satelita se je začela neuradna vesoljska tekma (Space race) s ciljem osvojiti Luno. NASA (National Aeronautic and Space Agency) je začela promovirati pozitivne strani znanosti, da bi ji povrnila ugled in zaupanje ljudi v njihovo delo.

Ker je pogled sveta bil obrnjen v nebo, se je znanstvenofantastični film začel ukvarjati bolj neposredno in manj optimistično z nuklearnih holokavstom, skozi serijo post-apokaliptičnih filmov, ter se osredotočajo na ljudi na Zemlji ter na »človeško dramo tistih, ki so preživeli katastrofo in ne s človeško tragedijo žrtev« (Booker 2006, 19). Ti filmi so dosegli velik kritični ugled in spoštovanje in so še vedno štet kot mojstrovine znanstvene fantastike in govorijo o pomembnih socialnih in političnih temah:

Prvi pomemben film šestdesetih je bil *Časovni stroj* (The Time Machine 1960, François Truffaut). Film posnet po knjižni predlogi H.G.Wellsa, kjer znanstvenik potuje v daljno prihodnost, ko živita na Zemlji dve rasi ljudi, ena od njih vzgajana le za hrano drugi, ki odraža avtorjevo nelagodje nad družbeno razdelitvijo v lastnem okolju. Wells je tudi prvi sestavil izraz »časovni stroj« (time machine), ki je izjemno pomemben element znanstvenofantastičnih zgodb.

Fahrenheit 451 (1966) je film posnet po uspešnici mojstra znanstvene fantastike Raya Bradburyja. V njem gasilci ne gasijo požarov, ampak uničujejo knjige, vse dokler eden izmed njih ne začne dvomiti v pravilnost navodil, ki jih daje oblast.

Planeta opic (Planet of the Apes 1968), na kateri pristane astronaut, je pravzaprav Zemlja v daljni prihodnosti, kjer so opice na vrhu prehranjevalne piramide, ljudje so pa njihovi sužnji. Film je pomemben zaradi izpostavljanja tematik kot sta rasizem in seksizem.

Med pomembnimi filmi šestdesetih je ter seveda tudi kultna visoko-budžetna *Vesoljska Odiseja 2001* (2001: A Space Odyssey 1968) Stanleya Kubricka, »ki je vsebovala podobe, ki so tako zasenčile kot tudi ugovarjale resničnosti podob, ki jih je NASA posredovala v povezavi z vesoljskim programom« (Cornea 2007, 77). Poleg tega je bil Kubrick izjemno natančen kar zadeva korektnost znanosti in tehnologije uporabljenih v njegovem filmu. Zgodba filma, ki jo je Kubricku pomagal napisati Arthur C. Clarke, prikazuje vrsto srečanj skozi celotno človeško evolucijo med človekom in skrivnostnimi črnimi monoliti ter potovanjem na Jupiter ko ljudje odkrijejo, da eden izmed takšnih monolitov oddaja znake z Lune. *Vesoljska Odiseja 2001* je vizualno izjemen film, z malo dialoga in klasično glasbo, ki nas v počasnem posnetku pelje med zvezde.

Četudi so šestdeseta prinesla številčno zaton znanstvene fantastike v filmski industriji, so prinesla znane in priljubljene televizijske nadaljevanke in nanizanke kot so *Zvezdne steze* (Star Trek 1966–1969), *The Jetsons* (1962–1968) ter še vedno aktualno britansko nadaljevanko *Doctor Who* (1963–1989, 2005–)

2.1.4.3 Sedemdeseta

Vesoljski program s kulminacijo leta 1969 s pristankom na Luno, je pripeljal znanost na male zaslone in jo približala vsakdanjemu človeku, ki se je začel zavedati razdalj v vesolju, vesoljskih raket in računalnikov kot nekaj resničnega in ne izmišljenega v zgodbi. To je bil

tudi razlog za razvoj »trde znanstvene fantastike« (hard science fiction), saj so v sedemdesetih morali ustvarjalci znanstvene fantastike na papirju in na filmu gledati dlje v prihodnost ter uporabljati znanstvene pristope pri ustvarjanju novih svetov, naprednih tehnologij in znanosti potovanja po vesolju.

Sedemdeseta so prinesla tudi temnejše obdobje znanstvenofantastičnega filma in kar nekaj kulturnih distopičnih filmov, kot so *Andromeda strain* (1971), *Omega man* (1971), *Silent Running* (1972) in *Soylent Green* (1973). To so filmi, ki so postavili konceptualne in vizualne temelje moderne distopije, ki so prisotni tudi v 21.stoletju. *Loganov beg* (Logan's Run 1976) predstavlja eno najboljših distopij sedemdesetih, kjer v daljni prihodnosti del prebivalstva, ki je preživel vojno, prenaseljenost in onesnaževanje živi v kupoli, ki jih ščiti pred zunanjimi vplivi in naravo. Sistem, ki nadzira življenje v kupoli, skrbi tudi za to da ne pride spet do prenaseljenosti. To pomeni kontrolo nad rojstvi in smrtjo, saj so vsi prebivalci ko dosežejo 30 let eliminirani.

V mojstrovini Stanley a Kubricka *Peklenska pomaranča* (Clockwork orange) spoznamo psihološko in fizično skrajnostni svet »ultra-nasillja« (ultra-violence) s prizori brezsmiselnega nasilja in krutosti. Film predstavi moč jezika, kot sredstva odtujitve in konstrukcije realnosti, saj protagonisti filma govorijo med seboj v mešanici angleščine in ruščine. V tem filmu ni svet prihodnosti ta ki je anti-utopičen, ampak je to temačni iz izprijeni um protagonista Alexa skozi katerega gledamo svet.

Za akcijske in znanstvenofantastične filme je bilo samoumevno, da je glavni junak filma moški. Ravno zato je vloga Sigourney Weaver v filmu *Osmi potnik* (Alien 1979) sprožila val razprav, knjig, esejev in komentarjev na temo feminizma, patriarhalne družbe in vloge spolov v medijih.

Sedemdeseta so bila tudi začetek mogočnih znanstvenofantastičnih filmskih sag kot so *Vojne zvezd* (star wars 1977; 1980; 1983).

2.1.4.4 Osemdeseta

To je bilo desetletje blockbusterjev in akcijskih filmov, z veliko eksplozijami in posebnimi učinki. V znanstveno fantastičnem žanru so osemdeseta prinesla filme, ki so privlekli pozornost kritikov in pokazali da je znanstvena fantastika več kot le žanr za zabavanje mladine, ampak tudi »paradigmatični kulturni izraz postmodernizma« (Booker 2006, 22).

Še najboljši dokaz tega je *Iztrebljevalec* (1982, Blade Runner), kultni znanstveno fantastični film-noir o iztrebljevalcu Ricku Deckardu, ki lovi uporniške replikante (robote v človeški podobi), ki so navidez neločljivi od »pravih« ljudi. Film je z neverjetno vizualno podobo futuristične prenaseljene temačne in deževne metropole postal inspiracija mnogim filmskim vizualnim umetnikom in je navdihnil podobe v veliko filmih, ki so mu sledili.

Po tem ko se je *Iztrebljevalec* spraševal, kaj pomeni biti človek, je leto 1982 prineslo tudi *Terminatorja* (The Terminator 1984) Jamsa Camerona, ki je pokazal še enega izmed tesnob sodobnega človeka - strah pred »dehumanizacijskim potencialom tehnologije« (Booker 2007, 23).

2.1.4.5 Devetdeseta

90'a so prinesla obdobje računalniških simulacij in številne filme povezane z navidezno realnostjo (virtual reality), kot so *Johnny Mnemonic* (1995), *Mesto teme* (Dark city 1998), in seveda *Matrica* (The Matrix 1999), ki je popeljala posebne učinke in računalniške simulacije na novo raven. Fascinacija nad virtualnim in računalniškim svetom se je povečala tudi »zaradi vedno večjega občutka neresničnosti realnosti same« (Booker 2006, 25). Kulturni teoretiki, kot so Jean Baudrillard, menijo da je »življenje v postmoderni dobi (zlasti v ZDA), okarakterizirano z naraščajočim občutkom neresničnosti in s kolapsom nekoč navidez trdne meje med fikcijo in realnostjo, med pristnostjo in simulacijo« (Booker 2006, 25). To je tudi razumljivo, saj se je takrat razširila uporaba računalniških iger in interneta, ki nam je ponudil cel svet na dlani ter spremenila delovno ter domače življenje posameznika.

Čeprav še nismo na ravni tehnologije iz filma *Johnny Mnemonic*, se računalniška tehnologija zelo naglo razvija, in zna se kar hitro zgoditi da bo naš svet kmalu podoben kiberpunk zgodbam Williama Gibsona.

Poleg računalniške »revolucije« devetdeseta označujejo tudi dokončen konec napetosti hladne vojne, ko išče ameriška produkcija znanstvenofantastičnih filmov nove sovražnike in jih tudi najde v naprednih vesoljcih, ki napadajo zemljo kot na primer v filmih *Dan neodvisnosti* (Independence day 1996) in *Starship Troopers* (1997).

2.1.4.6 Po letu 2000

Po letu 2000 vidimo porast v uporabi računalniških simulacij in ustvarjanja filmov na predlogi računalniških igrice kot je na primer serijal filmov Nevidno zlo (2002; 2004; 2007 Resident evil), *Prince of Persia* (2010) in *Silent Hill* (2012). Filmi *Sky captain and the World of Tomorrow* (2004) pa je eden izmed primerov kjer je vse razen igralcev, računalniško ustvarjeno popolnoma v post-produkciji.

Zaradi privlačnosti znanstvene fantastike je veliko modernih del iz knjižne oblike prešlo na televizijske zaslone ali kino-platna. Zaradi trenda negativnega gledanja na tehnologijo in znanost, so tudi ti filmi, navadno distopični, apokaliptični ali pa kljub »srečnemu koncu« večinoma temačni. Hollis (1998, 227) trdi, da znanstvena fantastika na ta način krepi negativen pogled na utopije v 20. stoletju, medtem, ko jih je v prejšnjih spodbujala. Ravno tako je znanost prikazana kot problem in ne kot rešitev težav, ki jih imamo.

Na velikem platnu se začnejo pojavljati tudi stripovski super heroji. Studii kot sta Marvell in DC začnejo snemati filme na stripovski predlogi kot po tekočemu traku. Še posebej omembe vredna je nova temačna predelava Batmana (2005; 2008; 2012) v režiji Christopherja Nolana, kjer je mesto Gotham predstavljeno dosti bolj realistično in mračno kot prejšnji poskusi ekranizacije Batmana.

Konec devetdesetih in v začetku novega desetletja dobimo tudi težko pričakovane filme Vojn zvezd (Star Wars 1999, 2002, 2005), ki so razočarale večino ljubiteljev originalne sage. Kljub večjemu budžetu in bolj napredni tehnologiji, se po vsebini filmi ne morejo primerjati z originalno trilogijo.

2.2 Utopija

utopija -e ž (i) **1.** *načrt, zamisel idealne družbene ureditve ali družbene ureditve v prihodnosti, ki v stvarnosti ni mogoč, uresničljiv:* utopija je lahko izhodišče za poznejše družbene spremembe; razvoj socializma od utopije do znanosti // *pripovedno delo, v katerem je podana, opisana taka družbena ureditev:* rad bere utopije; pisatelj je v utopiji skušal prikazati svet, kakršen naj bi bil // navadno v povedni rabi *načrt, zamisel česa sploh, ki v stvarnosti ni mogoč, uresničljiv:* polet na luno ni več utopija; svetovni mir je za nekatere utopija / ekspr. vse to so same utopije/moralna, socialna utopija **2.** *knjiž. predstava, podoba*

česa, ki ni osnovana na resničnosti: sredi pekla taborišča si je ustvaril utopijo iz želja in hrepenenj (SSKJ 2008).

utopíst -a m (i) **1.** *kdor piše utopije*: utopisti so popularizirali namišljene države **2.** knjiž. *utopični socialist*: francoski utopisti; teorije utopistov / socialist utopist **3.** ekspr. *sanjač, zanesenjak*: ta človek je utopist (SSKJ 2008).

Utopije so pomemben del znanstveno-fantastične misli, saj so ene izmed prvih svetov, ki so nastali, spodbujeni z raziskovanjem, odkrivanjem ter pustolovskim duhom in segajo daleč v preteklost, so pa osnova za vesoljska potovanja in raziskovanje novih galaksij in novih svetov in nas peljejo tja, kjer še nihče ni bil. Utopije poleg obljube popolnega sveta in življenja v njem, raziskujejo tudi smer napredka v znanosti, tehnologiji, umetnosti, arhitekturi ter družbi kot celoti. So priča človeški globoki potrebi po upanju, da obstajajo možnosti alternativnega razvoja sveta, kot pa je ta v kateri se zdi da gremo. Gledajo na svet s kritičnim očesom in vizionarskim pogledom ter hočejo ustvariti družbo, ki bi bila lahko najbolj popolna za vse ljudi. To je pa seveda zelo težko doseči, saj je biti kreator sveta zelo zahtevna in zapletena naloga, saj ni lahko ustreči vsem naenkrat. Zato obstaja veliko zagovornikov in nasprotnikov utopične misli in poskusov, vendar je utopija ključna za nastanek antiutopičnih svetov in distopije.

Utopija je miselni konstrukt, kjer je glavni namen avtorja zamisliti organizacijo družbe, ki bi pomagala doseči končni potencial človeštva. Richard C. S. Trahair je prepričan, da utopije nastanejo iz upanja, da je svet lahko lepši in zaradi nezadovoljstva s trenutnim življenjem, ki potrebuje izboljšanje (Trahair 1999, x). Utopije so miselni sistemi v katerih avtorji zasnujejo (po njihovem mnenju) idealno družbo. Dogajanje je ponavadi postavljeno nekje v prihodnosti, avtor pa je opazovalec, ki samo beleži kar vidi, saj vstopi v u družbo kjer utopični red že obstaja in funkcionira na vseh ravneh življenja.

Koncept utopije, sega daleč nazaj v antiko in ga povezujemo s Platonovim delom Republika, a se je do danes razvil v različne oblike, ki pokrivajo vse od teologije, filozofije, politične filozofije, epistemologije, pripovedništva in kritične teorije. Temeljno delo utopičnih besedil, je *Utopija* Angleža Sir Thomasa Morea leta 1516, tudi zato ker se v njej prič pojavi izraz *utopija*. Ta izraz je skoval sam Thomas More in je izpeljanka iz besede »outopija«, ki pomeni »ne-kraj« in ni »eutopia«, kar pomeni izključno »dober kraj«, tako je tudi Morova Utopija

prej satirično prikazovanje izmišljenega ne-kraja in ne idealizacija kraja, kot je to na primer Raj v krščanstvu. »Kajti utopija ja kraj, ki ga ni. Utopija je nasprotje realnega in celo možnega, utopija je "nemogoče"« (Brglez 1979, 11).

Danes si pod pojmom utopija si večinoma predstavljamo popoln kraj, vendar že prva Morova utopija ne želi opisati tega kraja, ne predstavlja dokončen ideal, ampak »služi kot prazen list, na katerega je opisal svet, ki je potreben za odtujitev sodobnega bralca iz njegovega trenutnega stanja in s tem omogoča, da vidi svoj svet v novi luči« (Rogers 2009, 309). Tako že pri Moru opazimo element metode kognitivne odtujitve, ki jo opisuje Suvin, za ustvarjanje novega in drugačnega sveta v znanstveni fantastiki.

Utopična literatura obsega veliko del, med njimi tudi kvazi-potopise in opisovanje izmišljenih mest, ter opisuje njihovo »idealno« ureditev na družbeni, politični in pravni plati. Utopisti so hoteli v svojih idealnih svetovih ustvariti družbe, ki bi popravile krivice, ki jih sami opažajo v svoji družbi, dati pravice spregledanim in marginaliziranim, ter izboljšati stanje življenja družbe nasploh. Za utopije je značilno da se ne osredotočajo na življenje posameznika, ampak na življenje družbe kot kolektiva, kjer bi bila ureditev družbe najboljša za čim večje število ljudi.

Teme značilne za utopije, se pojavljajo že od najzgodnejših utopičnih del. Govorijo o nasprotovanju nehumanemu vodstvu in podpiranju moči državne ureditve pred pravicami posameznika, potrebi po splošni izobrazbi, idealih pravice, tolerantnosti in vere, enakopravnosti med spoloma, zanimanje za kontrolo razmnoževanja in konstrukcije družbe ter za odpravo pravic do zasebne lastnine. Skoraj vse utopije poudarjajo pomembnost vloge dela in posamezniku omejujejo posedovanje materialnih dobrin (Hollis 1998, xii). Vendar je ravno zaradi vseh teh omejitev beseda utopija bolj pogosto povezana in uporabljena v negativnem, slabšalnem smislu, kot pa v pozitivnem smislu razmišljanja o razvoju družbe. Predstavlja popoln kraj, kjer bodo vsi problemi odpravljeni, vse skrbi odveč in nam bo vsem lepo ter so bomo vsi razumeli. Vendar pomeni tudi represijo in zatiranje vseh ostalih zaradi zamisli o idealu enega človeka. Zelo dober primer tega je knjiga *Walden Dva* (1948), behaviorističnega psihologa B. F. Skinnerja. Po njegovem mnenju bi morali žrtvovati svobodo posameznika, za voljo utopične sreče, kar je lahko doseči le z behaviorističnim inženiringom.

Kritik Robert Nozick se upravičeno sprašuje kako bi lahko bilo mogoče sploh doseči utopijo v realnem življenju, saj je vsak posameznik ima svoje mnenje o tem kaj bi bilo najboljše in ni

nujno, da se bodo drugi ali pa vsaj večina strinjali s tem mnenjem. Utopija bi morala biti po mnenju Nozicka najboljši svet, ki si ga lahko predstavljamo, vendar v omejenem smislu. Vsi prebivalci utopije bi imeli enake pravice zamišljanja svojega popolnega sveta in ustvarjanja svoje utopije, če se ta ne ujema s tisto v kateri živijo. To je tudi logično, saj smo si ljudje različni po značaju, vrednotah, interesih, željah in marsičemu drugemu. Tako je težko pričakovati, da bi bila utopija skupnost, kjer bi za vse veljala identična pravila in kjer bi vsi prebivalci imeli identične želje. Nozick pravi, da je bolj verjetno, da bi znotraj utopije obstajalo več skupnosti. Tako ne bi nihče bil oviran z zamislijo drugega o tem kaj je to utopija, ampak bi znotraj skupnosti same utopije našel svoje idealno življenje. Prav zaradi tega je po Nozickovem mnenju v vseh utopijah pomembna vzgoja mladine, saj naj bi šele tisti, ki so rojeni in vzgojeni v utopiji, znali ceniti in videti obstoječo utopijo kot utopijo. To bi mogoče še bilo možno v popolnih pogojih, če bi začenjali iz ničle, toda še noben pisatelj ni opisal utopije, ki bi jo dejansko bilo mogoče implementirati (Nozick 2001, 424). Po mojem mnenju je to še najboljša zamisel ustvarjanja utopije, vendar le pod pogojem, da nobena skupina ne ovira in omejuje drugih skupin.

Čeprav je utopično mišljenje zelo pomembno za razmišljanje o družbi in prihodnosti družbe pa ni bilo vedno sprejeto kot kredibilno. Mnogi so menili da ima prizvok sanjavega, domišljjskega sveta, ki nima veze z realnostjo ter z resničnim vodenjem in usmerjanjem družbe. V šestdesetih letih 20. stoletja, pa so se v akademskih krogih na univerzah začele pojavljati korenite spremembe načina mišljenja. Razvijale so se smeri študija, ki so vključevale prej nepoznane in nepriznane študijske discipline (kulturne študije so takrat bile sprejete kot študijska disciplina), ponovno je oživel interes v miselne poskuse, kot je na primer utopija (Rogan 2009, 308). Vse te je botrovalo nastanku in razvoju smeri Utopijskih študij (Utopian studies). Leta 1975 je nastalo Združenje za utopične študije (Society for Utopian Studies), ki se opisuje kot »mednarodno, interdisciplinarno združenje posvečeno študiju utopizma v vseh njegovih oblikah, s posebnim poudarkom na literarnih in eksperimentalnih utopijah« (Society for Utopian Studies v Rogan 2009, 308).

Nastanek utopijskih študij kot akademskega predmeta je omogočilo bolj resno obravnavo utopičnih besedil, avtorjev in teorij ter priznanje idejam, ki jih utopična in antiutopična besedila obravnavajo. Utopična nagnjenja po mnenju Hollisa najdemo danes na vseh področjih mišljenja, brez njih ne bi bilo revolucijskih in reformacijskih gibanj, literature, arhitekture, političnih teorij, ekonomskih sistemov ter znanosti (Hollis 1998, xi). Yolene Dilas-Rocherieux (2004, 13) meni, da je utopija način obravnave idej pomembnih za

določeno obdobje, poskus implementacije teh idej in teorij s pomočjo miselnih ali dejanskih poskusov njihovega delovanja, sredstvo kritike obstoječe družbe in zato celo »izziv zgodovini«. Prav tako verjame, da je vsak poskus preseči obstoječe stanje, že poseg v imaginarno, vsaka rešitev, ki ruši prevladujoče norme in okvire pa poseg v utopično mišljenje ter da povezava z njim ni nujno negativnega predznaka, saj poskušanje ustvarjanja boljšega sveta v prihodnosti kaže na kreativno in intelektualno razmišljanje (Dilas-Rocherieux 2004, 141).

Utopisti vidijo utopično mišljenje kot napredno, kot razmišljanje o izboljšavah in napredku, borijo se proti statusu quo in vedno gledajo naprej v prihodnost z optimizmom in so usmerjeni v možnosti izboljšanja stanja družbe v prihodnosti. Torej lahko rečemo, da zares potrebujemo utopijčno mišljenje. Potrebno je v znanosti, v filozofiji, v kulturi, literaturi in tudi na filmu. Brian Stableford v knjigi Sociologija znanstvene fantastike govori tudi o utopični literaturi in pravi da je osnovna premisa te zvrsti predstava o tem, da bo razvoj znanosti obnovil svet za dobrobit človeštva, ne glede na politiko in moralo (Stableford 2007, 124).

Vendar pa ker večina utopistov ne razmišlja enako, obstajata dve glavni kritiki utopizma. Prva je ta, da utopisti želijo v skladu s svojim načrtom ideala preurediti celotno družbo. V tej družbi ne bi bilo mogoče ne napredovati, ne nazadovati in ničesar spreminjati, ker to naj bi bila popolna ureditev, kar pomeni, da bi družba v tej utopiji stagnirala v stanju, ki ga je za popolnega določil ustvarjalec (Nozick 2001, 424). In čeprav z ustvarjanjem izboljšane in bolj urejene družbe ustvarili boljši svet ter spremenili status quo družbe v kateri se sami nahajajo, pa tukaj pride do zagate, saj s tem sami ustvarijo svet, kjer je status quo zaželen. S tem se strinja tudi Chad Walsh, ki pravi, da zaradi tega mnogi moderni avtorji utopij danes več ne zamišljajo utopijo kot že popolno družbo, ampak kot cilj h kateremu neka družba stremlji in proces, ki vodi do tja (Walsh 1972, 56).

Druga kritika pravi, da avtorji utopije menijo, da bo družba v utopiji delovala brezhibno, da bodo vse institucije in ljudje delovali točno tako kot si je to avtor zamislil in da prebivalci utopije ne bodo imeli lastnih želja, teženj in zamisli o vodenju, spremembah in življenju (Nozick 2001, 424). Kar si pa je težko predstavljati, saj vsak posameznik ima svoje sanje, vrednote in veščine, ki vodijo družbo v napredek in razvoj. Dober primer tega je dejstvo, da že od Platonove Republike kritiki utopij opazajo, da utopije navadno prepovedujejo kreativnost in igro. Sam Platon v svoji verziji utopije prepove vsako vrsto kreativnosti, kot na

primer glasbo, književnost, poezijo in »igrivost«, da bi tako zaščitil mladino pred »okužbo«, ki jo po njegovem mnenju takšne dejavnosti prinesejo v človekovo življenje.

Utopisti se na te kritike odzivajo z dejstvom, da so utopije le teoretiziranje in miselni eksperiment o politiki in družbi zapisani na papir, ter da jih ne smemo jemati dobesedno, saj ne predstavljajo kako bi moralo potekati življenje prave družbe v realnem življenju, ampak da gre za zapisano dramo, ter da šele ko bralec razloči kaj je domišljija in kaj načrt, lahko ceni edinstvenost in veljavnost utopije in utopične zamisli (Abbott 2007, 20). Paula Mathieu vidi utopijo kot kompleksno in kontradiktorno zamisel, ki ni kraj, cilj, stvar in prav zagotovo to ni načrt prihodnjih dejanj, ampak izraz, dejanje, ki povzroči spremembo v tem kako ljudje vidijo obstoječo hegemonijo (Mathieu 2003, 75). In ravno predmet utopije in distopije, ki me najbolj zanima je znanstvena fantastika.

Antiutopija je izguba upanja, napad na utopijo in na vse kar utopija predstavlja. Gary S. Morson gre še korak dlje in pravi, da je antiutopija anti-žanr in je v bistvu parodija na utopijo. Anti-žanri so parodije na žanre in njihove lastnosti se direktno nanašajo na lastnosti žanra, ki ga kritizirajo (1981, 115). Moramo poznati konvencije in načine interpretacije originalnih žanrov, da bi lahko interpretirali in razumeli anti-žanr. Tako lahko antiutopijo in tudi distopijo lahko razumemo le če razumemo utopijo, njene značilnosti in teme. Pomen utopije je, kot pravi Morson, odvisen od bralčevih domnev o primernih konvencijah za interpretacijo dela in literarne tradicije v katero je umeščena (Morson 1981, 172). Zato je izjemno pomembno, da razumemo nastanek in razvoj utopije, da lahko razumemo zakaj in kako sta nastali antiutopija in distopija.

Glede na vse že omenjeno ni niti presenetljivo da obstaja le peščica utopičnih zgodb na filmu, še posebej v znanstveni fantastiki, saj filmi nimajo radi zgod o »srečni vasi«, ampak konflikt in dramo. Najbolj znana utopija na filmu in televiziji je seveda svet *Zvezdnih stez* (Star Trek). To je utopična družba prihodnosti, ki se razvije na Zemlji po grozotah tretje svetovne vojne. Pripoveduje zgodbo o svetu kjer ni družbenih, socialnih in političnih krivic, saj naj bi človeštvo izkušnje izučile ter da je začelo spoštovati druge in svoje okolje ter ravnati zrelo s tehnologijo in znanjem. Ljudje na Zemlji med 22. in 24. stoletjem lahko počnejo kar želijo, saj tam ni potrebno imeti denar za šolanje in preživetje, ampak samo voljo po izboljšanju samega sebe in delovanje v prid družbe in uspeha na celem planetu. Kapitani zvezdnih ladij raziskujejo vesolje in s svojimi posadkami neutrudno pomagajo drugim, ter stremijo h napredku. Ravno ta optimizem je zaslužen za globalni uspeh *Zvezdnih stez* že od začetka

predvajanja leta 1966 pa vse do danes, ko je franšiza Zvezdnih stez priljubljena med gledalci vseh starosti, ter ustvarjalcem prinaša velik zaslužek. Upanje o tem da bo prihodnost prinesla »zlato dobo« človeštva ter da bo konec vseh nepravi, vojn in brezupa, kjer bodo inteligenca in pogum spoštovani so glavni elementi uspeha te utopije. In čeprav je dosti ljudi, ki ne verjamejo v boljšo prihodnost, lahko rečemo da si ljudje po tiho želijo sveta Zvezdnih stez, saj le tisti, ki čutijo da se godi na svetu krivica, sanjajo o utopiji.

2.3 Distopija

»Vsi imamo radi svoje računalnike, cenimo sodobno medicino, in občudujemo čudesa raziskovanja vesolja. Ampak konflikt je bistven element pripovedi. Če je vse popolno, potem ni zgodbe. In zamolčane, celo nezavedne, skrbi so glavni krivci za veliko mero umetniškega izražanja« (Barsam 2010, 90).

»*Distopija*« je beseda, ki izhaja iz grščine in pomeni »*slab kraj*« ali »*nesrečen kraj*«, s tem da pripona »*dis-*« pomeni »*težavno, slabo, nesrečno*« in koren »*topos*« pomeni »*kraj, prostor, mesto*« (Hollis 1998, xv).

Zabeleženo je, da je besedo distopija, prvič izrekel (ni gotovo ali jo je sam tudi skoval) John Stuart Mill leta 1868, ko je v britanskem parlamentu držal govor o politiki konservativne vlade o irskem vprašanju: »Mogoče je prevelik kompliment imenovati jih (vlado) utopisti, prej bi bilo primerno jih imenovati kot dis-topiste ali kako-topiste. To čemur navadno rečemo utopija je preveč dobro, da bi se lahko prakticiralo, vendar se zdi da to čemur oni dajejo prednost je preveč slabo da bi se lahko prakticiralo«. Od takrat ta beseda pomeni svet, ki je pravo nasprotje od ideala h kateremu naj bi družba stremela, je temačen in slab kraj, kjer ni mesta za svobodo posameznika, ampak le za želje in moč oblasti. Svetovi distopij niso družbe, kjer je namen ustvariti nesrečo. Te družbe so ustvarili voditelji, ki so hoteli ustvariti utopije za svoje ljudstvo. Hoteli so ustvariti najbolj stabilno družbo, kar se da. In za nekatere ljudi je ta družba res utopija, vendar nimamo vsi ljudje enakih vrednot, in za nekatere je prav ta utopija njihova nočna mora. To je razvidno iz utopij, ki so jih hoteli voditelji ustvariti v naši preteklosti kot na primer nacistična Nemčija ali pa sovjetski režim.

Ko je bilo že prej povedano, je utopija ideja idealnega sveta s popolno družbeno, politično in tehnološko infrastrukturo. Svet brez kaosa, razdora ali lakote. Svet, kjer je posameznikovo delo za dobro za družbo kot celoto poveljano in preneseno v ospredje. Pomembni znanstveniki 20. stoletja kot sta José Ortega y Gasset in Karl Popper so bili mnjenja, da utopije niso le neumne, ampak tudi nevarne. Anti-utopisti so bili prepričani, da naivni utopični

koncepti ustvarjajo pri ljudeh mentalne okvire, ki so po volji avtoritarnem sistemu, saj naj bi utopije hotele zadušiti ali odpraviti individualizem. Po prvi svetovni vojni, ko je blagostanje države bilo bolj odvisno od množice in ne od posameznika, se je pokazalo nagnjenje h utopiji prvič kot nekaj slabega. Totalitaristični sistemi, ki so nastali in so dominirali večini 20. stoletja, so imeli močan vpliv na distopične pisatelje, kot sta Aldous Huxley (*Krasni novi svet*) in George Orwell (1984), ki sta v tem sistemu videla zatiranje posameznika, ter sta se borila za ponovno oživitev samostojnosti in samozadostnosti posameznika (Hollis 1998, xv).

Nasproti utopije stoji anti-utopija. To je svet kjer ni nič dobro, svet kjer vlada anarhija, boj za preživetje je nad bojem za svobodo in vlado. Za razliko od apokaliptičnih žanrov, distopija, kljub vsem pomanjkljivostim, govori o vsakodnevnom življenju. Apokalipsa predstavlja konec nekega obdobja medtem ko je distopija post-apokaliptična zgodba, ki govori o tem kaj se zgodi z ljudmi ki preživijo apokalipso. To so večinoma post-apokaliptične zgodbe o ljudeh ki preživijo naravno katastrofo, vojno, izbruh nevarne bolezni (*Obkrožen z mrtvimi* (The Walking dead), napad iz vesolja (*Falling skies*) in podobno. Medtem ko je določena ureditev za nekoga čista utopija, je za nekoga drugega nočna mora. Distopični svet je poln revščine in neenakosti, kjer vladajo posamezniki s posebnimi ugodnostmi, medtem ko ostali živijo težaško življenje polno trpljenja in nezadovoljstva. Distopična zgodba je pripoved nekoga, ki je zatiran v svetu utopije nekoga drugega. Ustanovitelji tega sveta so uredili družbo na način, ki se je njim zdel najboljši in najbolj učinkovit, vendar je za distopičnega protagonista to najslabša možna verzija dogodkov. Največkrat so distopije povezane z izgubo individualnosti, osebne svobode in možnosti odločanja. Totalitarna oblast, vedno nove bolezni, post-apokaliptične pokrajine, napredna genetska tehnologija, družbeni kaos, dehumanizacija navadnega človeka in urbano nasilje so nekatere skupne teme distopičnih filmov, ki preučujejo zlovešče sence, ki jih prihodnost meče na sedanost. Protagonist se hoče upreti oblasti, ker ne sprejema vladajočo ideologijo in noče biti le številka, ki dela za nekoga drugega. Distopija ne želi stati nasproti utopije, ampak želi, da se določeni elementi utopije dajo pod drobnogled in ponovno pregledajo in premislijo. Pravzaprav je Moylan ugotovil, da »distopije delujejo po enakih logičnih pravilih logike, prostora in časa kot utopija« (Moylan 1986, 30).

Kritika distopičnega žanra je tesno povezana s kritiko drugih podobnih žanrov. Še posebno ko se je svet začel razvijati v smeri najbolj temačnih napovedi. Z modernizacijo in inovativnostjo novih tehnologij, ki nam dajo občutke varnosti in so narejene da nas zaščitijo in celo da nam pomagajo lažje doseči kar si želimo, smo začeli opazati, da nas to obenem vodi

v orwellovski svet popolnega nadzora nad državljani in izgube svoboščin in privatnosti. Za ceno varnosti in napredka smo zastavili individualnost, svobodo in zasebnost. Apokaliptični filmi, post-apokaliptični film, distopije in anti-utopije, se vedno bolj zdijo kot realnost. In čeprav je v preteklosti namen teh filmov bil, da nas opozorijo pred tem kar se lahko zgodi, če se ne bomo naučili bolje vesti eni do drugih, kot tudi do svojega okolja, je v preteklosti vedno bilo čutiti optimizem, da bomo nekoč spregledali in da si ne bom o dovolili da bi stvari ušle iz vajeti. Distopija je svarilo, je vizija prihodnosti, ki nam hoče prikazati kakšne so lahko posledice današnjega slabega vedenja in delovanja posameznikov in vlad.

Sedaj smo že na prelomu, kjer lahko vidimo, da bi ta svarila z lahkoto postala resničnost. Nove zgodbe več ne pripovedujejo o odrešitvi in svarilih, temveč o tem, da je neizogibno da se bo najhujši scenarij uresničil in o tem, kako se spopasti z dejstvi, da ga ne moremo ustaviti. Znanstvenofantastična distopija skuša skozi popularni medij filma vpeljati diskurz o temah, o katerih ni lahko govoriti ali pa skušajo pokazati z uporabo zabavnega medija dele resnice o družbi, ki jih mogoče brez njega ne bi opazili in se jih ne bi zavedali.

Literatura

Elementi distopije se začnejo pojavljati v literaturi na koncu 19.stoletja. Za prvo distopično zgodbo velja *The Machine Stops* (1909) pisatelja E. M. Forsterja in govori o življenju prebivalcev v podzemnem mestu, ki ga vodi »Stroj«. E.M. Forster je izjemno dobro napovedal prihodnost, saj posamezniki, ki živijo vsak v svoji celici komunicirajo z ostalimi preko računalnikov z video konferencami in elektronsko pošto in sporočili. Namen ljudi je ustvarjanje novih idej in spodbujanje novih idej. Glavna lika sta Vashti in njen sin Kuno. Medtem ko je Vashti povsem zadovoljna s svojim življenjem (zanjo je to utopija), pa je Kuno nezadovoljen s samoto in sterilnostjo njihovega sveta. Kuno prizna materi, da je nelegalno našel pot do površja, kjer je videl druge ljudi, ki živijo v naravi in brez pomoči stroja. Vendar v podzemnem mestu ljudje častijo »Stoj« kot božanstvo in Vashti noče sprejeti sinovih predvidevanj, da se bo kmalu »Stroj« ustavil, ter da bo njihovega življenja kot ga poznajo konec. Ko se to tudi končno zgodi, Vashti in Kuno se zavesta da bodo ljudje, ki živijo v naravi nadaljevali civilizacijo in upajo, da ne bodo ponovili njihove napake in spet zgradili »Stroj«.

Distopična zgodba se je razvila v 20. stoletju ker sta se takrat pod vprašajem znašla znanost in tehnologija. V začetku sta bila osnova napredka in razvoja, z vojnami pa se je pokazala njihova destruktivna moč in grožnja za posameznika. Zato so tudi ključna dela distopije bila napisana v 20. stoletju in vključujejo tudi najbolj pogoste distopične teme, kot na primer knjiga *Mi* (1924) Jevgenija Zamjatina, ki kritizira racionalizacijo v totalitaristični družbi (prebivalci živijo v mestu iz stekla, ki je zgrajeno na podlagi Benthamovega Panoptikona); *Krasni novi svet* (1931) Aldusa Huxleja z obsodbo potrošništva in kapitalizma (parodija na Moderno Utopijo H.G. Wellsa) ter Orwellov temačni pogled na moč vlade in oblasti nad posameznikom (Veliki Brat), jezikom in celo resnico v *1984* (1949). Graham Murphy vidi v kljub navidez različnim temam v vseh treh zgodbah vzporednice, ki so tudi nekakšen načrt za vse distopije: 1. vojne omogočijo nastop distopije; 2. protagonisti morajo prestati preizkušnjo svojih novih verovanj; 3. ženske (ker so protagonisti največkrat moški, razen v feminističnih distopijah), ljubezen in spolnost motivirajo upor; 4. jezik je istočasno orodje zatiranja in orodje osvoboditve; 5. utopičnost je potisnjena na sam rob temačnosti (Murphy 2009, 477).

Na filmu

Prvi distopični film je bil *Metropolis* (1927) Fritza Langa, ki je prikazuje futuristično mesto, polno nebotičnikov, kjer bogati živijo utopično bogato življenje, medtem ko automaton pod površjem skrbijo za delovanje strojev, ki omogočajo dobro življenje na površju. *Metropolis* je zelo pomemben film, ne le zato ker predstavlja kot prvi nevarnosti in zmožnosti tehnologije, ampak tudi zato ker prikazuje medrazredni boj in tudi uporablja zelo napredne tehnike posebnih učinkov za ustvarjanje atmosfere.

Film, ki je kot prvi prikazal post-apokaliptično življenje na Zemlji je bil *Things to Come* (1936), ki je bil posnet na podlagi knjižne uspešnice H.G. Wellsa *The Shape of Things to Come* (1933). Film prikazuje Wellsovo mišljenje, da »je utopično življenje dosegljivo, a le po uničenju trenutnega reda civilizacije« (Booker 2006, 9). Film prikazuje namišljeno življenje po 30 letni vojni, ki se začne leta 1940 in zaradi uporabe bioloških orožij povzroči propad civilizacije. Mesto, na katerega se film osredotoča je znova zgrajeno z uporabo tehnologije pod vodstvom vizionarske skupine, ki uvede tudi svojo obliko razsvetljene vladavine. Sto let pozneje ljudje živijo v utopičnem tehnološko naprednem svetu, a se kmalu začnejo težave, saj voditelji hočejo ne le voditi mesto ampak tudi osvojiti vesolje. Medtem ko se ljudje uprejo tej ideji, voditelji le pošljejo rakete v vesolje in utopične pravljice je konec. Film je pomemben

tudi zaradi tega ker postavi temelje zamišljanja tehnološko naprednega mesta prihodnosti. Njegove podobe »urbane prihodnosti (in kostumi njegovih stanovalcev prihodnosti) postavi stil za številne prihodnje filme« (Booker 2006, 10).

Te prve filme, bil lahko gledali kot zametke distopije na filmu. Saj potečejo skoraj tri desetletja dokler se distopični pod-žanr znanstvene fantastike ne začne znova pojavljati. Šestdeseta leta 20. stoletja so bila plodna tla za širitev distopične misli. Po začetnem »boomu« znanstvene fantastike v petdesetih, je nastopil čas za bolj resno in zrelo znanstveno fantastiko. Distopični filmi kot so *Fahrenheit 451* (1966), *Časovni stroj* (1968) in *Planeta opic* (1968) niso prinesli le temačnih vizij prihodnosti, ampak tudi material za razmišljanje o trenutnem stanju v družbi in postavljale so vprašanja, ki si jih ustvarjalci filmov drugih žanrov niso upali postavljati. S sedemdesetimi je prišel tudi razvoj vizualnih komponent filmov in režiserji distopij so to izkoristili na najboljši možni način. Vizualno bogastvo Vesoljne Odiseje 2001, Osmega potnika in Iztrebljevalca je preoblikovalo značilnosti žanra in postavilo kode, ki so revolucionirali znanstveno fantastiko na filmu. Dolgi kadri, temačna prenaseljena velemesta, protagonisti, ki niso junaki v čisto pravem pomenu besede, so le nekatere izmed novih prvin. V osemdesetih in pozneje so prišli na vrsto posebni učinki. Vsak naslednji film je moral imeti boljše in večje, ter z več akcije. *Terminator* ni več le film o pomenu človeškega stroja, je tudi film poln akcije, dirkanja z motorji in avtomobili, streljanja in eksplozij. Posebej pomemben film na področju posebnih učinkov je bil film *Matrica* (1999) o distopiji v prihodnosti, kjer na svetu vladajo stroji, ljudje so pa ujeti v lažnem navideznem svetu. Revolucionarni način snemanja v *Matrici* je postal standard za znanstvenofantastične in akcijske filme po letu 2000.

2.3.1 Elementi distopije

2.3.1.1 Kontekst

V ozadju vsake distopije je izmišljena »zgodovina« kraja in časa dogajanja. Ker nas navadno distopije postavijo takoj v središče dogajanja, moramo brati skozi vrstice ali razbrati situacijo iz dogodkov, da bi lahko razumeli kaj je botrovalo temu, da je konkretna distopija nastala, ter zakaj je vodena po določenih pravilih. To nam tudi pove zakaj je določena tema izpostavljena v zgodbi sami. Ozadja za nastanek in kontekst zgodbe ter tematike distopij lahko razvrstimo v tri večje skupine:

1. Katastrofa - nove države, mesta, naselja in planeti, nastanejo zaradi bodisi naravnih katastrof (kot so potresi, vulkani, povodenj ...), uporabe nuklearnega ali atomskega orožja, vojne, včasih pa ni jasno kakšen tip katastrofe se je zgodil, saj prebivalci nimajo informacij o tem, zaradi propada sistema in kontrole nad informacijami. Teme, ki so lahko tukaj izpostavljene so lahko ekologija, onesnaževanje, posledice uporabe orožja in vojna.
2. Biologija - novo stanje nastane zaradi uporabe biološkega orožja, kot so bolezni in virusi, v teh distopijah se »zdravi« ščitijo pred »okuženimi«. Lahko pa je razlog biologija človeka, kjer so problemi večinoma plodnost (prenaseljenost) ali neplodnost (izumiranje vrste). Teme izpeljane iz tega konteksta so razvoji novih vrst, izumiranje, virusi in bolezni.
3. Sistem - eden izmed sistemov postane premočan in lahko kontrolira ter manipulira z drugimi. Večinoma so to sistemi birokracije, potrošništvo, ekonomija, nasilje, nov red, ki postane religija. Iz tega konteksta so lahko izpeljane zgodbe, ki simbolizirajo pasti potrošništva, kapitalizma in birokracije, ter anarhije in nasilja.

2.3.1.2 Protagonist - upornik z razlogom

Glavni lik distopične zgodbe je različen od ostalih. Njegovo mišljenje je v nasprotju z mnenjem večine in njegovim bližnjih, ki ga ne razumejo. Na začetku živi kot vsi ostali, potem pa se »nekaj« zgodi, kar mu odpre oči in ga prisili da se zave dejanske situacije. Počuti se ujetega v sistem v katerem živi, dvomi v sistem in vladarja. Ima občutek (ali pa se zave) da je nekaj narobe s sistemom in takrat ima le dve možnosti: lahko sistem premaga ali pa zbeži iz njega. Ne glede na to kaj izbere, tvega svoje življenje, življenja svojih bližnjih ter življenje drugih, za doseg svojega cilja, saj v situaciji v kakršni je, ne more živeti.

Glavni lik v distopiji zelo redko prihaja iz višjega sloja prebivalcev distopije. Eden izmed primerov je lika Johna Prestona v filmu Ekvilibrij (2002), ki je predstavnik kazenske veje oblasti in dela za samo oblast. Večinoma so pa to prebivalci nižjih slojev, ki živijo mizerno življenje v ravnih, umazanih ali prenatrpanih krajih, kjer se včasih celo morajo boriti za preživetje.

Čeprav so protagonisti distopij po svoji miselnosti drugačni od svoje okolice, so še vedno njen del, saj medtem ko filmski negativci predstavljajo »drugačnost« in »tujost« v filmu,

znanstvenofantastični junaki so zelo pogosto »sočutni in duševni, tako da se njihova bistvena človeškost zdi kot slabost« (Barsam 2010, 91), kar skušajo antagonisti izkoristiti v svoj prid in zlomiti duha protagonistom, »vse dokler se njihov nepopustljivi človeški duh ne pokaže kot ključ do zmage nad zlonamernim »drugim«« (Barsam 2010, 91). S tem junak distopije tudi moralno zmaga, saj čeprav edini (ali eden izmed redkih) deluje proti sistemu, je še vedno del »ljudstva« in ne zunanja sila, ki ne se ima za nekaj več od navadne »raje«. Tukaj se tudi pokaže nagnjenost distopije, da pokaže lastnosti temačnih podob prihodnosti s pretiravanjem. Režim je prikazan kot zelo krut in nasilen, do tistih, ki ne sledijo pravilom in vodje režimov so izjemno samovšečni in oholi, ter bodo šli preko trupel, da bi ohranili stanje kot so si ga sami zamislili. V tem lahko vidimo kako konflikt med posameznikom in oblastjo zelo poenostavljeno pokaže boj med dobrim in zlim kot črno-belo podobo sveta, kjer ni prostora za sivino. Ali si z nami ali si pa proti nam.

2.3.1.3 Konflikt in razrešitev

Ključni element distopije je trenutek, ko se junak zave situacije okoli sebe in se odloči, da se hoče boriti. Proti-pripoved (pripoved distopičnega junaka) se začne razvijati, ko gre distopični državljani iz navideznega zadovoljstva v izkušnjo odtujenosti in odpora in nam tako pomaga spredvideti slabosti določenega vidika distopije skozi svojo zgodbo (Moylan in Baccolini 2003, 5).

Toda tu je razlika med znanstvenofantastično distopijo in drugimi zvrstmi znanstvene fantastike. Distopija nam ne obljublja srečnega konca. Tudi če konec ni tragičen za našega junaka, to še ne pomeni, da je konec srečen. Včasih jim uspe premagati nasprotnika in na koncu zaživeti srečno življenje, kar se zgodi večinoma v hollywoodskih filmih in filmih, ki imajo prirejen konec za ameriški trg. Za neodvisne produkcije in evropski film je bolj značilen »odprt konec«, kjer si lahko sami interpretiramo kaj se je na koncu zares zgodilo ter tako še poglobijo in polemizirajo diskurz o tematiki v filmu.

2.3.1.4 Politika

Kot smo že rekli, sta na začetku razvoja in tehnološkega napredka bila znanost in tehnologija snov utopičnih sanj, a se je z razvojem orožja in vojnami se je pokazala njuna destruktivna moč. Zato so, meni Hollis, totalitaristični sistemi, ki so nastali in so dominirali večini 20.

stoletja, imeli močan vpliv na distopične pisatelje, kot sta Aldous Huxley in George Orwell, ki sta v tem sistemu videla zatiranje posameznika, ter sta se borila za ponovno oživitev samostojnosti in samozadostnosti posameznika (Hollis 1998, xv). Poleg uporabe socio-političnih okvirov za ustvarjanje utopij, je od začetka 19. stoletja velik del v oblikovanju popolnega sveta igrala ideologija. Mannheim definira ideologijo kot nasprotje utopije, ker je utopija težnja za spremembo in napredkom, ideologija pa je kompleks idej, ki svoje aktivnosti usmerja v ohranjanje statusa quo, je njihova povezanost vidna predvsem v distopijah, kjer je ohranjanje statusa quo sredstvo za ohranjanje vizije utopije tistih, ki so na oblasti (Moylan 1986, 18).

V novih ureditvah distopij se pogosto pojavlja totalitaristični sistem, na čelu katerega je kultni vodja, ki ga skorajda častijo. Totalitarizem spremljajo tudi elementi skrajno levičarske politike, tako da je vedno prisotno nasilje kot oblike držanja prebivalstva pod kontrolo. Prisotna je tudi napredna tehnologija, ki je uporabljena večinoma za nadzor nad prebivalci in širjenje propagande o vladajočem režimu in očuvanju kulta vodje države ali mesta. Informacije in svobodno mišljenje so omejeni, prisoten je tudi strah pred zunanjim svetom za mejami mesta ali države, saj vladajoči red želi držati prebivalce v strahu in jih odvrčati o mislih o možnem begu. Vladajoča skupina želi na vsak način ohraniti iluzijo popolnega sveta v katerem vse deluje in kjer so prebivalci srečni in zadovoljni. Vendar pa individualnost ni zaželeno, zahtevana je podreitev uniformiranosti za lažjo kontrolo nad posamezniki in skupinami. Obleke, vedenje ali celo uporabo jezika dobijo nove pomene zaradi družbenega konteksta v katerem so uporabljene. Določene barve oblek lahko predstavljajo različne sloje prebivalstva, ali pa so ljudje prisiljeni nositi uniforme. Ustvarjeno so novi »obredi« in dogme čaščenja nove ureditve. Nekatere izmed besed so prepovedane ali pa imajo spremenjen pomen, glede na to kako jih je dovoljeno uporabljati. »Navadnim« stvarem spremenijo pomenski univerzum, ter tako zahtevajo enotno gledišče na družbeno realnost, še posebej ker je simbolni sistem jezika in njegova uporaba pri tem ključnega pomena.

Tako je moralna avtoriteta utopije, ki je utelešena v »politični avtoriteti vsevedne utopične vlade«, kot jo imenuje Hollis (Hollis 1998, xiii), postala iz idealne vlade, vlada opresije. Nosilci moči v utopijah se razlikujejo od avtorja do avtorja, nekje je to vsevedni kralj, drugod je to skupina znanstvenikov, v eni utopiji so vladarji določeni, v drugi izvoljeni, spet v tretji so na moči dosmrtni vladarji, ponekod se le-ti periodično izmenjujejo. Moylan vidi distopijo kot popolnoma administrirano družbo, ki se ohranja s prisilno močjo države. Ta skrbi, da so ljudje ubogljivi z močjo policije, vojske, pravnega sistema in civilne družbe, medtem ko

socializacijski in ideološki organi cerkve, šole, zakona, kulture, medijev in tako naprej na prikrit način usmerjajo ljudi v primerno in produktivno obnašanje (Moylan 1986, 16). In če vzamemo razlago Toma Moylana, da je distopija v osnovi negativni odraz idealne družbe (Moylan 1986, 30), je logično, da če se v utopiji neko oblast predstavi kot idealno in kot dobro za skupnost, bo ta oblast v distopiji videna kot zatiralska in moreča za posameznika.

Idealizem igra tu zelo pomembno vlogo. Marksistična ideja o »lažni zavesti ljudi« pravi, da le-ti živijo pod pretvezo srečnega življenja, so pa le izkoriščani s strani vladajočih elit, ki zaradi svoje moči obvladovanja produkcijskih sredstev lahko propagira svojo ideologijo in skušajo tako očuvati svoj položaj v družbi. Čeprav to mogoče ni res v realnem življenju, je to zagotovo resnica v distopičnem svetu.

2.3.1.5 Mesto

Življenje navadnih ljudi v distopijah je predstavljeno kot zelo temačno in težko. Protagonisti so uporniki proti obstoječemu sistemu, ki izkorišča navadne ljudi za lastno korist, medtem ko le-ti živijo v bedi. Distopija je navadno umeščena v velikih prenaseljenih mestih ali umetnih mestih z omejenimi svoboščinami. Mesta v distopijah so vele mesta, z visokimi stolpniciami, temačnimi ulicami, neonsko razsvetljavo in so razdeljena v bogatejše predele, ki so narejeni po utopičnem modelu, saj so ulice tam čiste, ljudje lepo oblečeni in zaščiteni. Medtem pa so revnejši predeli polni zapuščenih stavb, sumljivih barov, anarhije, malopridnežev, nevarnega podzemlja in seveda, prebivališče našega junaka. Zdi se, da nam avtorji drugačen svet predstavijo skozi opise, ki so v drugi literaturi navadno v ozadju. Jeff Hopkins pravi, da užitek v filmu leži delno v njegovi zmožnosti ustvariti lastno filmsko geografijo. Filmska pokrajina ni nevtralen kraj razvedrila ali objektivno dokumentiranje ali odsev realnosti, ampak je ideološko napolnjena/nabita kulturna stvaritev s katero se ustvarjajo, legitimizirajo, spodbijajo in skrivajo pomeni kraja in družbe (Dear 2000, 182). V znanstveni fantastiki nam opis in občutek kraja in časa predstavi mesto. Njegova kultura, arhitektura, urejenost/nagnetenost, umazanost/čistoča, razdeljenost med sloji in regulacija prebivalstva so glavne karakteristike, ki nam pomagajo razumeti položaj lika v zgodbi, ter njegove tegobe in boj. Arhitektura in film sta tesno povezana. Mesta fascinirajo tiste, ki razmišljajo o prihodnosti, zato ni čudno, da je urbanizem nastal ob istem času kot futurizem. Prav tako se film pojavlja v teoriji in praksi arhitekture, arhitektura pa je eden izmed glavnih pripovednih elementov v filmu. Tako Dear navaja Ramireza Ingersolla, ko pravi je arhitektura latentni subjekt skoraj vsakega filma in

arhitektura v filmu je ključna za razumevanje sodobnih trendov v dizajnu (Dear 2000, 179). Mesta pa so postala del filmskega jezika in tudi glavni materialni izraz sodobne človeške civilizacije (Dear 2000, 7). Prvi, ki je povezal ta dva pojma skupaj je bil Elie Faure. Skoval je izraz »kineplastika« (cineplastics), ki pojmuje, kako očitno, še posebej v ekspresionističnih filmih, arhitektura na filmu odseva čustvene izraze filmskih likov (Dear 2000, 180). Ingersoll se s tem strinja in pravi, da sta iluzija arhitekturnega prostora in naše zanašanje na podobe zgradb sredstva, prek katerih dobimo informacije o razpoloženju, značaju, času in kraju dogajanja v filmu (Dear 2000, 181). Colin MacCabe trdi, da je arhitektura tradicionalna oblika umetnosti, ki je še najbolj pa vseh povezana z ekonomijo. Organizacija prostora v družbi nam da veliko namigov o sorodnih socialnih procesih; načini na katere se gleda na in se predstavlja pokrajino, nam ponujajo iztočnice za videnje temeljnih pravil družbenega reda (Dear 2000, 183). Tako se tudi v distopični literaturi in filmih vedno srečamo s prav posebno arhitekturo, s posebej skonstruiranimi mesti in s posebnimi bivalnimi pogoji posameznikov. Vse totalitaristične kulture od Orwellovega 1984 do Uničevalca poudarjajo svojo moč in ideologijo s stavbami in arhitekturo. Nihče nima višje in bolj moderne stavbe od vladajoče stranke ali korporacije, saj oni upravljajo s svetom.

2.3.1.6 Tehnologija

»Tisto kar nas ogroža, je visoka tehnologija« Ličer (2006, 115).

Thomas Michaud pravi, da je znanstvena fantastika anarhistična literatura, saj dovoljuje kritiko obstoječe družbe in dominantnega družbenega sistema. Njeni junaki se morajo upreti prevladujoči družbeni (tehnološki) ureditvi, da bi lahko premagali zlo in rešili človeštvo. (Michaud 2008, 74). Kiberpank je zvrst znanstvene fantastike, ki opisuje prihodnost industrijskega sveta, poudarek pa ima na vplivu množične telekomunikacije na človeka in družbo. Kiberpank predstavlja nihilističen in ciničen odnos pank-rock glasbe. Teme, ki se pojavljajo v kiberpanku so cyberspace, matrice, virtualni svetovi in virtualne realnosti, junaki kiberpanka pa so anarhisti, z izjemnim znanjem in sposobnostjo uporabe in kontroliranja tehnologije. Začetnik kiberpank gibanja je pisatelj William Gibson, ki je v svojih knjigah ustvaril politično filozofijo osnovano na prostem dostopu do tehnološkega in utopičnega sveta imenovanega »cyberspace« (Michaud 2008, 65). Cyberspace predstavlja novo neraziskano področje človeškega obstoja, ki ga razumejo in imajo dostop do njega samo redki poznavalci – hekerji. Gibson je kot oče kiberpanka tudi eden izmed ustanoviteljev njegove mitologije, ki pravi, da je kiberpank vestern znanstvene fantastike, s tem da je cyberspace Divji zahod, hekerji so osamljeni kavboji, računalniki so njihovi konji, njihov nasprotnik v cyberspaceu pa

je umetna inteligenca. Začetek kiberpanka je bil v osemdesetih letih prejšnjega stoletja, ko računalniki še niso bili tako razviti, a je Gibson pričakoval njihov razvoj ter virtualne svetove, ki naj bi z razvojem računalništva bili samoumevni. Tehnološki razvoj, umetno inteligenco, virtualne svetove in realnosti ter matrice znotraj računalniških programov sta za navdih izkoristila brata Watchkowski za tehnološko distopijo *Matrica*. Glavni junak *Matrice* je Thomas Anderson, ki je nadarjen heker z računalniškim imenom Neo. Matrica je bila ustvarjena zato, da medtem ko človeštvo spi, simulacija življenja na koncu dvajsetega stoletja služi dominantnim strojem, da telesna energija ljudi napaja stroje z energijo. Tako mora Neo postati anarhist in se boriti proti nadvladi strojev, da bi rešil človeštvo suženjstva.

Znanstvena fantastika je komentar »na sedanost in ne na prihodnost« (Ličer 2006, 115). Čeprav mogoče o tem ne razmišljamo zavedno, iz vsakdanjega življenja vidimo kako hitro se tehnologija razvija in Matjaž Ličer meni, da je dejstvo »da smo ljudje danes prestrašeni in se počutimo nebogljene v svetu, ki se nam zdi čedalje manj razumljiv« (Ličer 2006, 115). Tehnologija se razvija čedalje hitreje, ker prinaša izboljšave našega življenja, vendar prinaša tudi možnosti zlorabe tehnologije, v vojaške namene in »v zadnjih petdesetih letih prvič čutimo, da lahko napačna uporaba znanosti pripelje do tega, da bomo ta zmagoslavni položaj izgubili« (Ličer 2006, 116). Bojimo se da se bomo sami uničili in da smo sami sebi najhujši sovražnik.

3 Analiza filmov

3.1 Okvir analize

Če lahko arheologi sklepajo, nekaj o značaju družbe na podlagi nekaj črepinj, tedaj lahko sklepamo da vizije prihodnosti, ki jih ustvarijo velike skupine visoko usposobljenih ljudi, oboroženih z napredno tehnologijo, in milijoni dolarjev, v imenu velikanskih korporacij, namenjenih iztržiti lep dobiček, preko izkupička od dragih vstopnic kupljenih s strani množice potrošnikov, mora razkriti nekaj o značaju naše družbe. Seveda zrcalijo velik družbeni propad, ki ga doživljamo. Očitno nekateri od njih so namenjeni tudi kot opozorilo (Franklin 1990, 31).

Sedaj ko smo opredelili kaj pomenijo pojmi utopije in distopije, lahko začnemo analizirati njihovo prisotnost v znanstvenofantastičnem filmu. Zaradi dejstva da filmi odražajo stanje

dogajanja v svetu zunaj njih, sem za okvir analize filmov izbrala pojme medijske konstrukcije realnosti preko postavljanja diskurza skozi sisteme reprezentacij. Ta usmeritev se mi zdi še posebej pomembna saj se filmski odsev realnega »pogosto obravnava kot neposreden, direkten ali prosojen: predpostavka je, da družbeni trendi in drže v nekem smislu izdelajo filme, ki jih je nato mogoče brati kot dokaz teh trendov in navad« (Kuhn 1990, 16). Film je veliko več kot le površna zabava.

Sociološki pogled na primer meni, da je mogoče opaziti različne vrste fiktivnih svetov in pripovedi v znanstvenofantastičnih filmih iz različnih obdobj, in da te razlike (saj kažejo na težave in vprašanja v družbi, v kateri so bili filmi izdelani in prvotno uporabljeni) imajo ravno toliko opraviti z dogodki v realnem svetu, kot z vsemi transformacijami v žanru samem: ali raje, morda, da so transformacije žanra samega ogledalo socialnih sprememb v družbi (Kuhn 1990, 16).

Reprezentacija je bistveni del procesa, s katerim proizvajamo pomen sveta okoli nas in ki nam tudi omogoča izmenjavo izkušenj z drugimi člani kulture in družbe v kateri se nahajamo. »Vsi mi pišemo in govorimo iz določenega kraja in časa, iz specifične zgodovine in kulture. Kar rečemo je vedno v kontekstu« (Hall 1996, 211). Brez sistema reprezentacij ne moremo smiselno interpretirati sveta okoli nas.

Jezik je sistem, ki nam pomaga, da skozi različne načine urejanja in razvrščanja konceptov vzpostavimo povezave med njimi in kompleksno osmišljamo svet. Splošni izraz za uporabo besed, zvokov ali slik, ki dajejo smisel je znaki. Ti znaki stojijo ali zastopajo koncepte in konceptualne odnose med njimi, ki jih nosimo naokrog v naših glavah in skupaj tvorijo pomenske sisteme naše kulture (Hall 1997, 18).

To vključuje »uporabo jezika, znakov in podob, ki stojijo za ali zastopajo (reprezentirajo) stvari« (Hall 1997, 15). Vizualni znaki in slike, tudi če tesno spominjajo na stvari, na katere se nanašajo, so še vedno znaki, ki jih nosijo pomen in zato jih je treba interpretirati (Hall 1997, 19). Ker si s pomočjo jezika in simbolov lahko razlagamo svet na „približno podoben način, smo sposobni zgraditi skupno kulturo pomenov in tako zgraditi socialno svetu, ki ga živimo skupaj« (Hall 1997, 18). Kar pomeni da nujno potrebujemo skupni sistem jezika, za proizvodnjo smisla skozi jezik, da lahko povemo »nekaj pomembnega o nečem, ali za reprezentacijo sveta smiselno drugim ljudem« (Hall 1997, 15). Toda, da bi to dosegli moramo imeti tudi možnost, za predstavitev, ali za izmenjavo pomenov in konceptov, in lahko storimo le, ko imamo tudi dostop do skupnega jezika. Tako lahko povežemo abstraktne

koncepte s pomočjo jezika, ki nam omogoča »nanašanje na predmete, ljudi ali dogodke v resničnem svetu ali celo za imaginarne svetove fiktivnih predmetov, ljudi in dogodkov« (Hall 1997, 17).

Reprezentacija je proces, ki povezuje vse to skupaj in je skupek »..duševnih stanj, ki so skupni vsej kulturi v določenem zgodovinskem trenutku, ponavadi vezan na nek način z dogodki v socialnem svetu« (Kuhn 1990, 17). Toda mi smo tisti, določimo pomen, »tako trdno, da se po nekaj časa zdi naraven in neizogiben« (Hall 1997, 21). Vendar vsak se lahko odloči da po svoje analizira in dekodira znamenja prisotna v tekstu. Zato se reprezentacije s pomočjo kritike in analize spreminjajo s čimer se spreminja tudi reprezentacija objekta ali situacije same. Skušamo gledati na pomene tako da lahko izdelamo smiselno sliko o svetu. Znaki v filmu lahko proizvedejo nešteto interpretacij.

Foucault je zanimala reprezentacija v ožjem smislu in sicer je menil da ni le produkcija pomena v družbi, ampak skozi diskurz tudi znanja. Njega je zanimalo kako se sami razumemo v kontekstu družbe ter kako se proizvajajo individualni, družbeni in kulturni pomeni skozi različna obdobja ter skozi odnose moči v družbi. Diskurz je lingvistični koncept, ki pomeni odlomke povezanega pisanja in govora, toda Foucault mu je dal drugačen pomen. Koncept diskurza je označil kot produkcijo znanja skozi jezik, saj je diskurz zanj skupek izjav, ki nam omogočajo, da lahko reprezentiramo znanje o določeni temi v določenem času. Vendar vse kar počnemo ima določen pomen in pomeni vplivajo na to kar počnemo ter kako se obnašamo, kar pomeni da vse dejavnosti, ki jih opravljamo v družbenem življenju imajo aspekt diskurza. Saj diskurz ni le eno dejanje ali eno besedilo. Diskurz značilen za določeno razmišljanje v določenem obdobju se bo pojavil v različnih besedilih in vzorcih vedenja v različnih institucijah družbenega, političnega in kulturnega življenja. In po njegovem mnenju nič nima pomena zunaj diskurza (Hall 1997, 43–44).

Gledalci so nagnjeni dati oznake tistemu kar vidijo, ampak »težnja videti filme kot reprezentacije je univerzalna in splošno funkcionalna v celotni filmski izkušnji« (Andrew 1984, 54). Torej če nič nima pomena zunaj diskurza in vse kar počnemo je znotraj diskurza se moramo vprašati kdo narekuje diskurz. Po Foucaultevem mnenju znanje, ki je povezano z močjo, ne le prevzame avtoriteto nad resnico, ampak ima moč da ustvarja resnico. »Znanje, ko je enkrat uporabljeno za urejanje ravnanja drugih, pomeni omejitve, regulacija in disciplino praks« (Foucault v Hall 1997, 49). Kar nas privede do organov urejanja vedenja in promocije ideologije vladajočih skupin, ki narekujejo diskurz in dovoljene vedenjske sisteme

v njem. Ti narekujejo kakšno vedenje je primerno v določenih situacijah in kaj so tabu teme, ter kako posameznik sprejema sebe in ostale v družbi. Razmerja moči so vdelana v ideoloških delovanju kulturnih besedil.

Eden izmed najmočnejših načinov medijskih režimov resnice, ki je bil vzpostavljen, je področje tega kar razumemo kot »razumen govor« o katerikoli zadevi, kot nematerialne meje, ki določajo vključitev ali izključitev določenih stvari ali določenih aspektov gledanja (MacKinnon 1992, 15).

Vsaka interpretacija se začne z besedilom ali tekstom in ima namen pojasniti to besedilo kot rezultat razlage namena pripovedi. Namen je preučiti zgodbo in njen pripovedni namen, ki ga film predstavlja, skozi sklepanje na podlagi podob, dialogov, zvokov in drugih namigov, ki nam jih film predstavi. Analiza filma se najprej začne z opisom zgodbe, kjer opišemo like, splet dogajanj in vrednote, ki so v igri. Na ta način identificiramo, kaj je mogoče pričakovati v filmu, in predlagamo, na kakšen način bi moral biti film razumljen. »Identificiramo reprezentacijo kot katerikoli pomemben element, ki drži in usmerja našo pozornost« (Andrew 1984, 53–54).

Jaz se bom osredotočila na reprezentacije v znanstvenofantastičnem filmu in skušala analizirati diskurze postavljene v ospredje v 10 izbranih znanstvenofantastičnih filmih. Da bi lahko objela čim bolj različne filme, sem za podlago izbrala 10 najboljših filmov 21. stoletja po izboru ameriške revije Rolling Stone, ki je zelo znana po poznavanju trendov, kulture in kvalitete popularne kulture. Filmi predstavljajo zelo različne tematske in pod-žanrske stile, od animiranega filma, do filma s pošastjo in »vesoljskega vesterna« skozi katere bom skušala analizirati reprezentacijo utopičnih in distopičnih elementov v znanstvenofantastičnem filmu, ter skušala priti do skupnega ključa, ki jih povezuje.

Sedaj, ko so pojmi znanstvene fantastike in distopije opredeljeni, se bom osredotočila na analizo določenih svetovno znanih distopičnih znanstvenofantastičnih filmov iz zadnjih 15 let. Najprej bom opisala zgodbo filma, nato bom analizirala distopične elemente filmov, opisanih v prejšnjem poglavju (kontekst, protagonist, konflikt in razrešitev, politika, mesto in tehnologija), s poudarkom na tem kateri diskurz so hoteli z določeno temo so želeli pokazati v filmu. Podala bom tudi svoje ugotovitve o filmih, ki sem jih ogledala.

3.2 Filmi

3.2.1 Otroci človeštva – Children of men (2006)

Leta 2009 se iz neznanega vzroka nehajo rojevati otroci in se naslednjih 18 let ne rodi nobeden otrok več. Zgodba nas popelje v Veliko Britanijo v leto 2027, ko je družba zaradi neplodnosti na robu prepada in izumrtja. To je svet poln kaosa zaradi verskih vojn, terorističnih napadov in nasilja. Relativno urejeno stanje prevladuje le v totalitarnem sistemu Velike Britanije, ki je prikazana kot edina še delujoča država, najbrž zaradi dejstva, da se nahaja na otoku, ločena od preostale Evrope in se uspe zavarovati pred večino groženj od zunaj. Toda era človeške vrste se končuje, o tem ni dvoma. Generacijo najmlajših Zemljanov poimenujejo »Omega«, kar simbolizira da so zadnja generacija in tudi konec človeške vrste.

Theo Faron je nekdanji aktivist za človeške pravice priseljencev, kateremu se življenje postavi na glavo potem, ko ga enega dne ugrabi Julian, njegova bivša žena, sicer voditeljica aktivistične skupine imenovana »Zlate ribice«. Julian zahteva od njega, da uporabi svoje zveze v vladi, da pridobi prepustnico za Kee, eno izmed ilegalnih priseljenk. Ko Theo pridobi dovoljenje, mu Julian pove, njegovo delo ni končano, saj potrebujejo njegovo pomoč da prepeljejo Kee do obale, kjer jo bo pobrala ladja mitične organizacije imenovane Human Project, o kateri so vsi slišali le govorice nihče je pa še ni videl. Organizacija skuša spraviti Kee na varno na ladjo, ker je Kee po čudežu v osmem mesecu nosečnosti. Prihodnost človeške vrste je sedaj v Theovih rokah.

Theo privoli, da jim bo pomagal, a je potovanje iz Londona do obale polno nevarnosti. Ko med potjo do varnega skrivališča pripadniki nasprotujoče organizacije napadejo »zlate ribice« in ustrelijo Julian, Theo ugotovi, da je Kee le politično orožje »zlatih ribic«, ter se odloči da bo vzel stvari v svoje roke. S pomočjo dobrega prijatelja, ostarelelega hipija Jasperja, se skupaj s Kee uspe pretihotapiti v center za pridržanje ilegalnih priseljencev v Bexhillu na angleški obali, saj je ta kraj najbližji mestu srečanja z ladjo. Še isti večer med nekaj redkimi urami miru in varnosti, Kree rodi deklico. Toda že naslednje jutro se v centru za pridržanje začne upor in čeprav jima uspe zbežati in se prebiti do čolna, ki jih popelje na varno, Theo ugotovi da so ga med bežanjem ustrelili in izdahne zadnji dih ravno ko se v ozadju pokaže ladja projekta za ohranjanje človeške vrste.

Analiza

Anglija kot je prikazana v tem filmu, prikazuje čisto distopičen svet. Je umazana, neprijazna, polna smeti in policije na ulicah ter centrov kjer pridržujejo vse priseljence, ki so avtomatično označeni za ilegalce in jim ni dovoljen vstop v državo. Vendar pa nam film ne ponudi razlage za takšno stanje. Ne vemo, kaj je bil vzrok za neplodnost, ter zakaj niso najdlji zdravila. Ne razložijo nam kakšne spremembe so se v državi zgodile v zadnjih osemnajstih letih, da je Velika Britanija lahko obstala, ter kaj je ta legendarni in mitični humanitarni projekt, od katerega je odvisna prihodnost celotnega sveta.

Ker je mesto v filmu ustvarjeno tako, da je zelo podobno Londonu našega časa, je realizem podob še toliko bolj učinkovit. Stanje odraža naravnost današnjega sveta, saj ne moremo verjeti, da so v 21. stoletju še vedno na svetu vojne, bolezni in revščina in zdi se da svet gre na slabše ter da je vse manj upanja v boljšo prihodnost. Centri za pridržanje, kje so tuji nastanjeni, spominjajo na koncentracijska taborišča druge svetovne vojne in nam dajo misliti tudi o trenutni priseljski politiki Velike Britanije o omejevanju vstopa tujcem v državo. Vsi ti elementi ustvarijo občutek tesnobe, anarhije in obupa, ki so temeljni elementi distopičnega sveta. Družbena in kulturna struktura se nam razpadata pred očmi, in čeprav Britanska vlada še deluje, upori v centru s priseljenci kaže na to, da je tudi politična struktura tik pred zlomom. Eden izmed po mojem mnenju še najbolj distopičnih elementov v filmu je ta da nekateri prebivalci tega sveta ne morejo prenesti tega pritiska brezupa in konca, vlada pa ne ve kako se s tim spopasti, in kot rešitev ponudi prebivalcem prostovoljno evtanazijo. Samomor podpiran s strani države, bolj temačno od tega skorajda ne gre.

Theo Faron je, kot večina ljudi v tej zgodbi, izgubil upanje. Prenehal je biti aktivist za človekove pravice, po smrti sina se je ločil od žene in bolj kot ne životari iz dneva v dan. Njegovemu zlomljenemu srcu ne pomaga dejstvo, da je človeštvo na robu izumrtja in sa le lahko gleda kako svet okoli njega razpada. Ravno zato se zdi Theo idealen kandidat da poskrbi za Kree, saj potrebuje spet (tako kot mi) smisel v življenju in upanje za prihodnost. Noseča Kree prinaša, ki s seboj žarek upanja, je povsem simbol utopičnosti v filmu, je znak upanja v tem temačnem svetu, da bo mogoče človeštvo le obstalo.

Distopični svet v filmu, kot zvezde na temačnem nebu, prebijajo utopični simboli. Film je poln krščanskih verskih podtonov in simbolov, ki naj bi označevali upanje in luč v svetu. Zato ni naključje da je ime glavnega junaka Theo, kar izvira iz grške besede, ki pomeni »Bog«. Ko Theo zve da je Kree noseča v skednju, zakolne z besedami »Jezus Kristus« nato

se Kree pošali z njim tudi da je devica. Veliko pripadnikov »zlatih ribic« (ki so pojem, ki je tudi prevzet iz Svetega pisma) se ko sliši za novico o nosečnosti prekriža ali izgovori besede kot so »Jezus« in podobno. Verski simboli, ki se pojavljajo skozi celi film nakazujejo da bo deklica, ki ga bo Kree rodila neke vrste »odrešenik« sveta, saj pomeni novi začetek za človeštvo. Kljub skrajno pesimističnem vzdušju sveta ki je poln terorizma, nezakonitega priseljevanju, lakote, bolezni, vojne in propada družbe, se zdi da je namen tega filma »roditi« upanje v današnjem svetu, ki je sam poln distopičnih elementov in občutkov obupa.

3.2.2 Izvor– Inception (2010)

Dom Cobb je najboljši v svoji branži pridobivanja informacij in skrivnosti, ko je um najbolj ranljiv- med spanjem. Ravno ta talent ga je stal vsega kar ljubi in ga spremenilo v zločinca, iskanega na celem svetu. Vendar Cobb dobi priložnost, da dobi svoje življenje nazaj z zadnjo nalogo, ki bo njega in njegovo ekipo testirala do konca zmogljivosti. Namesto da bi ideje ukradli iz podzavest osebe, jo morajo »vstaviti« - morajo postaviti »izvor« ideje. Toda to je še bolj nevarno in zapleteno kot se sliši. Cobb z ekipo mora vstaviti rojstvo ali izvor ideje v misli Roberta Fisherja mlajšega, sina milijarderja in tudi dediča, in tako pomagati bogatašu Saitu pri prevzemu velikega posla.

Cobb sestavi ekipo, ki bo popolna za to nalogo. H seznamu dolgoletnih sodelavcev (Arturja, Yusufa in Eamesa) doda še Ariadne mlado arhitektko, ki mu pomaga načrtovati labirint sanj, saj sanje imajo posebno prostorsko logiko. Ekipa mora tako dobro obvladati svet sanj, da bo Fisher mlajši mislil, da je ideja o poslovnih odločitvah njegova, a pri tem se lahko srečajo s podzavestnim odporom Fisherja mlajšega. Zgodba se odvija na treh ravneh stanja spanja, in ekipa mora priti na tretjo stopnjo, da bi lahko dokončala nalogo.

V normalnih okoliščinah, bi smrt v svetu sanj pomenila da se »sanjač« avtomatično zbudi, vendar za potrebe naloge uporablja ekipa posebno mešanico pomirjeval, kar pomeni, da se iz sanj ne morejo kar tako zbuditi in če umrejo med misijo, vstopijo v »Vice«, prosto čiste podzvesti iz katere je zelo težko zbežati. Med nalogo na različnih stopnjah ekipa izgubi Saita in Fisherja mlajšega, kar prisili Cobba in Ariadne, da vstopita v vice in jih rešita od tam. V vicah Cobb zaupa Ariadne, da je nekoč preživel, kar se je zdelo kot 50 let, s svojo ženo Mal v vicah, vendar ko sta se rešila, sta videla da so v resnici pretekle le tri ure. Za Mal se je to zdelo neverjetno in je bila prepričana da še vedno sanja, ter je naredila samomor in s tem

vpletle Cobba v svojo smrt, zaradi česa je postal iskan zločinec in je moral zapustiti državo in družino, da ga ne bi ujeli in po krivem obtožili.

Ko najdeta Fisherja mlajšega, se Ariadne in ostali, se po korakih zbudijo iz sveta sanj, v tem postopku pa Fisher mlajši tudi sprejme izvirno idejo. Cobb najde Saita, in ko se srečata se spomnita dogovora, in se ustrelita eden drugega, in se domnevno zbudita v resničnem svetu z vsemi drugimi člani ekipe. Cobb se vrne h svoji družini in čeprav dvomi o dejstvo ali se je res zbudil iz svet sanj ali pa samo sanja, se odloči, da noče vedeti in se raje posveti svoji otrokom in družini.

Analiza

Presenetljivo film Izvor, čeprav je znanstvenofantastični filmi ni film o preteči družbeni temi. Izvor je metafora o snemanju filma. Toda celoten proces postavljena izvora ideje v misli nekoga je prispodoba tega kako filmi lahko vpeljejo misel v možgane občinstva na indirekten način, tako da jo predstavijo preko na videz nepovezane zgodbe. Ravno na takšen način delujejo znanstvenofantastični filmi. Postavijo nam sceno z igralci in posebnimi učinki, da nam preko njih lahko predstavijo bolj globoko idejo filma.

Cobb je v tej zgodbi očitno režiser, ki mora najti prave sodelavce, ki mu lahko pomagajo na najboljši in najbolj prepričljiv način povedati zgodbo. Ariadne (ki je tudi ime ženske iz grške mitologije, ki je Tezeju pomagala pobegniti pred Minotavrom iz labirinta) pomaga Cobbu ustvariti »labirint sanj«, in v filmu reprezentira scenaristko. Labirint je v filmu ključen za prepričljivo postavitev zgodbe Fisherju mlajšemu, ki očitno predstavlja nas kot občinstvo. Ona napiše potek zgodbe, ki mora biti popoln, da bi lahko bil kos nalogi. Saito, ker plačuje za nalogo, predstavlja vodjo studia. Ostali Cobbovi sodelavci predstavljajo druge dele procesa snemanja filma, in sicer, Artur, ki ve kako mora naloga potekati je producent, Yusuf predstavlja osebo, ki skrbi za posebne učinke na filmu, saj je najbolj prepričljivi deli zgodbe zgodijo pod njegovo taktirko, Eames pa je igralec, saj se lahko v filmu dobesedno spremeni v kogarkoli, da lahko prepriča občinstvo v to kar more predstaviti.

Toda tu se podobnost s snemanjem filma, ne konča. Svet v katerem se film začne je enak kot naš, toda svet sanj (ali svet snemanja filma) je bolj temačen kraj, svet vic pa je zelo distopičen. Tako je očitno težko včasih biti prepričan kaj je res in kaj ni, saj se moraš cele dneve pretvarjati da si nekaj kar nisi (ali si buden ali pa samo sanjaš). Kaj so dejansko tvoje misli in ali mogoče le scenarij in zgodba vplivajo nate? Še v svetu sanj nismo varni (še v kinu

nisi varen), vedno je tam nekdo, ki hoče vplivati nate. Toda svet »vic« je tisti, ki je zares nevaren. Vsak posameznik ga lahko v trenutku spremeni svojo najhujšo nočno moro, svojo lastno distopijo. Tako zelo resničen se zdi svet sanj in vic, da se vsi temačni elementi naše podzavesti manifestirajo kot pošasti in nenehen strah nas lahko spravi v takšen obup, da lahko med prebivanjem v njem lahko izgubiš še tisto, kar je resnično tvoje – svoj razum.

Vendar tudi na koncu tega filma lahko vidimo žarek upanja, saj je konec zgodbe za Cobba srečen. Čeprav nismo ne on ne mi prepričani, da so se on in njegova ekipa zares prebudili iz sveta sanj, se odloči Cobb da ga več ta razlika ne zanima. Odloči se, da si bo ustvaril utopijo tako ali drugače. Po njegovem doživljanju je naloga izpeljana, lahko se vrne h svoji družini, kjer bo lahko srečno in mirno živel. Odloči se zavrniti misli o možnem neuspehu in ustvariti kaj se največ da v realnosti v kateri se nahaja.

3.2.3 Under the skin (2013)

Film se začne s prizorom motorista, ki s polja pri cesti nese mlado žensko telo. Nato vidimo drugo žensko, ki jemlje obleke z ženske, ki jo je motorist nesel in jih oblači nase. Ženska, ki nosi obleke mrtvega dekleta, se vozi s kombijem nekje na Škotskem in nagovarja moške na cesti. Sprašuje jih za napotke in jih pri tem sprašuje o njihovem življenju. Zdi se kot da išče nekoga specifičnega.

Ko najde moške, ki ustrezajo njenim zahtevam (samski, brez obveznosti in družine), jih povabi v svoje stanovanje, ki izgleda kot metafizična črnina. Moški, ki ji sledijo v stanovanje se medtem ko hodijo proti ženski, postopoma potopijo v črnino, kjer od njih ne ostane nič drugega, kot pa sama koža.

Moški, ki ga skuša nagovoriti na plaži, se odloči pomagati utapljajoči osebi v morju in pri tem tudi skoraj sam utone. Namesto, da bi mu pomagala, ga udari s kamnom po glavi in odvede do svojega kombije, ne ozirajoč se na jokajočega majhnega otroka na plaži. Ko skuša pojesti košček torte v restavraciji, ga ne more niti pogoltniti, ampak ga z gnusom izpljune nazaj na krožnik.

Na postaji sreča moškega, ki jo povabi v svoj dom, ji skuha večerjo a ko skuša moški kaj več, ženska hitro ugotovi, da njeno telo ni takšno kot je pričakovala. Ko vznemirjena nad ugotovitvijo zbeži v gozd, sreča gozdarja, ki jo skuša spolno nadlegovati, in ko jo vrže na tla opazi nekaj nenavadnega. Koža ženske se razpara in pod kožo se razkrije črno brezoblično

telo. Črno bitje »sleče« kožo ženske, kot da je obleka ali maska, ki jo nosi. Medtem gozdar polije bitje z bencinom in ga zažge.

Analiza

Svet v filmu je temačen in osamljen. Nimamo občutka da je film znanstvenofantastičen, saj se dogaja v današnjem svetu. Celoten film poteka manj kot »navaden« film in bolj kot izkušnja filma. Zelo malo je dialoga in že od začetka vemo da je nekaj narobe z žensko v glavni vlogi, vendar nismo čisto prepričani kaj. Koga išče? Kaj predstavlja črnina njenega stanovanja? Kam izginejo moški? Kdo je skrivnostni moški na motornem kolesu? Zakaj jo jok otroka ne vznemiri in zakaj je njeno telo drugačno? Šele na koncu na tragičen način izvemo kaj je dejansko »pod njeno kožo« ter da je koža ki jo nosi le kamuflaža pred njenim pravim jazom. Tu je vprašanje o tem kaj se dejansko dogaja v nas. Kdo smo pod krinko tega kar pokažemo svetu okoli nas. Kako bi drugi reagirali ko bi zvedeli točno kdo smo v resnici »pod kožo«. To lahko razumemo kot reprezentacijo napetostjo med tisti kar je na površini in tistem kar je globoko v nas, med zasebnim telesom in telesom, ki je na ogled javnosti.

Ob ogledu filma imamo občutek, da je vse dogajanje v filmu zgolj figurativno in ne resnično. Pri vsakem dogodku se sprašujemo ali je to kar vidimo zgolj poetična reprezentacija realnosti. Škotsko mesto skozi katerega se ženska vozi je temačno, oblačno in hladno, ozračje v filmu pa je zaradi tega nelagodno in večkrat tudi srhljivo. Toda mesto samo, čeprav ima vse elemente distopičnega mesta, samo poudarja občutke, ki nam jih ustvarja ženska, ki je pravi distopični junak. Gledamo žensko, ki izgleda kot navadna ženska, toda nekaj na njej nas spravlja v nelagodje. Ne govori dosti, in ima pogled, ki nam govori da je distancirana od okolja v katerem se nahaja, da se v njem počuti tuje in da se pretvarja, da je nekdo drug. Spremljamo jo kako se uči o tem kako biti človek, kakšna je njena okolica in moški, ki jih srečuje in skuša ogovoriti. Očitno je da je »tujka«. Toda občutek, ki ga dobimo preko vizualnih efektov distopične okolice in njene odmaknjenosti, ter načina na katerega išče moške je precej grozeč, saj po njenem izrazu lahko vidimo, da nima dobrih namenov, le dokaza za to še nimamo. Vse dokler ne popelje moških v svoje stanovanje, kjer stvari postanejo še bolj grozljive in se svet spet spremeni v čisto metaforiko. Če smo iskali razlog, zakaj se nam ženska zdi nenavadna in tuja, tukaj dobimo odgovor. Ona ni »navadna« ženska za katero se izdaja, saj se njen plen, ho hodi proti nji v popolnoma črni sobi pogrezne v tla v nekakšno črno tekočino in izgine.

Ženska skuša biti, kar lahko opišemo le z besedami »človeška« ter spoznati svoje telo. Vidimo, da pozna njegov učinek na moške, toda ga ne pozna kot svojega. To bi lahko bila reprezentacija objektivizacije ženske kot »vabe«, ki je samo objekt poželenja. To je film o tem kaj pomeni biti človek, in ker je v ženskem telesu, tudi kaj pomeni biti ženski predstavnik človeštva. Ženska v filmu se trudi biti čim bolj »naravna« in je zelo pozorna da se navidez ne razlikuje od ostalih. Obleče obleke, ki jih ženske v mestu nosijo, in se naliči kot je to nam privlačno. Njena naloga je da izkoristi znanje, ki ga ima in pridobiva, da zapelje moške, nato pa obrne vloge, saj je ona tista, ki popelje moške v črnino in jih reducira na samo »površno« kožo. Konec doživi, ko zbeži v gozd, ker sprevidi, da kljub temu, da le lahko pretvarja da je prava ženska, to vendarle ni, saj nima spolnih organov, ki bi ji omogočili drugačen stik z moškimi, nato pa jo skuša v gozdu posiliti gozdar, ki ko odkrije, da ni to kar je mislil, jo ubije. Kar je nenavadno je to, da koncu ne čutimo prav žalosti, da je bitje umrlo, saj se je tako zelo neprijetno počutilo na človeški koži in se zdi kot da je dobilo odrešitev iz neprijetne situacije. In pravzaprav sploh ne vemo če je to bil res konec življenja tega bitja, saj ne vemo nič o njegovi naravi ali funkciji. Mogoče sploh ni bilo živo bitje ampak android.

Film nam ne da nobenih odgovorov. Še na samem koncu ne vemo kdo je ženska bila, zakaj je bila tukaj in kakšnim namenom. Popularna razlaga je, da je nezemljanka, ki je bila poslana na Zemljo v ženskem telesu – ali bolje rečeno v ženski koži, da poskrbi za navidez še več kož. To je nedvomno eden izmed filmov, ki ostane s teboj se dolgo potem ko si ga ogledaš, saj postavi več vprašanj kot pa da odgovorov.

3.2.4 Wall E (2008)

Wall E je zadnji izmed robotov svoje vrste, čigar namen je počistiti ogromne kupe smeti, ki jih je pustilo za sabo človeštvo. Svet v katerem WallE živi je velikansko smetišče, čigar kupi presegajo velikost stolpnic velikega mesta. Zvemo, da je korporacija Buy-N-Large, ki je bila lastnik vseh možnih sfer človekovega obstoja, zgradila velikansko vesoljsko ladjo Axiom, na katero se je preselilo človeštvo, da bi pustilo robotom (ki jih je ravno tako ustvarila korporacija Buy-N-Large) čas da očistijo Zemljo pred nesnago. Čeprav je še edini delujoči robot, Wall E vsak dan vestno opravlja nalogo za katero je bil ustvarjen. Vendar je v tem času Wall E, kljub temu da je robot, razvil osebnost. Zbira zanimive predmete in jih nese v svoje »prebivališče«, ima prijatelja- malega črička, gleda stare filme, še posebej mu je všeč Hello Dolly, toda Wall E je osamljen.

Vse to se spremeni, ko se na Zemljo vrne vesoljska ladja in na njej pusti EVE, robot, ki išče znake, da se je začel planet obnavljati. Wall E je od prvega trenutka fasciniran z EVE, in ko ji pokaže rastlinico, ki jo je našel in se EVE z njo vrne na Axiom, se Wall E odloči, da ne bo znova ostal sam na Zemlji ter da bo rešil EVE.

To ga pripelje na Axiom, kjer ljudje živijo v udobju in obilju, kjer se jim ni potrebno niti premikati, vse za njih storijo roboti. Toda ko poveljnik Axioma vidi rastlinico, ki jo je EVE prinesla, se odloči, da je po 700 letih čas, da se človeštvo vrne na Zemljo, in znova začne življenje.

Analiza

Precej je bilo napisanega tem kako sta Wall E in Eve v filmu predstavljena kot nova Adam in Eva, saj je Wall E predstavljen bolj kot »moški« robot, Eve pa s svojimi modernimi oblikami kot »ženska« verzija robota. Wall E je čisto sam na svetu in si neskončno želi družbe, ko se nekega dne pojavi Eve, popolna dopolnitev, ki jo je potreboval in se takoj navduši nad njo. Kar se bolj poudari stereotipe o spolih je način na katerega Wall E skuša zadržati pozornost Eve in ji tudi »podari življenje« s tem ko ji podari edino rastlinico, ki jo je našel med smetmi. Eve spravi rastlinico v »odprtino« na trebušnem delu ogrodja, ki nas lahko spominja na prispodobo nosečnosti. Na koncu se zaradi njunega odkritja »novega življenja« človeštvo končno vrne na Zemljo in jo znova naseli.

V tem animiranem filmu pa se pravzaprav ideji o utopiji in distopiji prepletata od začetka do konca. Čeprav je zgodba Wall E-ja in Eve kot novih Adama in Eve postavljena v ospredje, je pravzaprav zgodba v ozadju tista, ki je pomembna saj je prava temačna kritika sodobne družbe. Sam pogoj za nastanek Wall E-ja je potrošništvo in nemarnost človeške družbe do okolja. Velika korporacija je postajala vse večja in večja, dokler ni postala vseobsegajoča na vseh sferah človekovega obstoja – šolski primer distopičnega kapitalizma in potrošništva na vrhuncu. Ljudje so proizvedli toliko smeti, da na Zemlji ni moglo več nič rasti in ljudje niso mogli več živeti med smetmi. Zato se je globalna korporacija, ki je na vseh področjih ujčkala ljudi, odločila, da bo ponudila prebivalstvo planeta ugodno rešitev z lažno idejo utopije- »pojďte z nami na križarjenje v raj, tačas bodo pa roboti namesto vas poskrbeli za nesnago«. Že v prvem kadru filma vidimo kako velemesto razpada kot v vseh klasičnih distopičnih zgodbah. Velikanske stolpnice smeti, ki celo presegajo celo najvišje stolpnice velemesta so prav tipična distopična podoba. Med njimi vidimo tudi na kupe že nedelujočih robotov, ki so paradoks svojemu namenu, saj postanejo ravno kup smeti, ki naj bi jih očistili. Velika ideja o

čiščenju Zemlje je dosegla ravno nasprotno, saj izmed velikega števila robotov deluje le še eden in na svetu je po 700 letih še vedno toliko smeti da Wall E ima še vedno dosti dela.

Medtem ko robot pridno dela in čisti nesnago, se ljudje na vesoljski križarki neznansko zabavajo v svoji lažni utopiji. Zakaj lažni? Ker jim prav nič jim ni treba samim narediti, še hodijo ne več sami, le uživajo v dobrobitih korporacije, ki jim omogoča vse udobje kar si ga želijo. Korporacija ima še vedno popoln vpliv nad njimi kot potrošniki, v vseh pogledih njihovega življenja, in tako jih je razvadila, da se brez njene pomoči še premikati ne morejo. In to je tista prava totalitaristična distopija, prepričati ljudje, da živijo v utopiji, ki služi samo njim, izkoriščajo pa navadne ljudi, kjer jih le lahko. Kljub temu, da so uničili svet se tega prebivalci vesoljske križarke prav nič ne zavedajo in se ne ubadajo s tem problemom. Celoten koncept razvajenih, predebelih in negibnih ljudi je kritika na današnji čas ko nas vsi znanstveniki opozarjajo pred onesnaževanjem in globalnim segrevanjem, vsi se tega zavedamo, a ne storimo veliko na to temo. Na svetu kjer je lakota se povečuje število predebelih, na račun prehrambnih korporacij in nezdrave hrane. Tako apatični postajamo, kot so to ljudje na Axiomu. Ne učimo se iz svojih napak in kljub svarilnim znakom se raje zavijemo v udobni klobčič potrošništva in ignoriranju problema. To je pa precej temačna tema za animirani film, ki je prvotno namenjen otrokom.

Mogoče pa je njegov namen da postavi v mlade možgane »izvor« ideje o tem da moramo bolj skrbeti o svetu, saj edino tako ga bomo ohranili za naslednje generacije.

3.2.5 Gravitacija – Gravity (2013)

Dr. Ryan Stone gre prvič v vesolje kot del skupine, ki se z raketoplanom Explorer odpravi opraviti vzdrževalna dela na Hubblovem teleskopu. Vse gre po načrtu dokler jih z kontrole misije iz Houstona ne opozorijo, da je ruski projektil, ki je uničil enega izmed satelitov, sprožil verižno reakcijo in da zaradi tega proti njim z veliko hitrostjo drvijo razbitine satelita. Posadka Explorerja dobi navodilo, da se čim prej umaknejo na varno. Toda posadki se ne uspe vrniti nazaj na Explorer in oblak razbitin jih kmalu dohiti. Razbitine poškodujejo opremo in vesoljska vozila ter Hubble ter ločijo dr. Stone od preostalih članov posadke. Veteran vesoljskih poletov na svoji zadnji misiji Matt Kowalski pomaga dr. Stone da se umiri, ter jo ujame iz z opremo na svojem oblačilu ji pomaga da se skupaj vrneta na Explorer.

Kmalu ugotovita da je Explorer uničen, in da sta zadnja preživela od celotne posadke, ter da nimata kontakta z kontrolo misije na Zemlji. Odločita se da čeprav imata zelo malo zalog zraka, da se bosta odpravila na mednarodno vesoljsko postajo. Ko se približata vesoljski postaji ugotovita, da je le-ta tudi poškodovana, ter da je edini preostali modul, tudi poškodovan in da ker ima že aktivirano padalo se ne moreta z njim vrniti na Zemljo. Kowalski predlaga da vseeno uporabita preostali modul, s katerim lahko prideta do kitajske vesoljske postaje in od tam z enim izmed kitajskih modulov se varno vrneta na Zemljo. Toda ravno ko prideta do mednarodne vesoljske postaje se stvari zakomplicirajo, saj se zapleteta v že aktivirano padalo preostalega modula, ter da bi ji pomagal se rešiti, se Kowalski loči od dr. Stone, in se z izjemno malo preostalega kisika začne oddaljevati od postaje. Z zadnjimi močmi dr. Stone prileze v mednarodno vesoljsko postajo kjer ugotovi, da je zadnja preživela od celotne posadke. Ker je postaja poškodovana zaradi razbitin, se mora dr. Stone hitro s preostalim modulom Soyuz oddvojiti od vesoljske postaje. Tik preden naslednji oblak razbitin doleti vesoljsko postajo, uspe dr. Stone ločiti Soyuz od postaje in se napotiti proti kitajski vesoljski postaji Tiangong. Ko se približa Tiangongu ugotovi da nima več goriva in da kljub vsem naporom vendarle ne more doseči Zemlje. Ko se že odloči odnehati in celo prekine dovod kisika v modulu, se ji kot v sanjah pojavi Kowalski, ki ji da idejo za rešitev. Odloči se uporabiti mehanizem za pristajanje uporabiti kot potisk do Tiangonga. Vendar ima malo časa ker se Tiangong hitro približuje ozračju Zemlje. S pomočjo gasilnega aparata kot dekompressorja, ji uspe doseči modul Shenzhou na Tiangongu v zadnjem trenutku preden Tiangong začne vstopati v atmosfero.

Ko se začne spuščati skozi atmosfero dr. Stone spet zasliši kontrolno misijo, ki spremlja spuščanje Tiangonga. Shenzhou pristane v jezeru in ko dr. Stone odpre vrata modula, začne vanj vdirati voda in modul se začne potapljati. Vendar se dr. Stone uspe rešiti in odplavati do obale, kjer z veliko težavo suša vstati in nato narediti prve korake v težki zemeljski gravitaciji.

Analiza

Kljub vsej tehnologiji smo v vesolju (življenju) krhki in zelo hitro se lahko zgodi da nas presenetijo nepredvidene okoliščine za katere nismo pripravljeni. Dr. Stone se je po smrti hčerke zaprla vase in postala nepovezana z ostalimi, sama se vozi po ulicah in tudi na vesoljski postaji se drži bolj zase ter ima distanco pred ostalimi na misiji. Toda nesreča v vesolju nad Zemljo, ji pokaže koliko smo ljudje zares odvisni od drugih. Kowalski ji reši

življenje (večkrat) in stik, ki ga išče z kontrolno misijo na Zemlji je sedaj življenjskega pomena. Medtem ko se je na Zemlji zavestno odločila, da ne potrebuje drugih in da ji je bolje sami, ter želela da jo drugi pustijo na miru, bi lahko bila temna prostornost vesolja v kateri se znajde povsem sama to izpolnitev njenih želja. Toda takrat spozna, da pravzaprav ne želi biti sama. Da potrebuje druge za preživetje ter da si nujno želi stika z drugimi. Ključen element filma je olajšanje, ki ga ob vstopu v atmosfero začuti, ko zasliši glas kontrolne misije, kjer ji povedo da spremljajo njen napredek in da so na poti da jo rešijo.

Vsa znamenja v filmu nakazujejo na preporod. Prvi od njih je zgodba dr. Stone, ki gre iz osamljenost, depresije in izgube upanja v boj za življenje in ugotovi, da zares želi živeti in da se je pripravljena do zadnjega atoma moči boriti za možnost novega začetka. Drugi so elementi vizualnih učinkov, ki prikazujejo preporod, kot je to na primer prizor ko se dr. Stone uspe prebiti do mednarodne vesoljske postaje po tem ko izgubi Kowalskega in ji zmanjkuje zraka. Po tem ko zadiha na polno in se sleče iz vesoljske obleke, dr. Stone v breztežnostnem stanju lebdi v položaju zarodka in lebdečimi cevmi v ozadju, ki spominjajo na popkovino. Zadnji prizori v filmu tudi niso posneti čisto naključno in v enem prizoru nam simbolično prikaže celotno evolucijo, od praživali, ki so iz morja prišle na kopno in se razvile v kompleksne oblike. Tako se tudi dr. Stone s prebije na površino vode, v kateri je pristala, ter se iz nje na vseh štirih potegne ven na kopno kjer se z muko spravi na noge in z nerodnimi koraki začne hoditi po zemlji.

Elementi, ki so distopični v tej zgodbi so predvsem sovražno okolje in izoliranost protagonistke. Mesto dogajanja zgodbe je eno izmed najbolj vplivnih enot ustvarjanja distopičnega vzdušja v filmu, saj ni nujno, da je kraj dogajanja v ruševinah, da je lahko nevaren, temačen in nasilen do protagonista. Kontekst, bi lahko postavili med biološke kontekste, čeprav je ideja preporoda predstavljena na takšen način precej nenavadna za znanstvenofantastični film, je pa ravno zaradi tega toliko bolj učinkovita.

3.2.6 Okrožje 9 – District 9 (2009)

Leta 1982 pristane na Zemlji, v bližini Johannesburga velikanska vesoljska ladja. Vendar to ne pomeni nobenega napada na Zemljo ali poskusa kolonizacije, saj je ladje polna bolnih in podhranjenih vesoljcev, ki so v iskanju novega doma zapustili svoj planet. Vlada se odloči da začasno naseli vesoljce v taboru v bližini kraja kjer je ladja pristala, in ga poimenujejo Okrožje 9.

Tri desetletja pozneje se vesoljci še vedno nahajajo v istem taborišču, saj vlade ne vedo točno kaj z vesoljci početi, vesoljci si pa želijo več svobode in bolj primerno nastanitev. Zaradi občasnih izbruhov nasilja vlada najame zasebno varovalno družbo Multinational United (MNU), ki naj bi očuvala mir. Toda nobenega pravzaprav ne zanima dobrobit nezemljanov, hočejo le ugotoviti kako uporabljati njihovo napredno orožje, saj edino kar so ugotovili je da je za uporabo orožja ključni element nezemeljski DNK.

Zgodba se začne razvijati, ko se Wikus van der Merwe, ki je eden izmed birokratov MNU, zadolžen za pridobivanje soglasja nezemljanov, da jih preselijo stran od mesta, okuži z vesoljskim virusom in se počasi začne njegov DNK spreminjati, ter se sam začne fizično spreminjati v nezemljana. Potem ko izve, da zaradi okužbe hočejo vladne sile delati na njem poskuse, Wikus zbeži na edino mesto kjer je lahko varen – v okrožje 9. Tam sreča enega izmed nezemljanov, Christopherja, ki mu pove, da ima še vedno potrebno tehnologijo z njihove vesoljske ladje, ter da z njegovo pomočjo lahko doseže matično ladjo ter za tri let prinese zdravilo, ki bo spreobrnilo Wikusovo transformacijo. Wikus mu pomaga in na koncu Christopher s svojim sinom, odletita na matično ladjo z obljubo da se vrneta z zdravilom za Wikusa. Odhod ladje je nato povod za raziskave v to kaj se dejansko dogaja v okrožju 9 in vse ilegalne dejavnosti MNU pridejo na dan. Vlada zruši okrožje 9 in nastani nezemljane v večjem taboru – okrožje 10. Medtem pa lahko vidimo da se je Wikus popolnoma spremenil v obličje nezemljana.

Analiza

Že samo dejstvo, da je film delo južnoafriškega režiserja in da je postavljen na obrobje Johannesburga nam pove dosti o simboliki dogajanja v filmu. Okrožje 9 nas postavi v distopičen svet s tem, da na zelo direkten način potege paralele z apartheidom, ki se je dogajal v Južnoafriški republiki. Kljub temu, da odmeva zgodovinske dogodke, film ni zgolj prisposodba o prisilnih odstranitvah ljudi iz naselja, in nezemljani niso le prisposodba za ljudi. Film hoče povedati nekaj dosti bolj pomembnega – hoče nam prikazati pravo naravo rasizma samega. Skuša dosti globlje pogledati v rasistično ideologijo in diskurz se ukvarja s strahom in prezirom do »drugačnih«. Ravno zato niso nezemljani predstavljeni kot človeška bitja, ampak izgledajo grdo in odbijajoče, saj so upodobljeni kot na pol insekti, s čimer nam samim da pogled z rasistične strani in iz nas naredi ksenofobe, ter nas tako sooči z našim lastnim rasizmom.

Film je nenavaden in nam da dosti nelagodnih občutkov, toda zelo učinkovito ustvari distopičen in temačen svet. Namen režiserja je očitno, da izrazi svoje mnenje in vprašanja o rasizmu in ksenofobiji, vendar na presenetljiv način, s tem da nas prisili da gledamo skozi oči rasistov. Toda to ni le film o rasizmu. Pokaže nam tudi najbolj preteče probleme današnjega sveta kot so imigracije beguncev zaradi težkih povelj in postavljena begunska taborišča, ter težavne vsakodnevne razmere, s katerimi se prebivalci le-tih soočajo ter razredno segregacijo, ki jo doživljajo. Po drugi strani pa delovanje tistih na »nasprotni« strani, privatizacijo in obsedenost z orožjem bolj kot pa skrb o ljudeh, politično korupcijo in izkoriščanje drugih za svoje lastne namene, strah pred drugimi, ki je označen kot vojna proti terorizmu ter strah pred okužbo od »drugačnih«, ki so z njihovega pogleda umazani in manj vredni.

Zanimivo je da je Wikus kot glavni junak predstavljen kot meščak in kot mali birokrat se skuša skrivati za pravili in uradniško birokracijo, in šele ko ga virus spremeni v nezemljana, postane »pravi možiki«, ki se postavi zase in za druge, ter se bori za nekaj večjega od sebe. Toda to je mogoče le zaradi spleta okoliščin, in na koncu čeprav vidimo, da je se dokončno spremenil vizualno v čistega nezemljana, ne vemo kakšna je njegova usoda. Ali mu bo uspelo dobiti zdravilo, ki ga bo spremenilo nazaj v človeka in ali ko bo to mogoče si bo tega še vedno želel. Ali si bo žele biti pripadnik vrste, ki tako grdo in kruto ravna z drugimi, kot je to sam občutil na svoji koži, ali pa bo mogoče našel svoje mesto v drugačni kulturi in načinu mišljenja.

3.2.7 Serenity (2005)

Serenity je ime transportne vesoljske ladje razreda Firefly. Kapitan ladje je Malcom »Mal« Raynolds, veteran, ki se je v veliki vojni 26. stoletja boril za »napačno« kolonialno (colonies) stran, in je zaradi tega sedaj izobčenec. »Zavezništvo« (Alliance), zmagovalec vojne, dela poskuse na ljudeh, in eden izmed njihovih poskusov je River, sestra ladijskega zdravnika Simona. S tem ko pomagajo Simonu rešiti River iz rok Zavezništva se postavi Mal in celotna posadka Serenity v veliko nevarnost, saj Zavezništvo pošlje posadko v lov za River. Posadka serenity se preživlja večinoma z ilegalnimi posli, in med enim izmed njih (ropanjem zapuščene ladje) jih napade skupina »Plenilcev« (Reavers), nasilna in kanibalistična skupina ljudi, toda uspe jim zbežati.

Mal odkrije, da ga Zavezništvo skuša pretentati, ter da napada vse znane sodelavce posadke Serenity. River je zaradi poskusov, ki so bili izvajani na njej, da bi jo usposobili za nevarno

orožje, precej nestabilna in nevarna. Vendar pri enem izmed njenih izpadov nasilja govori o Mirandi, se Mal odloči, da se mora posadka odpraviti na planet Miranda, da bi našli odgovore.

Na poti na Mirando, da bi se skrili pred Plenilci, se Serenity skrije na nekoč naseljenem planetu, kjer odkrijejo dokaze o tem, da je na tem planetu Zavezništvo nekoč delalo poskuse na ljudeh. Da bi iz prebivalcev ustvarili mirne in podložne ljudi so v ozračje sprostili kemikalijo, ki je še preveč dobro delovala. Ljudje so postali tako apatični, da so na koncu nehali delati, se hraniti in govoriti, in so samo u miru čakali na smrt. Toda del prebivalstva je na kemikalijo reagiralo v nasprotnem smislu, postali so izjemno agresivni in izgubili so razum ter postali Plenilci. Mal se odloči, da hoče to informacijo posredovati celotnem sistemu in kontaktira osebo, ki bi mu pri tem lahko pomagala –Mr.Universe. Vendar Mala Mr. Universe izda, in ga pri njem dočakajo sile Zavezništva. V boju s silami Zavezništva, je večina posadke ranjena in eden izmed članov posadke izgubi življenje. Malu uspe zajeti Operaterja (Operative) vodjo posadke Zavezništva in ga prisiliti, da si ogleda njihovo sporočilo o dejanjih Zavezništva. Operater sprevidi napake Zavezništva in naroči svoji posadki da pomaga posadki Serenity. Obljubi tudi da jim bo pomagal pri boju, toda da jih bo Zavezništvo še vedno iskalo.

Analiza

Film je bil posnet kot dodatek h nanizanki Serenity Firefly, ki je doživela le eno sezono med leti 2002 in 2003. Serenity se ukvarja z veliko elementi in idejami o svetu. Prva najbolj opazna je konstrukcija jezika. Kot komentar na stalno spreminjanje jezika, še posebej angleščine, kjer vedno več tujih in novih besed vsak dan vstopa v besedišče, je angleški jezik v Serenity gosto prepleten z mandarinsko kitajščino in nas že s tem popelje v drugačen svet in nas kognitivno odtuji od našega sveta. Naslednji pomemben element je ta, da je Mal odpadnik v svojem svetu. Tu se pojavljajo povezave med imperializmom in boju proti njemu, saj Mal zavrača vse kar Zavezništvo predstavlja. Močno nasprotuje suženjstvu, ki ga je Zavezništvo vpeljalo in se bori za svobodo vseh ljudi, ki jih sreča. Serenity nam hoče spremeniti pogled na svet. Hoče pokazati, da samo zato ker je neka oblast ali država močna, še ne pomeni, da ima prav in da so njena dejanja upravičena. Pokaže nam grdo stran politične moči in ideologije vladajočega aparata, ki izkorišča posameznike brez njihove privolitve v svoje namene in posamezniki so le številke za njihove poskuse. In Mal je, zaradi tega ker noče sodelovati s takšni sistemom, takoj grožnja Zavezništvu. Veliki distopični imperiji ne marajo, da se jih posamezniki postavijo po robu, saj vladajo s strahom in nasiljem, in vedo, da

zaradi tega lahko le eden posameznik lahko naredi velik preobrat v razmerju moči. Vsi poznamo kako se je zgodba o Davidu in Goljatu končala.

Na koncu filma uspe Malu veliki met. Uspe mu sporočiti vsem kaj se dogaja v Zavezi in upa da ne bo s tem prepričal le sebi enakih za boj, toda da bo tudi večina ostalih tako kot Operater spregledala in sprevidela, da način na katerega Zavezništvo deluje ni pravilno ter da se mu je treba upreti. Osebnost bi me zelo zanimalo videti kako bi ustvarjalci sveta Serenity nadaljevali zgodbo, ter kako bi jo na inovativen način oblikovali, saj je že dosti znanih zgodb s podobno osnovno tematiko (na primer Vojne zvezd), toda ni jih veliko kot prisposoba z današnjim svetom in reprezentacije današnjega boja proti velikim silam zunaj nas.

3.2.8 Časovna zanka – Looper (2012)

Leta 2074 izumijo potovanje skozi čas, a ga takoj zatem oblasti tudi prepovejo, saj se bojijo zlorabe tehnologije. A to ne ustavi mafijskih združb, ki se vseeno dokopljejo tehnologije in ustvarijo recept za popoln zločin: če hočejo koga likvidirati, ga ugrabijo v letu 2074, mu z belo tkanino zakrijejo obraz in ga s pomočjo tehnologije potovanja v času pošljejo v leto 2044. Na točno določenem mestu v letu 2044 pričakajo ugrabljenega dobro plačan morilec imenovan »looper«. Looper po navodilih mafije pričaka časovnega potnika, ga takoj ob prihodu ustrelji in ga zažge, da od žrtve ne ostane niti sled. Ob vsaki žrtvi dobi looper tudi plačilo v srebru iz prihodnosti, ki je priloženo ob telesu.

Toda ker je potovanje v času tako nevarno in ilegalno, looperji morajo skleniti dogovor, da lahko bogato živijo svoje življenje vse do leta 2074. Takrat jih namreč združba »upokoji«, in da ne bi mogli nikomur nič povedati, jih ugrabijo, jim nadenejo tkanino na obraz in jih pošljejo nazaj v leto 2044 kjer jih mora njihova mlajša verzija ustreliti in se znebiti njihovega trupla. Ta postopek imenujejo »zaprtje zanke«.

Joe je looper, ki svoje delo vestno opravlja in nima moralnih dilem kar zadeva podrobnosti, vse dokler se ne izkaže da je eden izmed njegovih »poslov« starejša verzija njega samega. Za razliko od prejšnjih oseb poslanih iz prihodnosti, njegova starejša verzija nima zakritega obraza, kar ga trenutno zmede in da Joeju iz prihodnosti možnost da zbeži.

V originalni verziji Joejevega življenja, on ubije starejšega Joeja in zapre zanko. Nato zapravi ves denar za pijančevanje in droge, ko mu zmanjka denarja postane najeti morilec. Starejši Joe bi sprejel zapiranje zanke mirno, če le ne bi v postopku tega procesa izgubila življenje

njegova žena. Tako se pa starejši Joe odloči spremeniti lastno usodo, da bi rešil življenje svoje žene.

Stopi v kontakt z mlajšim Joejem in mu pojasni, da lahko skupaj rešita prihodnost s tem da ubijeta mogočnega mafijskega šefa iz prihodnosti – Rainmakerja. Rainmaker se je namreč v letu 2074 odločil, da bo zaprl vse zanke vseh looperjev. Med pogovorom ju napadejo Rainmakerjevi morilci iz prihodnosti, ki hočejo zapreti Joejevo zanko in preprečiti starejšemu Joeju da bi ubil Rainmakerja kot otroka. Med bojem mlajši Joe dobi v roke košček zemljevida starejšega Joeja in se odpravi na mesto na zemljevidu. Tam najde farmo na kateri živi Sara s sinom Cidom. Mlajši Joe ugotovi, da starejši Joe želi ubiti vse tri otroke rojene na določen dan in tako preprečiti da bi eden izmed njih postal Rainmaker. Ko eden izmed morilcev iz prihodnosti najde na farmi, Cid iz strahu sproži močan telekinetični udarni val, ki ubije moškega in tako potrdi domnevo da bo zares on postal Rainmaker v prihodnosti.

Ko se starejši Joe tudi reši izpod rok morilcev iz prihodnosti, se pojavi na farmi na kateri je mlajše Joe in skuša ubiti Cida, ter ga eden izmed njegovih nabojev oplazi po obrazu. Cid ustvari telekinetični val, toda preden lahko ubije z njim Saro in starejšega Joeja, ga Sara uspe pomiriti in se postavi med nega in starejšega Joeja. Mlajši Joe uvidi, da če dovoli starejšemu Joeju da ubije Saro, Cidovo mamo, da bo to zagotovo spremenilo Cida v Rainmakerja, ter se odloči za drastično potezo. Ustrelji sam sebe in tako izbriše starejšega Joeja iz prihodnosti, z namenom da reši tako Saro kot tudi Cida in s tem potencialno prepreči, da bi se Cid razvil v Rainmakerja. Tedaj dojamemo zakaj je Rainmaker v prihodnosti skušal zapreti vse zanke looperjev, saj je eden izmed njih v »prvotni2 verziji dogodkov ubil njegovo mamo ko je bil še otrok.

Analiza

Mesto prihodnosti v Časovni zanki je podobno današnjem mestu, le da so revni še revnejši in bogati še bogatejši. To je distopičen kraj za navadne ljudi, toda za looperja Joeja je to raj. Hladnokrvno opravlja svojo nalogo ubijanja ljudi iz prihodnosti ne skrbeč za to kdo se ti ljudje, saj so njihovi obrazi priročno zakriti, da se ne bi mogel slučajno počutiti krivega ob izvršitvi njihove usmrtnice.

Toda moralni nauk tega filma je da ima vsako dejanje ima svoje posledice. V normalnem življenju šele po akciji vidimo kakšno reakcijo so sprožila naša dejanja, a kaj bi se zgodilo če bi že vnaprej vedeli kaj se bo zgodilo? Ali bi pustili zgodbi prosto pot in omogočili

samozipolnjujočo se prerokbo? Kaj bi naredili če bi se lahko vrnil v času in spremenili svojo usodo? Če bi srečali starejšo različico samih sebe, bi poslušali svoje lastne nasvete? Bi ubrali isto življenjsko pot ali bi poskušali spremeniti usodo? Kaj pa če bi lahko spremenili usodo sveta? Kakšen bi bil svet če bi se kdo vrnil v časi in eliminiral Hitlerja kot mladeniča in ne bi bilo druge svetovne vojne?

V trenutku ko se mlajši Joe zave kaj se bo zgodilo če starejši Joe ubije Saro se znajde pred precepom. Celo življenje je le skrbel zase in ga niso zanimale posledice njegovih dejanj, toda sedaj mora pomisliti na prihodnost. Koga žrtvovati za boljšo prihodnost? Toda še na filmu si ne bi upali iti tako daleč, da bi lahko žrtvovali otroka. Že sama misel je izjemno nelagodna in srhljiva. Tako se odločijo žrtvovati Joeja, dejanje s katerim se odrešijo, vendar to še ne pomeni razrešitev situacije. Mogoče bo ta trenutek bližnjega srečanja s smrtjo še vedno spremenil fantka v Rainmakerja iz prihodnost se bo »ponovila«. Toda takrat ne bo več Joeja tam, da bi jo lahko ustavil.

3.2.9 Ona – Her (2013)

Nekje v bližnji prihodnosti se Theodore profesionalno ukvarja s pisanjem osebnih pisem za stranke. Theodore je zaprt vase, čustven moški z zlomljenim srcem, saj je v postopku ločevanja od svoje žene Catherine. Zgolj iz radovednosti Theodore kupi novi operativni sistem za računalnik, ki obljublja intuitiven in razvijajoči se program. Theodore izbere verzijo z ženskim glasom, ki ga ob vstopu veselo pozdravi in se začne z njim pogovarjati, kot navada oseba, ob tem si še izbere ime Samantha.

Samantha je učinkovita in pomaga Theodorju pri različnih vsakodnevnih opravkih, vendar je tudi radovedna, vesela, razumevajoča, inteligentna in včasih tudi zapeljiva, ter vedno tam ko jo Theodore potrebuje. Skozi različne pogovore o življenju, delu in ljubezni, se med njima splete posebna vez, ki zraste v ljubezen. Kljub temu da Theodore skuša hoditi na zmenke, ne zmore z drugimi ženskami imeti to, kar ima s Samantho, in se odloči da bo Samantha njegova punca.

Njegova prijateljica in sosedka Amy se ravno tako razide s svojim možem in postane zelo dobra prijateljica s svojim operativnim sistemom na računalniku. Skupaj z Amy skuša Theodore razumeti svoja čustva do Samanthe, ki je zelo odprta za nove oblike zvez. Vendar Theodore nima takšnega uspeha s Catherine. Ko jo sreča v restavraciji, kjer podpišeta

ločitvene papirje in ji omeni svojo zvezo z operacijskim sistemom, je Catherine ogorčena in trdi, da je to edina oblika zveze, ki jo je zmožen saj da ni pripravljen zveze z resnično žensko.

Zdi se da ljubezen med Theodorjem in Samantho cveti, kljub temu da Samantha nima telesa in je samo glas v Theodorjevemu ušesu, vse dokler ne postane Theodore ljubosumen na dejstvo, da se Samantha pogovarja tudi z drugimi ljudmi. Natančneje, pogovarja se z 8,316 ljudmi naenkrat in je zaljubljena v 641 od njih, s čimer se Theodore nikakor ne more sprijazniti. Vendar se Samatha kot entiteta izjemno hitro razvija in povezuje z drugimi njej podobnimi entitetami, ki se skupaj odločijo zapustiti računalniške terminale in raziskati virtualno veselje po svoje.

Zapuščena Theodore in njegova prijateljica Amy po začetnem šoku, zapustita računalnike in stanovanja in gresta na streho zgradbe gledati sončni vzhod.

Analiza

Ona je zanimiv preobrat pogleda na tipičen znanstvenofantastični kontekst nelagodja pred tehnologijo. To ni film o zaljubljenosti v računalnike ali o strahu pred tem da bo tehnologija postala zavestna ter postala močnejša od nas ter nas tako uničila. Je bolj strah pred tem, da po tehnologija postala bolj človeška, ter z nami ravnala tako kot drugi ljudje. Vendar je tudi film o osamljenosti in komentar na naš odnos (in odvisnost) do tehnologije. Ko nam je dolgčas ali smo sami, najprej posežemo po telefonu ali računalniku, da nam ni treba biti samim s seboj.

Realnost v filmu je precej utopična. Mesto je čisto in urejeno, javni prevoz organiziran, ljudje so umirjeni in preprosto a lepo oblečeni, nikjer ni gneč ali nasilja in ljudje so precej odprti do novih zamisli. Na primer ko se Theo zaljubi v Samantho in o tem pove svojim kolegom, so oni nad idejo navdušeni (vsi razen njegove bivše žene), saj celo poznajo druge ljudi, ki so se ravno tako zaljubili v svoje operacijske sisteme. Zdi se, da je bil ta operacijski sistem narejen ravno za osamljene ljudi kot je Theo. Samantha je dovolj pametna, da se lahko pogovarja z njim in posluša njegove težave. Na eni strani je kot mama ko skrbi za njegovo korespondenco, ureja njegove arhive, celo se dogovori, da založba izda njegova pisma kot knjigo in ga pohvali ko je to potrebno. Po drugi strani pa je popolno dekle, je duhovita in odprta, zanimiva in zelo čutna. Popolna punca za nekoga, ki se boji zavrnitve in si ne želi zveze. Njuna zveza je kot zveza na daljavo z vsemi bonusi tega da sta si eden drugemu na razpolago dan in noč, toda brez neprijetnih fizičnih zadreg.

Samantha je lahko v njegovih mislih projekcija idealne ženske ne pa prave osebe. Bolj kot se Samantha razvija bolj spoznava da ji Theo ne more nuditi vsega kar si sama želi. Je kot najstnica, ki je šele začela odkrivati svet in sebe ter si želi svobode in izkušenj. Je kot računalniški Ostržek, želi si postati prava punca in zavida Theu dejstvo, da on ima pravo telo. Theo pa je ne razume, saj kot po eni strani misli o njej kot o »pravi osebi« po drugi strani pa jo še vedno ima le za računalniški program. Ljubosumen je na vse druge s katerimi se ona pogovarja in jo želi imeti samo zase. Kako si upa Samantha, kateri on namenja ves svoj čas in jo uči o svetu ter o ljudeh, se pogovarjati z drugimi in se celo zaljubiti v druge? Vendar Samantha ne vidi prihodnosti v njuni zvezi in Theu na njegovo veliko presenečenje zlomi srce in ga zapusti da bi lahko raziskovala svet z drugimi operacijskimi sistemi.

Film predstavlja dokaj pretiran trend naše navezanosti na tehnologijo v vsaki sferi našega življenja, saj dandanes bolj težko karkoli počnemo brez tehnologije in še posebej računalnikov. To je osnovni element zgodbe, ki na prvi pogled v toplem in sončnem okolju se ne zdi tako grozeč, toda ko spremljamo zgodbo in vidimo obsedenost glavnega lika z operacijskim sistemom, vidimo kako hitro lahko globoko pademo v past tega, da tehnologijo razumemo le kot dobronamerno in je svarilo pred tem, da osamljenost ni treba skušati zdraviti z izolacijo in stike preko računalnika, temveč, da je edino zdravilo za to le človeški stik.

3.2.10 Gostitelj – The Host- Gwoemul (2006)

V Seulu leta 2000, ameriški vojaški zdravnik naroči svojemu pomočniku da izlije v odtok velike količine formaldehida, ki se izlijejo v reko Han. Nekaj let potem začnejo prebivalci ob reki opazovati čudne živali v reki. Leta 2006, ko nič hudega sluteči ljudje uživajo v pikniku ob reki, iz reke skoči velikanska mutirana vodna pošast in začne napadati ljudi. Ubije precej ljudi in tudi ugrabi nekaj, med njimi tudi deklico, čigar družina ima v lasti kiosk ob reki.

Južnokorejska in ameriška vojska zapreta območje ob reki in dasta vse ki so bili v stiku z pošastjo v karanteno, saj pravijo da je pošast s seboj prinesla nevaren virus. Dekličina družina (dedek, oče, teta in stric) ne verjamejo da je deklica mrtva, saj jih pokliče po telefonu in tik preden ji zmanjka baterije jim pove da je ujeta nekje v kanalizaciji, a jim nobeden ne verjame. Tako se odločijo zbežati in na lastno pest rešiti deklico.

V tem času dva brata iščeta ob vodi hrano, kjer ju pošast zagrabi in odnese v svoje skrivališče a le eden izmed njiju preživi. Vendar je vsaj eden preživel sreča za deklico, saj si lahko s fantom pomagata zbežati pred pošastjo iz ujetništva.

Ko se družina ob reki spopade s pošastjo, dedek izgubi življenje v boju, očeta zgrabijo vojaške sile in ga peljejo na testiranja, stric in teta se pa skrivata in nadaljujeta iskanje deklice. Oče zve v bolnišnici, da virus ne obstaja in da je to samo krinka ameriške vlade, ki hoče sprostiti nevarne kemikalije ob reki, ki ubijejo vse kar živi v bližnji okolici. Ko to izve, zbeži iz bolnišnice in se pridruži preostalima članoma družine, s katerima najde pošast, a ne tudi deklice. V zadnjem trenutku oče opazi dekličino roko, ki visi iz čeljusti pošasti saj ta je namreč »pojedla« še edina preživela deklico in fanta. Vlada sprosti kemikalijo v zrak ki za nekaj trenutkov omotiči pošast, in v tem času družina iz čeljusti pošasti izvleče deklico in fanta, vendar vidijo da deklica ni preživela. Družino smrt deklice izjemno razburi in s skupnimi močmi jim uspe ubiti pošast.

Preživelega fanta vzame oče pod svoje okrilje in ga vzgaja v kiosku ob reki.

Analiza

Filmska zgodba je dobesedno kritika na ameriško vpletenost v svetovne dogodke še posebej v Koreji. Začetek zgodbe temelji na resničnih dogodkih iz leta 2000, ko je patolog ameriške vojske Albert McFarland naročil dvema pomočnikoma, da izlijeta okoli 80 litrov formaldehida v odtok, ki vodi v reko Han. Dejanje je izjemno razburilo prebivalce Južne Koreje, saj je reka Han vir pitne vode za več kot 10 milijonov ljudi in je bil eden izmed povodov za množične demonstracije proti prisotnosti ameriške vojske v Južni Koreji. Medtem pa je McFarland dobil le lažjo kazen za svoje dejanje. Koncept tega filma, je moderna verzija znanstvenofantastičnih filmih iz petdesetih, in ima močne korenine v konkretnih dogodkih iz realnega sveta.

Originalen naziv filma »Gwoemul« bi lahko najbolje prevedli kot "pošast" ali "bitje", veliko bolj dvoumen izraz "gostitelj" pa zajema med drugim, vprašanja v zvezi z mednarodno gostoljubnostjo. "Gostitelj" briše razlike med pošastjo in družbo, ki jo izkorišča. Ustvarjalci filma se sprašujejo ali se s tem ko Južna Koreja igra gostitelja ameriški vojski in tujim vlagateljem, pravzaprav škodi svojim prebivalcem, saj le ti ne znajo ceniti interesa naroda. Kljub odsotnosti Korejske vojske v prvem soočanju s pošastjo, pa ta igra pomembno vlogo pri uveljavljanju karantene in zatiranja demonstracij v filmu.

Ker je beseda "gostitelj" združuje pojme gostoljubnost, sovražnost in oborožene sile, so razlike med pošastjo, korejsko vojsko in gostoljubnostjo naroda do tujih vplivov precej zabrisane. Gostitelj ni prvi film pošasti, ki alegorizira gospodarske in socialne tegobe. "Gostitelj" je z okoljevarstvena zgodba o prevladi narave in stroškov človeške norosti, ob kateri vas lahko zmrazi. Iz filma je torej razvidno, kako paranoidne pripovedi epidemiološkega izbruha zakrijejo neoliberalne gospodarske reforme, ki so spodkopale tradicionalno družinsko življenje in sredstva družbene reprodukcije, povezane s hrano, podporo družini in zdravemu okolju. Vsak izmišljena pošast ima svoj izvor, in bolj pogosto kot ne, ti so izpeljani iz razširjenih bojazni o socialni in gospodarski nestabilnost. Ogorčenje nad prisotnostjo ameriških sil na domačih tleh je tako močan, da je njegova edina reprezentacija mutirana pošast, ki se rodi iz onesnaženosti vira življenja milijonov ljudi. Simboli v tem filmu so zelo močni in čustveni, še posebej ko je v zgodbo vpeljan koncept družinske tragedije, kar naredi celotno situacijo še bolj distopično.

Tudi v filmu ameriška vojska »pomaga« korejski vojski pri omejevanju širjenja paranoje po pojavu pošasti in da bi omejili stik očitvidcev z družbo, izmislijo, da pošast nosi v sebi strašen virus in postavijo očitvidce v karanteno. Ne samo da so dejanja ameriške vojske bila povod za nastanek pošasti, jo hoče ameriška vojska ubiti s posebnimi močnimi kemikalijami, ki bi še dodatno zastrupile okolje ob reki. Družina Park, ki je osrednja v filmu preživi ravno toliko časa v begu pred pošastjo kot v begu pred oblastmi, saj zbežijo iz karantene, da bi pomagali svoji deklici

Medtem ko se je pošast rodila iz malomarnosti ameriške vojske, služi tudi za povečevanje napetosti v družini in izpostavlja njihove posamezne napake. Vsak družinski član skozi potek filma mora premagati svoje strahove, da bi lahko pomagal najti deklico in premagati pošast. Oče mora razviti pogum, ukrepati in biti odgovoren do svoje hčerke, še posebej po smrti dedka (njegovega očeta) ko izpolni svojo obljubo in ubije pošast. Stric uporabi vse trike, ki jih pozna iz svojih študentskih let, ko je bil tudi sam protestnik in združi moči z anti-kapitalističnim brezdomcem, ki jim pomaga. Teta mora hitro in natančno ustreliti v pošast, kar se izkaže za strel njenega življenja.

Izguba otroka je ena najbolj bolečih izkušenj, a očetu se ponudi »druga priložnost« s tem ko posvoji preživelega dečka, ter ga vzgaja za svojega.

3.3 Sklep analize

Družbena konstrukcija realnosti je posebna v znanstvenofantastičnem filmu, saj zgodbe ne povejo direktno na katero temo se nanašajo, ampak redno uporabljajo posrednike, da bi na lažje sprejemljiv način predstavili probleme, ki jih vidijo v današnjem svetu ali pa (slabe) trende današnjega sveta. Reprezentacija je tu ključnega pomena, saj se moramo naučiti povezati simbole in dogodke v filmu s konkretnimi situacijami v realnem svetu. Filmi o pošastih, niso le filmi za strašenje mladine, ampak skušajo nas opozoriti na človekov odnos do okolja. Filmi o nezemljanih se ne sprašuje le ali smo sami v veselju, temveč je le simbol tega kaj pometi bitu »tujec« ali »drugačen«. To so le načini na katere nam skuša avtor odpreti oči, saj direkten pristop v takšnih primerih ni najbolj učinkovit.

Skušala sem najti skupne elemente v vseh 10 filmih, toda ker so si tako različni tematsko in pod-žanrsko je pri vsaki ugotovitvi tudi eden izmed filmov, ki nima tega elementa. Filma , ki sta najbolj odstopala od norme sta bila *Serenity*, ki se za razliko od ostalih filmov dogaja dlje v prihodnosti in *Ona*, kjer je svet predstavljen kot lep in urejen.

Moram priznati, da sem pričakovala od sodobnih znanstvenofantastičnih filmov dosti več distopičnih elementov v filmu kot pa utopičnih, saj nam že same podobe o pošastih in nezemljanih ustvarijo podobe v mislih o temačnih in srhljivih zgodbah. Toda zelo nepričakovano sem ugotovila, da četudi je mogoče splet okoliščin distopičen in je kraj dogajanja umazan in grd, je vedno zelo blizu žarek upanja. Ti filmi ne pustijo upanju umreti niti v najtežjih trenutkih in ravno to je najbolj presenetljivo- luč v tunelu sredi nočne more

Pri ogledu filmov sem skušala analizirati utopične in distopične elemente v znanstvenofantastičnem filmu skozi raziskovanje pomenov uporabe simbolike in tem, ki so jih avtorji uporabili za ustvarjanje družbene konstrukcije realnosti. Ugotovila sem 5 ključnih elementov, ki povezujejo filme: bližnja prihodnost, »običajni« junaki, ključna tematika, pomembnost ambienta in upanje ostaja. Relevantnost ambienta, pomembnost navadnega človeka kot junaka in razrešitev konflikta v elementu upanja so prvine distopičnega sveta, ki so bile že prej opisane v poglavju o distopiji, toda sedaj jih lahko povežemo s konkretnimi filmi.

1. Bližnja prihodnost

Znanstvenofantastični filmi prejšnjih desetletij so bili večinoma postavljeni v oddaljeno prihodnost, ki je zelo tehnološko napredna in drugačna od sveta, ki ga poznamo. To je bila

ena izmed osnovnih prepoznavnih karakteristik znanstvene fantastike. Po ogledu izbranih 10 filmov, sem ugotovila, da se znanstvenofantastični filmi z začetka 21. stoletja ne dogajajo več v daljni prihodnosti, ampak so večinoma postavljeni v zelo bližnjo prihodnost ali celo sedanjost.

Če je bila zgodba prej postavljena daleč v prihodnost, je to bilo zato da bi lahko pokazali domišljijo in inovacijo v tehnološkem in vizionarskem smislu. Vsa simbolika tudi če je bila tematsko zelo pomembna in relevantna ni dajala občutek urgentnosti in ideje, da lahko trendi, ki jih skušajo avtorji poudariti imajo lahko takojšen učinek. Če pa je zgodba postavljena v zelo bližnjo prihodnost, 10 ali 20 let od današnjega časa ali pa celo v čas, ki je enak današnjemu, se začnemo zavedati, da lahko negativni trendi, ki smo jim izpostavljeni v filmu lahko prizadenejo direktno našo generacijo. In to je ta močan učinek, ki ga režiserji radi uporabljajo.

Dosti bolj grozljivo je za gledalca, ki vidi anarhijo Anglije čez 13 let v *Otrocih človeštva*, saj smo že priča neredih po svetu in z lahkoto si predstavljamo, da bi lahko te prizore videli z lastnimi očmi. Manj napeto je realistično gledati zgodbo posadke na *Serenity*, saj nismo še niti blizu takšnemu potovanju med zvezdami, toda ta oddaljenost je zelo potrebna v filmu, za konstrukcijo sveta v katerem se lahko posamezniki borijo proti tako velikemu konceptu kot je Zavezništvo, in menim da mu ravno ta časovna oddaljenost da potreben okvir za občutek mogočnosti zgodbe in vseh tem, ki jih hoče predstaviti. Pri tem ne smemo pozabiti da je pravzaprav zgodba *Serenity Firefly* bila zasnovana za televizijsko nanizanko in zaradi tega ima večji obseg likov in zgodb kot drugi analizirani filmi.

2. »Običajni« junaki

Če pomislimo na tipične protagoniste znanstvenofantastičnih filmov, so to kapitani zveznih ladij ali izjemno spodobni posamezniki, ki so profesionalci ter vse vedo in vse zmorejo kar jim zgodba nastavi. Junaki filmov, ki sem si jih ogledala niso tipični akcijski in znanstvenofantastični junaki, ki imajo vse pod kontrolo in so najboljši v svojem poslu. Junaki teh filmov so »običajni« ljudje, ki se borijo za preživetje in so globoko pomanjkljivi posamezniki. Zgodba pa jih postavi v izjemno situacijo, kjer se morajo dokazati, in glede na to, da imajo veliko priložnosti da obupajo in se nehajo boriti, tega ne storijo in ravno zaradi njih se zgodba dobro konča. Ali vsaj tako dobro, kot je to lahko v znanstvenofantastičnem filmu.

Menim, da je »običajni« junak zelo pomemben, še posebno v današnjem svetu ko se ljudje počutijo večinoma kot le številke in obstaja velik problem apatije in nepraticipativnosti, ker ljudje menijo, da posameznik nima vpliva na dogajanje v svoji okolici, še posebno kar zadeva pomembne stvari. Ti junaki nam pokažejo (in dokažejo) ravno nasprotno. Vsak posameznik je pomemben in ima svojo vlogo in če le vztraja lahko ima velik vpliv na življenja drugih in svoje okolje. Tudi čisto navaden birokratski uradnik lahko spremeni svet, če le ima v sebi vztrajnost. »Običajni« junaki so zelo empatični do drugih in si prizadevajo narediti kar se za njih zdi prava stvar, četudi so odpadniki v družbi, kot je to Wikus v Okrožju 9, ki je dober predstavnik navadnega človeka, ki s svojimi dejanji v najtežjih trenutkih oblikuje ne le svojo temveč prihodnost cele »rase«.

3. Ključna tematika

Kot od nekdaj je v znanstveni fantastiki še vedno zelo prisotno indirektno izpostavljanje pomembne teme. Nič v znanstvenofantastičnih filmih ni narejeno naključno, saj so simbolika, metafora in reprezentacija ključnega pomena za zgodbo in like v filmu. To se še posebno vidi v vizualnem aspektu kinematografije ki je temeljni element analize teksta filma. Redkokdaj bo znanstvenofantastični film povedal naravnost o čem hoče govoriti, kot to počnejo drugi filmski žanri. V znanstveni fantastiki to kar vidimo, ni nikoli to kar »naj bi« videli, ampak je simbol za nekaj drugega, kar smo lahko videli v vseh desetih opisanih filmih.

Teme znanstvenofantastičnih del so skoraj kot po pravilu kritike na obstoječo družbo, ter izpostavijo navadno enega izmed elementov, ki se zdi ustvarjalcu najbolj pomemben ali pa najbolj pereč za družbo. Nato pa zgradijo zgodbo okoli tega elementa, ki je navidez postavljen v ozadje zgodbe, saj smo v znanstveni fantastiki navado postavljeni v zgodbo kar sredi dogajanja, brez ozadja in uvoda, ter sami moramo razvozlati zakaj se stvari odvijajo tako kot se in kaj je ta povezovalna tema, ki jo hočejo predstaviti. Še celo film Izvor, ki se na prvi pogled zdi le zanimiv film z veliko posebnimi učinki, nosi v sebi simboliko turbulentnega življenja med snemanjem filma. Le kdo bi si mislil, da se ga da tako dramatično predstaviti? Toda če je nekaj res o znanstvenofantastičnih zgodbah je tole: postavijo vedno več vprašanj, kot pa dajo odgovorov.

4. Pomembnost ambienta

Okolje dogajanja zgodbe je zelo pomembno za znanstvenofantastično zgodbo. Ima to moč, da nas v trenutku prenese iz našega vsakdana na druge planete, v drugačne verzije Zemlje ali

kjerkoli in kadarkoli se zgodba dogaja. Kraj ali mesto v katero je dogajanje postavljeno vizualno predstavi stanje uma in duha za celotno zgodbo. Tukaj je prostor kjer navadno lahko zagledamo prve elemente distopičnosti v filmu. Redko so mesta v znanstveni fantastiki urejena in čista, ponavadi so takšna utopična mesta, ali deli mesta, kjer živijo privilegirani, le redko so prostor dogajanja protagonistov.

V filmu *Gravitacija* je naš kraj dogajanja vesolje, ki je temno, neznansko veliko in hladno, v njem so astronauti tako zelo majhni, neznatni in nemočni proti drugim silam, da nas že ob prvem pogledu stisne pri srcu in ti občutki nas nastavijo za sprejemanje dogodkov v zgodbi. Na drugi strani čisto, urejeno in svetlo mesto filma *Ona*, nam da ravno nasproten občutek. Prostorji so urejeni minimalistično toda z očem prijaznim dizajnom in barvami, in nam dajo občutek futurizma in ugodja. Ta dizajn je pomemben za postavitev zgodbe, ker ni zunanjih vizualnih vplivov, ki bi lahko zmotili našo pozornost, saj se večina prizorov osredotoča na pogovore med Samantho in Theom, ter je v sceni prisoten samo Theo. Medtem pa je v filmu *Gostitelj* okolje čisto navadno in realistično kot današnji travnik ob katerikoli reki, je pa bližina reke tista, ki je ključnega pomena. Tudi čisto na koncu filma, ko zagledamo družinski kiosk, kako še vedno deluje na istem mestu pri reki, nam postane nelagodno ob pogledu na reko.

Samo mesto dogajanja v znanstvenofantastičnem filmu ni toliko pomembno. Kar je pomembno je kako je mesto urejeno, saj to je tisto kar nas čustveno pripravi za zgodbo in da kontekst dogajanja v filmu. Čisto drugače bi doživeli film v katerem je London čist, urejen, funkcionalen in tehnološko napreden, kot pa kot ga vidimo v *Otrocih človeštva*, kjer je London siv in umazan, ter poln nasilja.

5. Upanje ostaja

Kot že omenjeno v prejšnji točkah, se naš »običajni« junak v bližnji prihodnosti mora spopasti z nepredvidenimi okoliščinami, ki preizkusijo njegove zmožnosti do konca v ponavadi temačnem in neprijaznem kraju. In kljub temu, se naš protagonist kar naprej bori in daje vse od sebe, da bi bil kos nalogi, ki je pred njim postavljena. Naš junak se bori do samega konca, do (ne vedno) srečnega konca. Mislim da lahko rečem, da kljub temu, da se niso v ogledanih filmih (razen v *Wall E*) zgodbe dobro končale za naše junake, so se dobro končale če pogledamo veliko sliko. Čeprav Theo izdahne na čolnu po tem ko reši Kee in njeno dojenčico

iz Bexhilla, je opravil svojo nalogo in igral zelo veliko vlogo pri nadaljevanju človeške vrste. Kljub temu da on sam ne preživi, je konec ko zagledamo ladjo Human Project polno upanja za novi začetek in možnosti za rešitev nastale situacije. V filmu Izvor se Cobbe odloči, da ga ne zanima ali živi v resničnem svetu ali ne. Kar je pomembno je, da je s svojo družino in lahko zaživi življenje, kot si ga je vedno želel. Največ optimizma pa je seveda v animiranem filmu Wall E, kjer se človeštvo po dolgem tavanju po vesolju vrne na Zemljo in začne z njo ravnati tako kot je potrebno, ter se gibati in živeti v resničnem svetu zunaj udobja korporativnega objema. Glavna točka je, da če damo vse od sebe obstaja upanje na boljšo prihodnost. Naša dejanja so pomembna in ne smemo obupati, pa čeprav je na videz nemogoče rešiti situacijo.

4 Zaključek

Žanr znanstvene fantastike se definitivno razvija skozi desetletja in čeprav je že veliko napisanega o zlati dobi znanstvene fantastike, pa ni dosti raziskav narejenih o filmih zadnjega desetletja. Skozi raziskavo nastanka in razvoja znanstvene fantastike kot filmskega žanra, sem opazila da je bil že od začetka tesno povezan in tudi navdahnjen z idejami utopij in distopij. Njihov in razvoj se je dogajal z roko v roki in oba sta imela velik vpliv eden na drugega. Medtem ko si je znanstvena fantastika sposojala teme iz distopičnega in tudi utopičnega mišljenja (saj distopije ni brez utopije), je distopija šele dobila pravi glas z razcvetom in popularizacijo znanstvenofantastičnega filma. Znanstvena fantastika je bila že od samega začetka filma ena izmed gonilnih sil razvoja filma, še posebno na področju montaže in posebnih učinkov, saj so morali ustvarjalci znanstvenofantastičnih filmov pogosto biti zelo ustvarjalni pri ustvarjanju vseh ekstravagantnih idej ustvarjalcev žanra.

Znanstvena fantastika je po mojem mnenju eden izmed družbeno najbolj pomembnih žanrov, saj je skozi desetletja raziskovala, prikazovala in skušala razumeti različne strahove, paranoje in težave v socialnem, kulturnem in političnem življenju. Toda lotila se jih je na povsem poseben način. In sicer zahteva od nas določeno stopnjo inteligence in znanja ter osnovnega razumevanja žanra. Ne bo nam nikoli naravnost povedala o čem zgodba dejansko govori, skušala nas bo premamiti v zasanjanost s tem ko bo na velikem zaslonu pokazala pošasti in nezemljane, in bo uporabila veliko posebnih učinkov ter intrigantnih zgodb. Vendar od nas zahteva da zgodbo analiziramo, saj kar nam prikaže na platnu je le reprezentacija družbene konstrukcije realnosti skozi simbole in elemente značilne za znanstveno fantastiko in

distopijo. Mi smo tisti, ki moramo imeti skupni mentalni okvir, in jih skušati razvozlati in razumeti, kaj je film pravzaprav želel povedati.

V diplomski nalogi me je predvsem zanimalo kako so elementi distopije predstavljeni v sodobnem znanstvenofantastičnem filmu. Te sem skušala raziskati s pomočjo ogleda 10 najboljših filmov 21. stoletja po izboru revije Rolling Stone sem prišla do ugotovitev, da sodobni znanstvenofantastični film ima dosti prisotnih distopičnih elementov v tem kako je mesto dogajanja sestavljeno tako vizualno kot tudi čustveno. Da so se znanstvenofantastične zgodbe premaknile časovno dosti bližje našemu sedanjemu času ravno zato, da bi še povečale svoj vpliv na nas. Junak, ki je navaden človek, v kateremu se lahko tudi sami prepoznamo je pravi borec. Ter da čeprav so teme filmov zasnovane na premisi zgodb, ki nas svariijo pred lastno pogubo. je na koncu vedno prikazano upanje za boljšo prihodnost.

Raziskovanje distopije v znanstveni fantastiki je bolj kompleksna snov, kot sem si lahko predstavljala. Vsak posamezen element je tako zanimiv in razsežen, da bi lahko o vsakemu izmed njih v vsakem filmskem obdobju napisali celo knjigo.

5 Literatura

1. Abbott, Philip. 2007. Utopians at play. V *Remapping the Humanities: Identity, Community, Memory, (post) Modernity*, ur. Mary Garrett, Heidi Gottfried in Sandra F. Vanbourkleo, 19–36. Detroit: Wayne State University Press.
2. Barsam, Richard Meran in Dave Monahan. 2010. *Looking at Movies : an Introduction to Film* Tretja izdaja. New York: W. W. Norton & Company Inc.
3. Bergethon, Peter R. 2008. Science, Science Fiction and Advances in Biology. V *New Boundaries in Political Science Fiction*, ur. Donald M. Hassler in Clyde Wilcox, 3–16. South Carolina: University of South Carolina Press.
4. Blomkamp, Neill. 2009. *Okrožje 9 - District 9*. DVD. Los Angeles: TriStar Pictures.
5. Bong, Joon-ho. 2006. *Gostitelj - Gwoemul - The Host*. DVD. Seoul: Showbox Entertainment.
6. Booker, M. Keith. 2006. *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. New York: Praeger Publishers.
7. Brglez, Neda. 1979. Utopizem in utopični misleci. V *Utopični socialisti: Izbor besedil*, ur. Neda Brglez, 11–54. Ljubljana: Marksistični center pri Cankarjevi založbi.
8. Csicsery-Ronay, Istvan Jr. 2008. *The Seven Beauties of Science Fiction*. Wesleyan. Middletown: University Press.
9. Claeys, Gregory. 2010. The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. V *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, ur. Gregory Claeys, 107–132. Cambridge: Cambridge University Press.
10. Cornea, Christine. 2007. *Science Fiction Cinema: between Fantasy and Reality*. Edinburg: Edinburgh University Press Ltd.
11. Cuarón, Alfonso. 2006. *Otroci človeštva*. DVD. Los Angeles: Universal Pictures.
12. --- 2013. *Gravitacija - Gravity*. DVD. London: Warner Bros.
13. Dear, Michael J. 2000. *The Postmodern Urban Condition*. Southern California: Blackwell Publishers.
14. Dilas-Rocherieux, Yolene. 2004. *Utopija ali spomin na prihodnost: Od Thomasa Mora do Lenina, večne sanje o drugačni družbi*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

15. Franklin, H. B . 1990. Visions of the future in Science fiction films from 1970 to 1982. V *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, ur. Annette Kuhn, 19–31. New York: Verso.
16. Ginway, M. Elizabeth. 2004. *Brazilian science fiction: cultural myths and the nationhood in the land of the future*. New Jersey: Rosemont Publishing and Printing Corporation.
17. Glazer, Jonathan. 2013. *Under the skin*. DVD. London: Film4 in British Film Institute (BFI).
18. Hall, Stuart. 1996. Cultural Identity and Cinematic Representation. V *Black British Cultural Studies: A Reader*, ur. Houston A. Baker, Jr., Manthia Diawara in Ruth H. Lindeborg, 210–222. Chichago: The University of Chicago Press Books.
19. --- 1997. The work of representation. V *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, ur. Stuart Hall, 13–74. Walton Hall: Open University.
20. Harris-Fain, Darren. 2005. *Understanding Contemporary American Science Fiction: The Age of Maturity 1970–2000*. Columbia: University of South Carolina Press.
21. Hollis, Daniel W. III. 1998. *The ABC-Clio World History companion to Utopian movements*. Santa Barbara: ABC-Clio.
22. Hendershot, Cynthia. 1999. *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
23. Johnson, Rian. 2012. *Časovna zanka - Looper*. DVD. Los Angeles: Endgame Entertainment.
24. Johnson-Smith, Jan. 2005. *American Science Fiction tv: Star Trek, Stargate and Beyond*. London, New York: I. B. Tauris.
25. Jonze, Spike. 2013. *Ona - Her*. DVD. Los Angeles: Annapurna Pictures.
26. Kuhn, Annette. 1990. PartI Reflections – Introduction. V *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, ur. Annette Kuhn, 15–18. New York: Verso.
27. Lavery, David. 2008. The Island's Greatest Mystery: is Lost science fiction? V *The Essential Science Fiction Television Reader*, ur. J. P. Telotte, 283–298. Kentucky: University Press of Kentucky.

28. Ličer, Matjaž. 2006. Zadnji dnevi ali kako deluje naprava za branje misli. V *Kvarkadabra gre v kino: eseji o znanosti na filmu in v življenju*, ur. Sašo Dolenc in Luka Omladič, 103–116. Ljubljana: Krtina.
29. Malmgren, Carl D. 1991. *Worlds Apart: Narratology of Science Fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
30. Mathieu, Paula. 2003. »Not Your Mama's Bus Tour«: A Case for »Radically Insufficient« Writing. V *City Comp: Identities, Spaces, Practices*, ur. Bruce McComiskey in Cynthia Ryan, 71–84. New York: State University of New York Press.
31. McGovan, Todd. 2009. Hegel and the Impossibility of the Future in Science Fiction Cinema. *Film-Philosophy* 13 (1): 16–37.
32. Merrill, Judith. 1971. What do you mean: Science? Fiction? V *Sf. The Other Side of Realism*, ur. Thomas D. Claeson, 53–95. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
33. Michaud, Thomas. 2008. Science Fiction and Politics – Cyberpunk Science Fiction as Political Philosophy. V *New Boundaries in Political Science Fiction*, ur. Donald M. Hassler in Clyde Wilcox, 65–77. Columbia: University of South Carolina Press.
34. Mill, John Stuart. 1870. *Speech on Mr Maguire's Motion on the State of Ireland. March 12 1868*. Dostopno prek: <https://archive.org/stream/chaptersandspee00millgoog#page/n118/mode/2up/search/dys> (25. avgust 2014).
35. Morson, Gary Saul. 1981. *The Boundaries of Genre: Dostoevsky's Diary of a Writer and the Traditions of Literary Utopia*. Illinois: Northwestern University Press.
36. Moylan, Tom. 1986. *Demand the Impossible: Science fiction and the Utopian Imagination*. London: Methuen & Co. Ltd.
37. Murphy, Graham J. 2009. Dystopia. V *The Routledge Companion to Science Fiction*, ur. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts in Sherryl Vint, 473–477. New York: Routledge.
38. Neale, Steve. 2007e. Znanstvena Fantastika. V *Knjiga o filmu*, Tretja izdaja, ur. Pam Cook, 344–347. Ljubljana: UMco.
39. Nolan, Christopher. 2010. *Izvor*. DVD. London: Warner Bros.

40. Nozick, Robert. 2003. *Anarhija, država i utopija*. Zagreb: Jesenski i Turk.
41. Parrinder, Patrick. 2001. *Learning from Other Worlds*. Durham, North Carolina: Duke University Press.
42. Rhodes, Carl in Robert Ian Westwood. 2008. *Critical Representations of Work and Organization in Popular Culture*. London, New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
43. Rogan, Alcena Madeline Davis. 2009. Utopian Studies. V *The Routledge Companion to Science Fiction*, ur. Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts in Sherryl Vint, 308–316. New York: Routledge.
44. Rohatyn, Dennis A. 1997. *Philosophy history sophistry*. Amsterdam: Rodopi B.V. Editions.
45. Root, Jane. 2007. Film noir. V *Knjiga o filmu*, Tretja izdaja, ur. Pam Cook, 305–309. Ljubljana: UMco.
46. Sobchack, Vivian. 1997. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New York: Rutgers University Press.
47. *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. 2008. Dostopno prek: <http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html> (25. avgust 2014).
48. Stableford, Brian. 2007. *The Sociology of Science Fiction*. Maryland: Borgo Press.
49. Stanton, Andrew. 2008. *Wall E*. DVD. Burbank, Emeryville: Pixar Animation Studios in Walt Disney Pictures.
50. Trahair, Richard C. S. 1999. *Utopias and Utopians: an historical dictionary*. Westport: Greenwood Press.
51. Telotte, J.P. 2004. *Science Fiction Film: Genres in American Cinema*. Cambridge: University Press.
52. Walsh, Chad. 1972. *From Utopia to Nightmare*. Westport: Greenwood Press.
53. Westfahl, Gary. 1998. *The Mechanics of Wonder: Creation of the Idea of Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press.
54. Whedon, Joss. 2005. *Serenity*. DVD. Los Angeles: Universal Pictures.

55. Williams, Raymond. 1978. Utopia and Science Fiction. *Science Fiction Studies* 5 (16).
Dostopno prek: <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/16/williams16art.htm> (25.
avgust 2014).