

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

**Sara Bürmen**

**Obsedenost z mladostjo v znanstvenofantastičnih filmih**

**Diplomsko delo**

**Ljubljana, 2011**

**UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

**Sara Bürmen**

**Mentor: izr. prof. dr. Peter Stanković**

**Obsedenost z mladostjo v znanstvenofantastičnih filmih**

**Diplomsko delo**

**Ljubljana, 2011**

## **ZAHVALA**

*Zahvaljujem se mentorju,izr. prof. Petru Stankoviću, za vso pomoč, usmeritve in nasvete.*

*Hvala tudi staršem za vso podporo in spodbudne besede, ki so jih vedno našli zame. Še posebej bi se zahvalila svojim prijateljem in partnerju Juriju, ki so mi stali ob strani in mi na poti študija vlivali upanje ter verjeli vame.*

## **Obsedenost z mladostjo v znanstvenofantastičnih filmih**

Tematika obsedenosti z mladostjo je kompleksna, saj ne gre za samostojen pojav, temveč se v njem prepletajo številne psihološke, filozofske ter marketinške komponente: strah pred staranjem, kar izhaja iz predsodkov in odnosa družbe do najstarejše generacije, negativen odnos do smrti ter vplivi modne ter kozmetične industrije. Obsedenost z mladostjo pomeni hrepenenje po popolnem, sposobnem in vitalnem telesu, ki je sinonim za produktivno in moderni družbi koristno osebo. Korak dlje je še bolj utopična ideja o večnem življenju, ki izhaja iz razvoja sodobne moderne družbe, katera poudarja zgolj mladost ter njene vrednote in premalo ceni starejše, hkrati pa jo spodbuja še vse hitrejši razvoj biomedicine in sorodnih ved. Vse omenjene želje in človeško domišljijo, ki v resnici nima meja in je zmožna uresničitve kakršnih koli idej, pa odseva popularna kultura in tudi znanstvenofantastični filmi, katere lahko razumem kot nekakšno zbirko vseh človeških želja in hkrati kot ustvarjalca novih hrepenenj. Znanstvenofantastični filmi obsedenost z mladostjo obravnavajo na najrazličnejše načine ter poudarjajo različne komponente tega vse pogostejšega družbenega fenomena.

**KLJUČNE BESEDE:** Obsedenost z mladostjo, mlado telo, popularna kultura, znanstvena fantastika, znanstvenofantastični film.

## **Obsession with Youth in Science fiction Films**

The subject matter of obsession with youth is a complex one because it is not of an independent phenomenon, but rather an interlacement of psychological, philosophic and marketing components: fear of aging, which derives from prejudice and the attitude of society toward the oldest generation, a negative attitude toward death and the influences of fashion and cosmetic industry. Obsession with youth means yearning for a perfect, competent and vital body, which is a synonym for a productive and socially useful person. A step further is an even more utopian idea of eternal life, which derives from modern society, which is emphasizing only youth and its values and does not appreciate the elderly enough and is stimulated by the fast development of biomedicine and complementary sciences. All the above-mentioned desires and human imagination, which basically has no boundaries and is capable of realizing any idea, are reflected by the popular culture, including science fiction films, which I can understand as a sort of collection of all the human desires and at the same time as a creator of new cravings. Science fiction films treat obsession with youth in different ways and emphasize different components of this more and more frequent social phenomena.

**KEYWORDS:** Obsession with youth, young body, popular culture, science fiction, science fiction film.

## KAZALO

<b>1</b>	<b>UVOD.....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>STRAH PRED STARANJEM.....</b>	<b>7</b>
<b>3</b>	<b>KULT MLADOSTI IN PODALJŠEVANJE ŽIVLJENJA.....</b>	<b>8</b>
<b>4</b>	<b>POPULARNA KULTURA IN OBSEDENOST Z MLADOSTJO.....</b>	<b>9</b>
4.1	OBSEDENOST Z MLADOSTJO IN TELEVIZIJA.....	10
4.2	POPULARNA LITERATURA IN VEČNA MLADOST.....	12
<b>5</b>	<b>ZNANSTVENA FANTASTIKA.....</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>ZNANSTVENO FANTASTIČNI FILM.....</b>	<b>15</b>
6.1	ZNANSTVENO FANTASTIČNI FILM IN OBSEDENOST Z MLADOSTJO .....	16
<b>7</b>	<b>METODE ANALIZE ZNANSTVENOFANTASTIČNEGA FILMA.....</b>	<b>18</b>
<b>8</b>	<b>ANALIZA IZBRANIH ZNANSTVENO FANTASTIČNIH FILMOV .....</b>	<b>20</b>
8.1	INCEPTION (2010) .....	20
8.2	WALL-E (2008) .....	21
8.3	ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004).....	22
8.4	DONNIE DARKO (2001) .....	22
8.5	DISTRICT 9 (2009).....	23
8.6	V FOR VENDETTA (2006).....	24
8.7	AVATAR (2009).....	25
8.8	CHILDREN OF MEN (2006) .....	26
8.9	MOON (2009) .....	27
8.10	THE MAN FROM EARTH (2007).....	28
<b>9</b>	<b>UGOTOVITVE .....</b>	<b>28</b>
<b>10</b>	<b>SKLEP.....</b>	<b>29</b>
<b>11</b>	<b>LITERATURA .....</b>	<b>31</b>

## 1 UVOD

Obsedenost z mladostjo je ena najbolj prepoznavnih lastnosti moderne družbe, ki hlasta po večnosti in se noče in ne more sprijazniti z umrljivostjo. Tovrstno novo obsesijo diktirajo predvsem mediji, močno povezani z lepотно in kozmetično industrijo, ki nagovarjata predvsem ženski spol in ponujata čudežne rešitve, vse bolj pa se za idejo večnosti ogrevata tudi biologija in znanost. Ker je bilo na temo obsedenosti s popolnostjo, z mladim telesom in lepoto že kar nekaj napisanega, me je bolj zanimalo, kako na to tematiko gleda filmska umetnost, natančneje znanstvenofantastični žanr. Za tovrstno analizo sem se odločila zato, ker je film eden najmočnejših izobraževalnih ter tudi razvedrilnih medijev, ki pa hkrati odslikava družbeno realnost in aktualne tematike.

V svoji diplomski nalogi bom obravnavala sledeče raziskovalno vprašanje:

**Ali znanstveno fantastični filmi obravnavajo problem obsedenosti z mladostjo in če, na kakšen način?**

Na začetku diplomske naloge se bom lotila analize človeške obsedenosti z večno mladostjo, pri čemer bom analizirala primarne ter sekundarne kvalitativne vire, ter obravnavala pojme kot so gerontofobija, kult mladosti, strah pred staranjem in smrtjo, ter jih skušala povezati.

Kasneje bom definirala pojem znanstvene fantastike in znanstvenofantastičnih filmov, nato pa sledi praktični del, analiza obsedenosti z mladostjo v znanstvenofantastičnih filmih, ki jih bom izbrala po načelu naključne izbire desetih najboljših filmov tega žanra v zadnjem desetletju. Seznam desetih filmov bom izbrala glede na seznam filmskega spletnega portala Internet movie data base.

Cilj diplomskega dela bo ugotoviti, ali se aktualna tematika obsedenosti z mladostjo, pojma, ki ga bom obravnavala s pomočjo analize socioloških ter psiholoških raziskav ter teorij, pojavlja v desetih najboljših znanstvenofantastičnih filmih, ter če se, na kakšen način in kaj želi film z vsebnostjo tega fenomena sporočiti.

## 2 STRAH PRED STARANJEM

Staranje je naravni biološki proces, ki pa s seboj prinaša številne strahove, med njimi problem upokojitve, v številnih družbah realnost nezaželenega, čeprav vedno številčnejšega sektorja starejših prebivalcev ter navsezadnje, tik pred soočenjem s smrtjo, debato o razlogih proti in za evtanazijo. Strahova pred staranjem in smrtjo, ter posledično hrepenenje po mladosti, so že pred več kot pol stoletja dojemali kot močno povezana z družbenimi stereotipnimi predsodki ter pričakovanji o življenju ter vedenju starega človeka. Človek naj bi se po upokojitvi upočasnil, se posvetil retrospektivi svojega življenja in nasploh živel le skozi nostalgično obujanje preteklosti, oblikuje pa se tudi samoumevno prepričanje, da star človek ne bo več družbeno aktiven (Manas Journal 1950, 1).

Sociološke raziskave nakazujejo na teorijo samo-izpolnjujoče se prerokbe, pri kateri gre za to, da imajo starostniki slabo mnenje o sebi v veliki meri tudi zato, ker tako o njih razmišljajo mlajše starostne skupine. Tako je sociolog Kenneth Ferraro, ki se ukvarja z gerontologijo, vedo o starejših, prišel do spoznanja, da imajo mladi ljudje zelo slabo mnenje o starostnikih. Na podlagi tega sociologi domnevajo, saj o tem obstaja le malo raziskav, da bi to lahko z gotovostjo potrdili, da je prav takšno mišljenje vzrok pogosto podcenjevalnega odnosa mladih do starih ljudi (Lynch 2000, 3).

Sicer so najpogostejši strahovi, povezani s staranjem, strah pred smrtjo in strahovi pred nezaželenimi posledicami starosti, ki pa jih je potrebno ločiti od strahu pred smrtjo, saj nimajo vsi, ki jih skrbijo tegobe starosti, hkrati tudi strahu pred koncem življenja. Hummert ugotavlja, da se z obema kategorijama strahov soočajo predvsem tisti, ki še ne sodijo med staro prebivalstvo, saj jih skrbi, kaj jim bo prinesla starost kot obdobje, o katerem obstaja veliko negativnih prepričanj. Na povsem drugačen način pa se s staranjem soočajo že stari ljudje. Ti se bolj kot s strahovi spopadajo z dejanskimi, ne le utopičnimi, negativnimi vidiki starosti, kot so slabše zdravstveno stanje, predvsem negibljivost, ter finančna problematika. Vsi ti strahovi in položaj starostnikov pa je odvisen še od drugih, prav tako pomembnih, socioloških kategorij: od statusnega položaja človeka, kar vključuje tudi njegov materialni položaj, spol, raso itd. (Lynch 2000, 5–6).

Raziskave ameriške generacije babyboomerjev, ljudi, ki so se rodili v obdobju naglega porasta svetovnega prebivalstva, med leti 1946 in 1964, namreč dokazujejo povezanost med rasno ter socialno komponento ter strahom pred staranjem. Afroameričani in latinoameričani imajo v povprečju nižjo izobrazbo ter slabši dohodek od belih Američanov, zato so tudi bolj podvrženi strahu pred prihajajočim staranjem (Silverstein in drugi 2011, 362–363).

Omenjeni strah pred staranjem, ki sem ga analizirala v začetku poglavja, strokovno imenujemo gerontofobija, izraz pa se lahko nanaša tako na negativen odnos drugih, mlajših, do starih ljudi, kot tudi na negativen, s strahom prežet, pogled starostnikov nase. Gerontofobija označuje sovraštvo in s tem povezano nerazumevanje družbe do starostnikov, kot tudi negativne občutke starostnikov ob doživljanju njih samih (Balaram 2004, 1).

### **3 KULT MLADOSTI IN PODALJŠEVANJE ŽIVLJENJA**

Gerontofobija vodi do hrepenenja sodobnega človeka po tem, da bi večno ostal mladosten, da bi svojega duha, predvsem pa telo, ohranil čilo, gibko in zdravo. Strah pred staranjem in želja po večni mladosti gresta z roko v roki in sta v sredini 20-ih let ustvarila novi pojav, t.i. kult mladosti, ki ga je definiral Andrew Achenbaum. Kult mladost pomeni obsedenost z mladostjo; močno se zrcali v propagandah in ciljih sodobnih popularnih medijev, ki se dopolnjujejo z estetsko in kozmetično panogo (Frolik 1999, 21).

Kot sem spoznala, sta kult mladosti in posledično skrb za mlado, lepo telo, močno povezana tudi z medicino, saj je zdravljenje starostnikov bolj problematično in je za države finančno obremenjujoče, zato močno odobravajo tiste, ki se trudijo ohranjati svojo mladost. Obsedenost z mladostjo je zaradi patriarhalne tradicije še posebej koncentrirana na ženske, saj je njihova vrednost pogosto ocenjevana prav skozi lepoto in vitalnost telesa. Prav zato se kot samoumevno jemlje to, da sodobne ženske včasih prav obsedeno skrbijo za svoj videz ter se borijo zoper znake staranja, ki jih kot popolno nasprotje mladosti definira tudi vse bolj popularizirana estetska kirurgija (Fišer 2010, 27–28).

Obsedenost z mladostjo in posledično prizadevanje za odložitev starosti pa izvira iz samega razumevanja starosti kot bolezni. Etnolog Arthur Caplan iz Univerze v Pensilvaniji namreč



razmišlja, da je starost neke vrste bolezen, čeprav jo dojemamo kot naravni in biološki proces, vendar verjamemo, da se ji je v resnici mogoče zoperstaviti in jo premagati (Vincent 2006, 8).

Takšno razumevanje starosti kot bolezní seveda zelo ustreza industriji, ki služi s človeško obsedenostjo z doseganjem telesne popolnosti. Sodobno družbo tako definirajo tudi napredujoča bio medicina, estetska kirurgija ter novi kozmetični izumi, ki, kot ugotavljata Stephen Katz in Barbara Marshall, so sinonim 'napredne družbe'. Ta nov tip družbe preizkuša najrazličnejše možnosti 'izigravanja' smrti in starosti, zaradi česar gerontolog Thomas Kirkwood moderno družbo imenuje kar družbo, ki jo zaznamuje 'konec smrti'. Melinda Cooper poudarja vse večji pomen biogerontologije, podveje gerontologije, ki se ukvarja z biološkimi procesi staranja in ugotavlja, da sodobno družbo zaznamuje t.i. regenerativna medicina, za katero, glede na ime, sklepa, da se posveča obnavljanju človeških celic in s tem podaljševanju življenja (Moreira in Palladino 2008, 23–24).

#### **4 POPULARNA KULTURA IN OBSEDENOST Z MLADOSTJO**

V prejšnjem poglavju sem skušala opredeliti gerontofobijo, potem pa sem se posvetila preučevanju faktorjev, ki vodijo do njenega razvoja; sedaj pa bom raziskala povezanost med obsedenostjo z mladostjo ter popularno kulturo.

Obsedenost z mladostjo moderne družbe se zrcali tudi v popularni kulturi, ki jo lahko razumemo le tako, da definiramo pomen pojma kulture. V okviru britanskih kulturnih študij jo je definiral britanski marksist Raymond Williams. Kulturo je razumel antropološko, kot celostni način življenja, ki zajema tako institucije, jezik in običaje, kot tudi različne kulturne tekste, arhitekturo in stvaritve (Freccero 1999, 13).

Pri razumevanju popularne kulture ne moremo mimo zgodovinskega razvoja kulture, saj se je sočasno s srednjeveško visoko kulturo razvijala tudi ljudska kultura, ki so jo dojemali kot množično in je bila, tako kot današnja popularna kultura, močno povezana s preživljanjem prostega časa preprostega prebivalstva (Lahajnar 2004, 12).

Po Williamsu je pojem popularnega odvisen od različnih kontekstov in ima številne možne pomene. Popularno je lahko tisto, kar je všeč velikemu številu ljudi ali pa se nanaša na prakse

ali predmete, ki jih uporablja veliko ljudi. Popularno kulturo so v drugi polovici 20. stoletja kot prvi začeli preučevati ameriški sociologi, med njimi Chandra Mukerji in Michael Schudson. Po njunem mnenju se na popularno kulturo nanašajo vsa tista prepričanja, prakse ter objekti, skozi katera so ta organizirana in so razpršena po populaciji (Bielby in Harrington 2001, 2).

Tako številni sociologi definirajo pojem popularne kulture, katero pa lahko razumemo tudi kot nasprotje visoki kulturi, pri čemer moramo najprej definirati slednjo in nato analizirati, kateri rezultat človeškega ustvarjanja ne ustreza kriterijem visoke kulture. Popularna kultura je širok pojem, ki zajema vse od televizijskih vsebin, glasbe, filmov ipd. Četudi je produkte popularne kulture včasih težko razlikovati od 'visoke' kulture, pa se je uveljavil nek splošen konsenz, da je popularna kultura proizvedena masovno ter je komercialna, kar pomeni, da je namenjena zadovoljevanju okusa širokega spektra množic, medtem ko je klasična kultura produkt posameznika in je namenjena specifičnim skupinam ljudi (Storey 2006, 4–5).

Obsedenost z mladostjo je pogosta tematika produktov popularne kulture, tako filmov, glasbe kot tudi literature in se močno prepleta s tematikami, kot sta obsedenost s hujšanjem in vzdrževanjem popolnega videza telesa. Mediji so se močno povezali s kozmetično industrijo, ter še posebej ženskam sugerirajo, da je staranje s svojimi spremljajočimi pojavi, kot so gubice, uvela koža in nagnjenost h kopičenju maščob, nekaj slabega in da se je treba boriti zoper njih. Mediji ženskam sporočajo, da ni le normalno, temveč je nujno, da jih staranje skrbi ter ponujajo rešitve tega pojava. Te so največkrat prikazane skozi spodbujanje potrošništva, saj kot čudežno rešitev mediji predstavljajo kozmetične in lepotne storitve ter usluge (Daniluk 1998, 297).

#### **4.1 OBSEDENOST Z MLADOSTJO IN TELEVIZIJA**

V tem poglavju diplomske naloge se bom lotila analize načina, na kakršnega starostnike in njihovo življenje prikazujejo televizijski programi s popularnimi vsebinami. Prikazovanje starostnikov v novodobnih medijih je povezano z družbenimi stereotipi in predsodki, saj starejše pogosto obravnavajo kot nemočne, bolne in takšne, ki jih zanimajo drugačne in tudi cenejše dobrine, za razliko od mlajšega prebivalstva. Hrepenenje modernega človeka po mladosti pa se kaže tudi v tem, da nekatere televizijske serije starostnike prikazujejo kot čile

in zdrave ter brez zdravstvenih problemov, v čemer se očitno izraža želja modernega človeka po tem, da v starosti ne bi postal onemogel. Nekatere izmed takšnih serij, posnete predvsem v poznih osemdesetih in zgodnjih devetdesetih letih prejšnjega stoletja, so predvajali tudi na slovenskih TV programih, denimo Umor, je napisala, Zlata dekleta itd. Bell pa opozarja, da gre tudi v tem primeru za stereotipne, nerealne upodobitve, četudi izhajajoče iz pozitivnega stališča, vendar utemeljene na idealističnih predstavah (Kreačič 2004, 24–26).

Medijska predstavitev starostnikov se tako pogosto dotika dveh skrajnosti: bodisi jih predstavlja kot takšne, ki se od mlajših v ničemer ne razlikujejo, ali pa kot nebojlene, depresivne in bolne. V številnih serijah pa so starostniki prikazani kot povsem aseksualni. (Kreačič 2004, 24–26).

Prav z izhajanjem iz aseksualnosti, torej predpostavke, da človekovo staranje in zadovoljivo spolno življenje ne gresta skupaj, se po mojem mnenju lahko pojasni številne nasvete v ženskih ter moških revijah, ki priporočajo raznorazne trike za obuditev spolnosti in preprečitev upada spolne sle. Vsi ti nasveti temeljijo prav na strahu sodobnega človeka pred staranjem, na neugodnem zavedanju, da se spolnost skozi staranje pač spremeni, ter na želji po tem, da bi se to lahko spremenilo.

Medtem ko zgoraj omenjene serije stereotipno prikazujejo življenje fiktivnih starostnikov, pa nekatere nanizanke in resničnostni šovi odslikavajo obsedenost modernega človeka z mladostjo. Ena izmed takšnih serij je ameriška oddaja Dr. 90210, ki prikazuje kariero brazilskega lepotnega kirurga, dr. Roberta Reya. Serija ponuja vpogled v posege liftinga, vbrizgavanja botoksa ter številne druge operacije, s katerimi želijo bogate stranke ohraniti svojo večno mladost, denimo s popravki nosu, ličnic, obrvi itd (Willett 2010, 95).

Četudi je serija osnovana izobraževalno, z namenom osveščati vse, ki razmišljajo o lepotnih posegih, o samem postopku ter možnih stranskih učinkih, pri tem vendarle zaznam tudi promocijsko sporočilo. Že samo obstoj takšne serije sporoča, da je odločitev za polepšanje pod skalpelom nekaj vse bolj običajnega in normalnega, tako kot je bilo včasih kupiti kremo proti staranju. Gre za prikrito oglaševanje in nagovarjanje novih strank ter za sporočilo, da je obsedenost z mladostjo čedalje bolj množična in da so takšni postopki učinkovita rešitev proti staranju.

Poleg serij o lepotni kirurgiji, kakršna je predhodno omenjena oddaja, je bila v ZDA in pri nas priljubljena tudi nanizanka Nip/Tuck (slovenskemu občinstvu znana pod naslovom Pod nožem lepote), ki so jo snemali med leti 2003 in 2010 ter je pripovedovala o življenju in delu dveh lepotnih kirurgov. Nanizanka se je ves čas poigravala s kirurškim fantaziranjem o popolnosti človeškega telesa in strmenjem k uresničevanju človeškega hrepenenja po večni mladosti. Serija je obravnavala obsesije z videzom obremenjenih ljudi, predvsem žensk, ki se odločajo za drastične posege, povsem izumetničenega videza pa so tudi kirurgi sami. Serija je po mojem mnenju kontroverzna, saj lepotne popravke ženskega telesa, s katerimi se zabriše leta ali pa povsem spremeni videz osebe, obravnava kot umetniško delo kirurgov in sloni na predpostavki, da je vsakogar mogoče še malo popraviti ter pomladiti (Heller 2007, 129).

#### **4.2 POPULARNA LITERATURA IN VEČNA MLADOST**

Zdi se mi, da televizija, v primerjavi z literaturo, v zadnjih letih še vedno prednjači v priljubljenosti, vendar pa sem skozi analizo dobila občutek, da narašča zanimanje za tako imenovano lahkotnejše branje ter priročnike v smislu popularne psihologije. V zadnjih letih je na trgu namreč ogromno psiholoških, zdravstvenih, lepotnih in drugih priročnikov, ki ponujajo nasvete o tem, kako ohraniti mladost telesa ter duha, npr. *Staying Young* avtorice Charmaine Yabsley, *1003 Ways to Stay Young* avtorice Ann Hodgman itd. Že sam obstoj tovrstne literature dokazuje, da se moderni človek sprašuje o staranju, ta pojav ga zanima in skrbi, ter bi ga rad preprečil. *1003 Ways to Stay Young* tako vsebuje kratke misli, duhovita vprašanja in razmišljanja, ki ponujajo nasvete o tem, kako se z nasmeškom soočiti s staranjem ter razgaljajo najpogostejše človeške strahove glede staranja. Nekatere ideje so povsem življenjske, kot je priporočilo za telovadbo ali naštevanje najboljših super živil za ohranitev mladosti, spet drugi nasveti pa so predvsem humorni, denimo: Zaprošite mamó, naj vam postrizže nohte na nogah (Hodgman 2007, 18–20).

Ne glede na to, ali so tovrstni priročniki lahkotni in namenjeni zabavi, menim, da je humor lahko tudi neke vrste obrambni mehanizem, ali pa ponujajo resne, na znanstvenih raziskavah utemeljene nasvete, je vzrok njihovega pojava ter uspešnosti jasen: moderni človek je obremenjen s staranjem in hlasta za idejami, kako ga kar najbolj upočasniti. Največja ironija pa je, da popularna kultura ne le ponuja številne rešitve, temveč je ena od ključnih dejavnikov, ki so starosti prilepili negativno konotacijo, oziroma jo predstavljajo kot problem.

To dokazuje dejstvo, da so za vse tiste, ki jih skrbijo pojavi, povezani s starostjo, še posebej estetski, npr. povešanje kože, gubice, manj gladko telo ipd., popularne revije prava zakladnica nasvetov, kako takšne pojave omiliti ali jih celo preprečiti. Pri tem pa so t.i. lifestyle revije, katere ponujajo, kot pove že ime, nasvete za lepše življenje, pravzaprav zavajajoče, saj obljublajo nekaj, kar sploh še ni znanstveno dokazano in razumljeno. Čeprav te revije obljublajo terapije proti staranju, upočasnitev staranja in večkrat slonijo na naslovih kot so: Premagati staranje, v resnici ne temeljijo na znanstvenih raziskavah. Do sedaj znanstveniki še niso odkrili, zakaj do staranja sploh pride, brez takšnega osnovnega razumevanja pa je nemogoče obljubljeni pomlajevalne terapije, ki so le reakcija na proces, ki ga sploh še ne razumemo (Hooyman in Kiyak 2008, 71).

V skladu z moderno družbo, ki je usmerjena v to, da potrošniški trg, z razliko od nekaj desetletij nazaj, presega povpraševanje, so popularne revije usmerjene predvsem v promocijo ideje kakovostnega staranja, katerega seveda lahko dosežemo le z uporabo določenih kozmetičnih pripomočkov. Takšna propaganda se ujema z znanstvenimi spoznanji, da se človek biološko sicer stara, vendar se njegova osnovna identiteta, samozavedanje, skozi staranje bistveno ne spreminja. Številni ljudje poročajo, da se zares stare počutijo šele takrat, ko se pogledajo v ogledalo in vidijo zunanji odsev, materializirani dokaz svoje biološke starosti. Prav na poudarjanju pomembnosti zunanjega videza pa slonijo popularne revije (Hooyman in Kiyak 2008, 326).

## **5 ZNANSTVENA FANTASTIKA**

V tem poglavju bom opredelila znanstveno fantastiko, obrazložila zgodovinske okoliščine njenega nastanka in skušala pojasniti, zakaj znanstvene fantastike ne moremo razumeti kot samostojnega, jasno določenega žanra.

Znanstvena fantastika je zvrst popularne kulture, ki jo lahko definiramo kot kombinacijo znanosti, romance ter predvidevanja, ugibanja, kaj se bo zgodilo v prihodnosti. Pravzaprav je znanstveno fantastiko precej problematično definirati kot specifični žanr, saj s takšnim razumevanjem ne upoštevamo, da se znanstvenofantastične prvine lahko prepletajo z drugimi žanri in so zato precej hibridne. Zato je morda bolje, da znanstveno fantastiko dojemamo kot neko polje, v katerem lahko najdemo različne žanre in podžanre. Vendarle pa znanstvena

fantastika ni nezmotljiv napovednik, vpogled v prihodnost človeštva, temveč gre za avtorjeva ugibanja, domišljajske predstave o tem, kaj bi se morda nekoč utegnilo zgoditi. Pisatelj in kritik Samuel Delany znanstveno fantastiko dojema kot avtorjevo subjektivno razmišljanje o možnih in težko uresničujočih potencialih znanosti (Seed 2011, 1–2).

Znanstvena fantastika je oznaka ene izmed oblik popularne kulture, ki je svoje poimenovanje dobila v poznih 20-ih letih 20. stoletja. Pred tem so vsebine, ki jih danes poznamo kot znanstvenofantastične, poimenovali z drugačnimi, raznoraznimi izrazi, kot je 'čudna znanost', 'drugačna znanost', 'psevdo znanost', znanost izven okvirov ipd. Pobudo za še danes uveljavljen termin znanstvene fantastike je podal novinar in podjetnik Hugo Gernsback, ki je l. 1923 predstavil besedno zvezo 'znanstvena fikcija', katero je nato združil v izraz 'znanstvenafikcija', leta 1929 pa je v svoji reviji Sciencewonderstories prvič uporabil termin 'znanstvena fantastika'. Čeprav je bila besedna zveza rojena, pa se jo je bolj množično začelo uporabljati šele okoli leta 1950 (Luckhurst 2005, 15).

Kljub uradnemu poimenovanju, ki se je torej zgodilo šele v 20-ih letih 20. stoletja, pa se je sama vsebina znanstvene fantastike, oziroma njeni zametki, v popularni kulturi pričela oblikovati že dosti prej, v 18. stoletju. Takrat so bile priljubljene zgodbe o potovanjih v druge, eksotične dežele, kar je bilo povezano z razširitvijo evropskega imperializma. Te zgodbe so govorile o daljnih svetovih, npr. o odkritjih Kitajske, ki pa niso odsevale le golih dejstev, temveč tudi avtorjevo domišljijo, ki je realnosti dodala tudi izmišljene, fantastične elemente. Določene zgodbe s primesmi znanstvene fantastike pa so obstajale že stoletja prej, denimo kulturna Utopija Thomasa Mora iz leta 1516 je slonela na filozofskem idealiziranju, hrepenenju po popolni družbi. V 17. stoletju so takšne zgodbe manj slonele na filozofiji in so začele vključevati več znanstvenih prvin. Ena takšnih je Frankenstein avtorice Mary Shelley iz leta 1818, ki govori o neslutelih, grozljivih zlorabah znanosti, ki lahko producira pošast. Kljub omenjenim začetnikom pa se je po mnenju profesorja moderne književnosti Rogerja Luckhursta znanstvena fantastika, kakršno poznamo dandanes, pojavila šele okoli leta 1880 (Luckhurst 2005, 16).

## 6 ZNANSTVENO FANTASTIČNI FILM

Nekateri znanstvenofantastični avtorji, med drugimi tudi kanadsko-ameriški pisatelj William Gibson ter analitik Brooks Landon, menijo, da je znanstvenofantastični film daleč najbolj prodoren izmed vseh oblik podajanja znanstvenofantastične vsebine. Film je eden izmed najbolj priljubljenih medijev, ki, po prepričanju nekaterih analitikov, najbolj navdušuje moderne potrošnike popularne kulture. Znanstvenofantastični film pa je precej težje analizirati v primerjavi z drugimi, jasneje prepoznavnimi filmskimi žanri, saj v njem prepoznamo prvine številnih drugih žanrov, denimo grozljivke, muzikala itd., oziroma so meje med njimi zabrisane (Cornea 2007, 3–6).

Prav zato ni nič neobičajnega, da različne študije, ne glede na to, ali se ukvarjajo z analizo grozljivk, kriminalk ali fantazijskega filma, kot primere večkrat navajajo iste filme. Med take križance, ki vsebujejo elemente različnih žanrov, denimo spadajo kulturni filmi Psiho (1960), Vojsna zvezd (1977), Stvor (1982) in E.T. vesoljček (1982). Tekom razvoja znanstvenofantastičnega filma so se utrdile povezave med različnimi žanri, oziroma so se pojavile nove mešanice žanrov. Tako je s filmom Frankenstein (1910) nastala kombinacija grozljivke ter znanstvene fantastike, s filmom Otok strahu (1920) povezava med pustolovščino ter znanstveno fantastičnimi elementi ipd. V 60-ih letih 20. stoletja, še bolj pa od 70-ih let dalje so se znanstvenofantastični filmi začeli ukvarjati z vprašanjem prihodnosti človeštva, s špekulacijami o uničenju Zemlje, o potovanju skozi čas in prostor ter podobnimi apokaliptičnimi napovedmi. Dva takšnih zgodnejših filmov z obravnavo katastrofalnih preizkusov človeštva sta Planet opic (1968) in Zeleno sonce (1973) (Cook 2007, 344).

Eden glavnih problemov tekom zgodovine znanstvenofantastičnih filmov je bilo usklajevanje idej o prihodnosti s pomanjkljivim razvojem tehnologije zvoka in posebnih učinkov, s katerimi še niso uspeli prepričljivo prikazati vseh nenavadnih zgodb. Skupno vsem znanstvenofantastičnim filmom pa je razmerje soočenja med človeštvom in neznano, tujo silo ali bitji (Cook 2007, 345).

## 6.1 ZNANSTVENO FANTASTIČNI FILM IN OBSEDENOST Z MLADOSTJO

Kot sem spoznala skozi analizo, znanstvenofantastični filmi obravnavajo najrazličnejše teme, ki so kombinacija domišljjskega fantaziranja ter realističnega predvidevanja prihodnosti. Ena takšnih idej, ki izraža hrepenenje človeka, je upanje v večno življenje telesa in duha. Znanstvenofantastični filmi odslikavajo človeško predstavo o prihodnosti, kjer bo človek večno ali vsaj dlje časa mlad in zdrav, drznejše predstave pa se dotikajo tudi ideje o večnem življenju.

Že v začetku pojava znanstvenofantastičnih filmov, v 30-ih in 40-ih letih 20. stoletja, se je obravnavi tematike tehnološkega razčlovečenja ter strahu pred nezemeljskim podjarmljenjem pridružila še fascinacija nad stapljanjem človeškega telesa in nezemeljske, visoko razvite tehnologije. Gre za zanimivo obravnavo problema iz dveh zornih kotov: po eni strani znanstvenofantastični filmi prikazujejo človeka kot uporniškega, takšnega, ki se bori, da bi ohranil svoje bistvo in se ne bo podjarmil stroju. Po drugi pa znanstvena fantastika odseva že skoraj otroško navdušenje, osuplost nad še neraziskanimi možnostmi uporabe znanosti v namene podaljšanja človeškega življenja, preoblikovanja telesa ipd. (Cook 2007, 345).

Znanstvenofantastični filmi se torej pogosto sprašujejo o obstoju možnosti umetnega daljšanja življenja, denimo s pomočjo bioloških izumov, kot sta kloniranje ter kombiniranje robotske tehnologije in človeških elementov, kar rodi povsem nov izum, človeški stroj — android. Še eno izmišljeno večno bitje, prisotno tako v starejših kot novejših najstniških grozljivkah in tudi v znanstvenofantastičnih filmih, je vampir. Zanimivo pa je, da so kljub človeškemu hrepenenju po večnosti omenjeni nesmrtniki večkrat predstavljeni kot osamljeni, nesrečni, zlobni in odrezani od preostalega sveta. Znanstvenofantastične vsebine večne mladosti torej ne predstavljajo le kot obsedeni ideal človeštva, ampak večkrat namignejo tudi na negativne psihološke posledice takšnih posegov, ki so po svoji naravi povsem nasprotni človeški umrljivosti in neponovljivosti določenih življenjskih situacij (Reid 2009, 216).

O posebnežu, ki ohrani večno mladost, vendar izgubi svojo notranjo srečo in smisel življenja, pa pripoveduje tudi novela, ter po njej posnet znanstvenofantastični film iz leta 1945 ter remake iz leta 2009, Slika Doriana Graya. Mlademu pokvarjenemu moškemu nekako uspe ohraniti večno življenje in mladosten videz, vendar sčasoma umirajo vsi njegovi prijatelji in



ljubljene osebe, v ogledalu pa zagleda svoj propadajoč obraz, ki odraža njegovo zlobno dušo. Zgodba se dotika dveh mitov, prvi je bolj realističen in je pričakovanje generacije 'babyboomerjev', da bodo dočakali vsaj sto let, drugi pa izhaja iz samih vsebin znanstvene fantastike, ki prikazuje nove možnosti biotehnologije, katera obljublja doseganje večne mladosti (Michaud 2008, 20).

Tako je kar nekaj znanstvenofantastičnih filmov, med njimi novela in po njej posneta filmska zgodba *Bicentennial Man*, kjer je ranljiva človeškost prikazana kot dragocenejša od neumrljivega življenja nečloveškega bitja. Film namreč pripoveduje o androidu, človeku podobnemu robotu Andrewu, ki se je v zameno za to, da bi izkusil, kaj pomeni postati pravi človek in biti zmožen čutiti, pripravljen odpovedati tudi večnemu življenju (Candelaria in Gunn 2005, 302).

Kot lahko opazim skozi analizo vsebin, so na eni strani torej filmi, ki človeško umrljivost prikazujejo kot vrlino, ki je ne more nadomestiti nobena nesmrtnost brez duše, obstaja pa kar nekaj znanstvenofantastičnih zgodb, v katerih se odslikavata človeška plehkost in strmenje k večni mladostnosti. Kar nekaj je zgodb, ki vsebujejo podobne sugestije kot številne popularne revije, to je namigovanje, da je zgolj lepa in mlada ženska vredna občudovanja. Med njimi so zgodnji filmi iz sredine 20. stoletja, kot so *Attack of the 50 Feet Women* (1958), *The Wasp Women* (1959) ter *The Leech Woman*, ki pripovedujejo o iskanju večne mladosti in ženskem trudu, da bi ugajale svojim moškim (Reid 2009, 216).

Tako prva zgodba pripoveduje o ženski, ki jo mož zamenja za mlajšo, zato se, spremenjena v velikanko, za kar je krivo soočenje z Nezemljani, odloči za maščevanje. *The Wasp Women* je zgodba o lepotni kraljici, ki odkrije serum večne mladosti, katerega pridobiva s pomočjo čebeljih matic, *The Leech Woman* pa je pustolovščina mladega endokrinologa, ki po Afriki obupano išče zdravilo za svojo hitro starajočo se ženo (Internet movie data base).

Nekateri znanstvenofantastični filmi so po sporočilnosti podobni že omenjenim popularnim serijam, ki starostnike obravnavajo v luči stereotipov. Tako fantazijska komedija, znanstvena fantastika *Cocoon* (1985) pripoveduje o skupini starostnikov, ki jim invazija Nezemljanov

omogoči, da pridobijo večno mladost in življenje. Starostniki se okopajo v čudežnem bazenu, vrelcu mladosti, kar jih seveda neverjetno osreči, saj so po tem vsi hrepeneli.

Zelo zgovoren je tudi prikaz vnuka enega izmed starostnikov, ki uteleša vse tisto, po čemer ti postarani ljudje hrepenijo: mladost ter pozitivne lastnosti, ki se vežejo nanjo, kot so radovednost, zagnanost, odprtost za novosti ipd. Mladost je torej prikazana kot najvišja življenjska vrednota, katero si vsakdo v jeseni svojega življenja želi obuditi, in priložnost, če se mu ponudi v obliki magične rešitve, tudi takoj izkoristi (Geraghty 2009, 72).

Kot sem opazila, znanstvenofantastični filmi tematiko obsedenosti z mladostjo obravnavajo tesno prepleteno s hrepenenjem po večni lepoti ter življenju, kar je ena najmočnejših človeških želja. Hrepenenje po večni mladosti pa je prikazano z različnih vidikov: po eni strani gre za sladko človeško sanjarjenje, da bi živel dlje in ohranil mladost, ki jo dojemamo kot sinonim za radostno življenje, otroško domišljijo, lepo in plodno telo ter inovativnost uma. Hrepenenje po mladosti lahko razumem tudi kot človeško povečevanje vrednosti telesa, ki ni zgolj najbolj vidna manifestacija človeškega bitja, temveč, še posebej v zahodni kulturi, velikokrat tudi najvišje cenjena človeška vrlina, vendar zgolj, če je telo mlado in sposobno. Po drugi strani pa znanstvenofantastični filmi strmenje k neuničljivi mladosti predstavljajo v smislu reka *Pazi, kaj si želiš*, saj doseg večnosti lahko s seboj prinese nezaželene posledice, kot je osamljenost.

Prav slednja pa je prikazana kot eden najhujših strahov človeštva, ki je še dosti globlje zasidran v človeško podzavest kot pa strah pred staranjem. Slednji je v določenih filmih prikazan tudi kot sebična in plehka želja, ki se v primeru uresničitve kaznuje s trpljenjem in nerazumevanjem preostalega sveta. V tem smislu se omenjena tematika močno dotika psiholoških elementov, kot sta želji po izstopanju od drugih ter njihovemu nadvladovanju, kar junaki z večno mladostjo pogosto tudi pridobijo.

## **7 METODE ANALIZE ZNANSTVENOFANTASTIČNEGA FILMA**

V nadaljevanju diplomske naloge bom analizirala deset najboljših znanstvenofantastičnih filmov v zadnjih desetih letih, pri čemer bom uporabila internetni filmski portal Internet

movie data base. Pri svoji analizi bom kombinirala kvantitativno metodo, izbor filmov po metodi naključne izbire, ter kvalitativno metodo, vsebinsko analizo filmov.

Na kvantitativno metodo se nanaša lestvica portala Internet movie data basa, ki je eden najbolj kredibilnih virov oziroma baz, podatkov o filmski industriji. Kvantitativna metoda, ki jo bom uporabila kot pripomoček za nadaljnjo analizo, je razvrstitev znanstvenofantastičnih filmov v lestvico 50 najboljših znanstvenofantastičnih filmov v zadnjih desetih letih. Odločila sem se, da bom zožila kriterij ter obravnavala izključno posamezne filme in ne filmskih nadaljevanj, kakršna je denimo zbirka filmov Zvezdne steze.

Lestvica je sestavljena glede na upoštevanje številčnih ocen v razponu od 1 do 10, ki so jih uporabniki, bralci foruma, podelili posameznim ZF filmom v zadnjem desetletju. Pri obdelavi podatkov so upoštevali naslednje kriterije: povprečno oceno, ki jo je prejel določen ZF film, število vseh ocen, ki so jih prejeli za posamezen film, minimalno število podanih ocen, potrebnih za uvrstitev filma na seznam top 50 znanstvenofantastičnih filmov (to je okoli 1000 glasov), ter povprečno višino ocene (Internet movie data base).

Pri obdelavi omenjenih kvantitativnih podatkov so uporabili opisno analizo, kar so metode razvrščanja zbranih podatkov ter prikaza njihovih temeljnih značilnosti tabelarično, oziroma v obliki tabele (Bavdaž in drugi 2005, 132).

V nadaljevanju diplomske naloge bom podrobneje analizirala vsebino izbranih 10-ih najboljših znanstvenofantastičnih filmov na omenjeni lestvici, pri čemer bom raziskovala, ali ti filmi obravnavajo tematiko človekove obsedenosti z mladostjo ter na kakšen način. Tudi v primeru odsotnosti tega sociološkega fenomena, ki ga, kot že analizirano, pogosto najdemo v najrazličnejših tekstih popularne kulture, bom skušala definirati, kaj to pomeni.

Pri kvantitativni interpretaciji bom uporabila analizo vsebine, pri čemer bo poudarek na preučevanju ter razumevanju podane vsebine filmov. Pri tem bom, kot je pogosto za to vrsto metode, kvalitativne podatke hkrati zbirala, s tem da bom filme gledala, ter jih nato analizirala. Uporabila bom študijo primerov, ki jo definira analiza manjšega števila izbranih enot, njena prednost pa je možnost natančnejše poglobitve, ter posledično razumevanja obravnavanega problema (Bavdaž in drugi 2005, 159).

Odločila sem se, da bom kot predmet analize obravnavala zgolj tiste filme, ki nimajo nadaljevanj, oziroma drugi del v obdobju pisanja diplomske naloge še ni obstajal. Za analizo le samostojnih filmskih zgodb sem se odločila iz razloga, ker so filmske sage, zaradi nadaljevanja ali predzgodbe, preobširne za krajšo filmsko analizo.

## **8 ANALIZA IZBRANIH ZNANSTVENO FANTASTIČNIH FILMOV**

### **8.1 INCEPTION (2010)**

Na prvem mestu lestvice najbolj priljubljenih znanstvenofantastičnih filmov, s podeljeno oceno 8,8, najdemo uspešnico Inception (Izvor), ki obravnava tematiko vzporednih svetov, človeškega hlastanja po tem, da sam oblikuje svojo usodo, posredno pa je prisotno tudi hrepenenje po večni mladosti. V filmu spremljamo vohunsko delo Doma Cobba, lik Leonarda DiCapria, ki se ukvarja z nekakšnimi futurističnimi tatvinami in posegi v človeško podzavest. Cobb se namreč vtihotaplja v sanje posameznika ter v njihovi psihi brska za podatki, potrebnimi za določene politične akcije, izdajstva ipd. Četudi je film zasnovan precej hollywoodsko, s poudarkom na akciji, pa je v njem zaslediti kar nekaj elementov, ki izražajo človeške fantazije. Eden izmed njih so domišljjski svetovi, ki jih Cobb gradi s svojimi sodelavci, ustvarja izmišljene scenarije, s katerimi zavaja tiste, v katerih podzavest vdira. Tega se Cobb loteva tako poklicno, saj dobi pomembno nalogo, v kateri mora s pomočjo umske manipulacije uspešnega poslovneža prek sanj prepričati, da bo očetov položaj, ki ga bo podedoval po njegovi smrti, prepisal na Cobbovo stranko, kot tudi zasebno.

Prav Cobbova osebna obsesija je tista, v kateri zaznam obsedenost z mladostjo, saj si je z ženo Mallorie, s pomočjo kontroliranja uma v stanju spanja, v prostem času ustvaril fantastični svet, ki sta ga zgradila po svojih željah. Ker sta se z domišljjskim svetom, obstoječim zgolj v njuni skupni podzavesti, na nek način drogirala, žena ni več zmogla živeti izven teh fantazij, v vsakdanjem življenju. Začela je zamenjevati realnost in fantazijo, zato je skočila iz stavbe, misleč da je tako ali tako še v sanjskem svetu in da bo s padcem prešla v realnost ter se prebudila.

V sanjskem svetu sta zakonca živela po svojih lastnih željah, čas pa je tekel hitreje kot v realnem življenju, vendar sta ga onadva doživljala kot pristni, realni čas. To je pomenilo, da sta bila v fantazijskem svetu stara toliko, kolikor sta želela; seveda sta izbrala mladost, v realnosti pa sta bila prav tako še precej mlada. Sanjski svet je, zaradi drugačnega minevanja let, dejansko ponujal možnost skoraj večnega življenja. V filmu pa je prikazano tudi fantazijsko bivanje hudo bolnih starcev v Afriki, ki zaradi zavedanja, da bodo kmalu umrli, niso več želeli vegetirati v realnosti, temveč so bili ves čas v stanju tega sanjarjenja, kjer so bili mladi ter zdravi. Zgodba je močno povezana s problematiko hrepenenja po mladosti ter se poigrava z možnostjo razvoja ter spoznavanja možganskih sposobnosti v prihodnosti, kjer bo morda mogoče, da bomo ustvarili svetove, kjer bomo večno mladi ali da bomo okusili celo več življenj.

## **8.2 WALL-E (2008)**

Zgodba z majhnim številom dialogov in močno sporočilnostjo o potencialno negativni prihodnosti Zemlje. Animirani film prikazuje zgodbo osamljenega robotka Wall-e-ja, ki je leta 2808 še edini na zemeljski površini in ima zelo pomembno nalogo. Človeštvo se je zaradi prekomernega onesnaževanja ter nekontroliranega odlaganja smeti že zdavnaj odselilo na vesoljsko postojanko, Wall-e pa ima nalogo, da Zemljo očisti in jo pripravi na ponovno poselitev malomarnih ljudi.

Močna ekološka sporočilnost je kombinirana z romantično zgodbo, saj se robot zaljubi v robotko Eve, ki jo na Zemljo pripelje vesoljska ladja, ter sprejme izziv in se skupaj z njo poda na vesoljsko pustolovščino. V vesoljski bazi pa robot naleti na prizore močno lenih in brezskrbnih ljudi, ki so svoje življenje zaupali robotom, kateri delajo za njih, jim kuhajo ter skrbijo za njihovo zdravje.

Ljudje so neverjetno debeli ter negibljivi, razlog pa je v celodnevem poležavanju v udobnih vozičkih, ki jih poganjajo stroji. Nihče več se ne giba in ne dela, kar lahko razumem kot enega izmed možnih scenarijev, kaj se bo zgodilo s človeštvom, če bo postalo pretirano obsedeno z ohranjanjem zdravja ter mladosti. Namesto da bi telo utrjevali in z bolj zdravim življenjem izboljšali svoje počutje, bomo mladost skušali doseči na lažji, bolj modernemu načinu življenja prilagojen način: s pomočjo zdravil, izboljšanja medicine ter napredne robotike.

### **8.3 ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND (2004)**

Na tretjem mestu je film, ki pripoveduje o dveh nekdanjih ljubezenskih partnerjih, katera upodobita Jim Carrey ter Kate Winslet.

Zgodba se dogaja v prihodnosti, ko že obstaja možnost možganske manipulacije; to je posebni postopek, ki je priljubljena tematika številnih znanstvenofantastičnih filmov. Gre za proces, s katerim človeku, medtem ko ta brezskrbno zaspi, izbrišejo spomine, tiste dogodke ter čustva, katerih se ne želi več spominjati. Za to se odloči tudi Clementine, nekdanja zaljubljenka, ki najame podjetje Lacuna, da bi z njihovo pomočjo izbrisala vse spomine, vezane na njeno dvoletno razmerje z Joelom.

Čez čas se Clementine in Joel ponovno srečata, vendar ga ona ne prepozna. Skoraj istočasno Joel dobi nenavadno pošto, uradno sporočilo, da ga je Clementine izbrisala iz spomina. Odloči se, da se bo oglasil na podjetju Lacuna, kjer mu povedo, da je Clementine to storila zato, ker ni bila srečna. Iz prizadetosti se odloči, da bo enak poseg opravil tudi sam ter jo izbrisal za vedno. Tekom njegovih obiskov ambulante izvemo, da so imeli nekateri ljudje že več takšnih posegov, torej so želeli na silo izbrisati določene spomine in izkušnje. Tematika filma je psihološka, saj pripoveduje o paradoksalni človekovi želji po tem, da bi uničil preveč neprijetne izkušnje, ljudi ter spomine, četudi ga nasilna pozaba pravzaprav spravlja v še večji obup kot soočenje z njimi.

Zgodba pripoveduje o drugačni obsedenosti, obsedenosti po nadzoru svoje podzavesti, ki se kruto poigrava z nami, z željo po kontroli spominov. Sicer film ne obravnava hrepenenja po večni fizični mladosti, temveč željo po večno srečnem življenju, brez problemov in čustvenih brazgotin, katere pa imajo pomembno vlogo pri oblikovanju osebnosti, kakršne smo.

### **8.4 DONNIE DARKO (2001)**

Kompleksen znanstvenofantastični film se poigrava z možnostmi različnega časovnega poteka, ki lahko pripeljejo do takšne ali drugačne prihodnosti. Donnie Darko je najstnik, ki zaradi svoje hoje med spanjem, v kateri naredi številne grozljive stvari, ki se jih kasneje ne

spominja, ter prividov grozljive pošasti v podobi zajca obiskuje psihiatrinjo. Fantova družina še pred tem preživi nenavaden pripetljaj, saj v hišo strmoglavi letalska turbina, ki pa na srečo ne zadane nikogar, saj nihče ni niti poškodovan. Donnie med preživljanjem šolskega leta spozna na novo priseljeno dekle, v katero se zaljubi in v njej najde sorodno dušo. Kljub temu, da je Donnie na prvi pogled povsem običajen, nekoliko razgrajaški fant, pa ima, vsaj tako menijo starši ter njegova terapevtka, resne duševne težave. Donnie pa to dojema drugače, saj mu bitje z masko zajca začne sporočati, da prihaja iz drugačne prihodnosti, ki jo mora Donnie, če želi rešiti življenje tistih, ki jih najbolj ljubi, spremeniti. Znanstvenofantastični film s kombinacijo drame se poigrava z možnostjo uresničitve teorije o preskakovanju skozi čas in se sprašuje o filozofsko-religioznih predpogojih za spreminjanje lastne usode. Na koncu gre za to, da mora Donnie izbrati, ali bo žrtvoval lastno življenje ali pa bo zaradi lastnega nagona po samoohranitvi za večno zavrgel svoje najbližje. Obsedenost z mladostjo je v film vpletena v smislu širšega razpravljanja človeštva o možnostih spreminjanja lastnega življenja s pomočjo še neraziskanih časovnih zank, s katerimi bi bilo mogoče pri življenju obdržati vse tiste, tudi mlade, kateri si niso zaslužili prezgodnje smrti. Mladost v tej zgodbi je obravnavana večplastno, saj so prikazani negativni vidiki mladosti, denimo nasilje ter nepremišljenost, kot tudi otroška naivnost, sposobnost spreminjanja sveta na bolje ipd. Obsedenost z mladostjo vidim v navezavi s človeškim stremljenjem k ohranitvi življenja, poleg tega pa je smrt nekaterih mladostnikov prikazana kot še posebej tragična predvsem zato, ker so imeli pred seboj še vse življenje. Torej je mladost ponovno definirana kot človekova najbolj produktivna doba, ki jo družba po eni strani povečuje in ji želi omogočiti svoboden razvoj, po drugi pa jo nadzira in jo želi usmerjati v normalen prehod v odraslo dobo.

## **8.5 DISTRICT 9 (2009)**

Zgodba pripoveduje o južnoafriškem okrožju 9, nekakšnem naselju beguncev prihodnosti—Nezemljanov. Ti so zaradi tehničnih težav po nesreči pristali na Zemlji in niso zmogli nadaljevati vesoljskega popotovanja, na koncu katerega bi se vrnili na domači planet. Prebivalstvo Johannsburga, kjer je plovilo pristalo, se odloči, da jim bo zgradilo posebne četrti, kjer bodo prišleki bivali ločeno od ljudi. Sprva živijo v miru, nato pa začnejo motiti okoliške prebivalce, saj se jih bojijo zaradi nenavadnega videza in čudaških navad, a tudi Nezemljani sami se ne želijo in ne zmorejo vklopiti v življenje dežele gostiteljice.

Zaradi nesporazumov in pomanjkljive komunikacije se začnejo izgredi, nekateri, med njimi tudi ekscentrični birokrat Wikus Van De Merwe, pa begunce, v primeru neuspešnega sodelovanja in uporov, kruto pobijajo. Wikus po naključju naleti na prebivališče enega izmed vodij nezemljanske odprave, kjer ta shranjuje čudežno snov, ki je pomemben vir energije za to, da bi ladjo sčasoma lahko spravili v pogon. Med radovednim odpiranjem snovi se po nesreči polije z njo, kar vodi do usodnega zasuka. Wikus začne mutirati in se spreminjati v Nezemljana, katere sicer tako sovraži in preganja. Situacija se je obrnila in sedaj je on postal tisti, ki občuti zavrženost in nezaželenost s strani okolice, katera ga je začela preganjati, znanstveniki pa ga želijo zapreti in na silo preučevati. Kot žrtev se Wikus zateče k tistemu, ki ga je pred tem želel ubiti: k Nezemljanu, čuvaju te snovi z neverjetnimi učinki. Odločita se, da bosta poskušala pomagati drug drugemu.

Zgodba nosi pomembno sporočilnost obsedenosti z mladostjo, ki se kaže v neustavljivem znanstvenem raziskovanju nenavadnih genskih mutacij, ki bi lahko spremenile in podaljšale človeško življenje. Nenavadna snov v filmu, zaradi katere glavni junak mutira v nenavno, precej močnejše bitje, postane vir obsesij človeštva, saj bi jo potencialno lahko uporabili za zdravljenje in pomlajevanje telesa ter podaljševanje življenja. Željo po večni mladosti v filmski zgodbi zaznamo posredno, prek fasciniranosti, pomešani s sovražno nastrojenostjo do nenavadnih prišlekov, o katerih ljudje razmišljajo kot o predmetu, pripomočku za razvoj novih tehnologij, tudi takšnih, ki bi jim podarile večnost.

## **8.6 V FOR VENDETTA (2006)**

Skozi filmsko zgodbo spoznamo, da je dogajanje postavljeno v mračno prihodnost, v kateri je Anglija svetovna velesila, njen kancler pa si je podredil svet. Sama konservativna nastrojenost družbe, ki preganja in pobija drugače misleče, homoseksualce in druge rase, zelo spominja na Hitlerjevo oblast in genocid, s pomočjo katerega ustrahuje prebivalce in prek njihove uslužnosti krepi lastno moč. Zgodba se prične z dogodkom leta 1605, ko so ujeli Guya Fawkesa; kot simbol nasprotovanja oblasti je želel uničiti angleški parlament, vendar so ga predčasno zaustavili in usmrtili na javnem zboru. Film preskoči v prihodnost, na mlado žensko Evey, ki gleda politični televizijski prenos, nato pa se kljub policijski uri odpravi v mesto, kjer jo napadeta agenta, katera jo hočeta posiliti. Pred neizbežnim jo reši skrivnostni



moški z masko Guya Fawkesa, ki sam sebe imenuje V, ter s katerim se Evey po tem dogodku usodno zaplete.

V je upornik sistema, ki svojo miselnost izraža skozi umore tistih ljudi na oblasti, ki so bili vpleteni v krute genetske preiskave, ki so jih nekoč izvajali na upornikih političnega sistema. Eden izmed tistih, ki so jih mučili in testirali v namene biološkega inženiringa, je bil V. Ta je preživel vsa mučenja, tudi požar, ki se je razplamtel v laboratoriju, pobegnil in se odločil za maščevanje. Ker je rešil Evey, se ona odloči, da mu vrne uslugo in ga v nekem trenutku brani; vmes postane tudi njegova ujetnica, V pa se počasi zaljublja vanjo. Maskiranca označi za pošast, česar on ne zanika. V nadaljuje s pobijanjem, na koncu, ko mu vendarle uspe razstreliti parlament, pa se izkaže, da mu je v času upora uspelo pridobiti privržence, ki se vsi skrivajo za masko.

Čeprav neposredne obsedenosti z mladostjo ne zasledim, pa gre za človeško samotolažbo z zavedanjem tega, da naše ideje in prepričanja lahko živijo dalje tudi po naši smrti, skozi nesmrtnost naših dejanj in udejstvovanja drugih ljudi. Prav tako se kaže želja po človeški vsemogočnosti, saj V vzdrži mučenje in je v vrhunski telesni pripravljenosti, kar daje upanje, da je mogoče telesno in duševno preživeti tudi hude preizkušnje.

## **8.7 AVATAR (2009)**

Najbolj zaslužkarski film vseh časov do tega trenutka je zgodba o spoznavanju novih svetov, srečevanju z drugimi kulturami in običaji. Čeprav pripoveduje o raziskovanju planeta Pandora, pa bi lahko spoznavanje z drugačnostjo prenesli tudi na Zemljo in jo razumeli v sodobnem smislu, kot poskus vzpostavitve dialoga z drugače mislečimi družbami. Film obravnava pomembne sociološke ter antropološke teme, kot so problem kulturnega dialoga in odločitev za vojno kot posledico človeškega hlastanja po prevzemanju dobrin drugih narodov, v tem primeru uničevanja narave zaradi vzpostavitve minskega polja. Človeška obsedenost z mladostjo pa se pokaže že na začetku, ko spoznamo člana vesoljske odprave in nekdanjega marinca, paraplegika, ki s pomočjo novodobne tehnologije, prenosa misli v svoje nadomestno telo prebivalca Pandore, lahko uresniči svoje sanje o zdravem, popolno delujočem telesu.

Invalidnost namreč lahko premaguje vsakič, ko s pomočjo novega izuma preide v svoj alter ego, upodobitev 3-metrskega bitja iz plemena Na'-Vi, kije sicer avtohtono prebivalstvo Pandore. S tem ko člani ekipe svoje misli prenesejo v umetno vzgojena telesa Nezemljanov, se jim laže približajo ter jih raziskujejo, marinec Jake Sully pa med vsakim priklopom dobi povsem zdrave noge, s katerimi lahko uživa v neomejenem tekanju in zavedanju zdravega telesa. Ko se nekoč poda na površje planeta, ga pred tujimi divjimi živalmi reši domačinka Neytiri, ki je, čeprav pripadnica tuje vrste, še vedno humanoidna in privlačna, oblikovana tako, da privlači Sullyja, človeškega samca.

V tej ideji lahko najdem človeško obsedenost z žensko lepoto ter mladostjo, saj je glavna junakinja mlada, ne pa kakšna zrejša ženska, in poseduje vrline, ki jih prikazujejo kot najbolj kvalitetne: seksualnost, moč in sposobnost. Poigravanje z možnostmi podaljševanja življenja pa vidim tudi v sami tehnologiji, kreaciji umetnega telesa Nezemljanov, ki omogoča preskok človeške duše v to telo, ki je mlado in vzdržljivo. Teoretično bi takšna telesa lahko oblikovali za bolne in stare, ki bi s tem pridobili mladost in možnost novega življenja.

## **8.8 CHILDREN OF MEN (2006)**

Zgodba o črni prihodnosti človeštva, ki ga čaka izumrtje, saj so vsi moški neplodni. Ko v bombnem napadu umre najmlajši še živeči Zemljan, se med ljudmi začne širiti panika, saj to pomeni, da človeštvo čaka prezgodnji konec, ker se zaradi posledic genskih preizkusov ter onesnaževanja ne zmore več razmnoževati. Težka situacija razkrije prevladujoč človeški obup, prepričanje, da se njihov obstoj počasi približuje koncu in da za to ne obstaja nobena rešitev. Kot strela z jasnega pa se od nekod pojavi mlada črnka, ki glavnemu junaku, nekdanjemu aktivistu Theu Faronu, zaupa, da potrebuje pomoč. Izkaže se, da je noseča, kar je pravi čudež, saj so ljudje povsem odpisali možnost, da bi še kdaj lahko prišlo do oploditve.

Ko za dekle poleg aktivista izve še nekaj njegovih zaupnih prijateljev, sklenejo, da jo bodo skrivali, omogočili rojstvo otroka in s tem naredili prvi korak k nadaljevanju človeškega rodu. Obsedenost z mladostjo se zrcali v povezanem strahu pred smrtjo, s to razliko, da v tem filmu ni izpostavljeno boleče spoznanje lastne minljivosti, temveč kolektivni obup, skupinsko zavedanje propada človeške rase. Posredno gre tudi za žalovanje za mladostjo, saj je ta odšla skupaj z boleznimi in genskimi manipulacijami, ki so onemogočile oplojevanje in človeštvo

obsodile na najhujšo usodo: neizbežno staranje prebivalstva. To mi sporoča, da je mladost simbol za novo upanje ter rešitve, saj človeštvo verjame, da so mladi temelj prihodnosti družbe in če mladih ni več, z njimi umreta tudi ideološki in biološki razvoj vrste. Hkrati pa je to tudi namig, kako pomembno je povezovanje med generacijami, ki zgolj s sodelovanjem ter pomočjo, tako kot so stari omogočili rojstvo otroka, sestavljajo zadovoljujočo družbo.

## **8.9 MOON (2009)**

Filmska pripoved o tem, kako zaboli spoznanje, da nismo nezamenljivi in kako veliko človeku pomeni prepričanje, četudi lažno, da je nekaj posebnega, kakršen ni nihče drug. Moon je zgodba o raziskovalcu Samu, ki so mu dodelili precej osamljeno in zahtevno nalogo: tri leta mora preživeti na lunini postaji Heliom 3, na kateri ga čaka kopanje rudnin. Da bi kar najlaže preživel samotno obdobje, se pogovarja s svojim računalnikom, redno pa prejema tudi videoposnetke z ljubezenskimi izpovedmi svoje žene, ki ga pogreša in čaka na Zemlji. Filmska zgodba se sprva osredotoča na samotarsko življenje in prikazuje človekovo potrebo po socializaciji in družini, v nekem trenutku pa se vse spremeni.

Sam na računalniškem zaslonu, ki deluje kot kamera, zaradi neznane napake namesto posnetka trenutnega dogajanja za sekundo vidi drug posnetek, na katerem ima poraščen obraz. S čudnim občutkom se Sam odpravi ven, kjer med rednim nabiranjem rudnin z delovnim vozilom doživi nesrečo, ter se nato prebudi v ambulanti. Ko okreva, se začne počutiti utesnjenega, računalnik pa ga zaradi ukazov iz Zemlje ne spusti ven, češ da si še ni opomogel. Sam z zvijačo vseeno doseže, da se z delovnim vozilom zapelje na obhod po Luni, kjer naleti na nenavaden prizor: na ranjenca, ki mu je podoben kot dvojček. Tudi ta je očitno doživel sumljivo nesrečo, nato pa od računalnika oba izvesta, da sta zgolj ena izmed številnih že preminulih klonov Sama Bella. Starejša verzija klona bi morala umreti v nesreči, ker pa jo je Sam nepričakovano preživel, se je znašel ob boku novega in izpopolnjenega Sama, s katerim se nikoli ne bi smela srečati. To privede do hude krize identitete in medsebojne agresivne naravnosti, saj oba spoznata, da nista unikatna, čeprav sta to ves čas verjela. Film prikazuje človeško zmožnost kloniranja, ki ima v tem primeru zelo kruto nalogo, da proizvede boljše, bolj zdrave, mlajše in sposobnejše ljudi, ki nadomestijo njihove prejšnje, slabše verzije, v čemer se kaže obsedenost z mladostjo. Kloniranje ima vlogo proizvodnje ljudi kot delovne sile, pri čemer so posamezniki izkoriščani in zavedeni, vse z namenom akumulacije dobička.

## 8.10 THE MAN FROM EARTH (2007)

V filmu je zelo močno izraženo hrepenenje po večnem življenju in človeška domišljija, ki se poigrava s fantaziranjem o tem, kako bi bilo, če bi živeli na tisoče let in tekom svojega življenja razvili številne talente in postali pomembni. Zgodba o skrivnostnem profesorju Johnu Oldmanu (že njegov priimek »Star človek« je zgovoren), ki svojim novim akademskim sodelavcem ob kaminu pripoveduje o svojem neverjetnem življenju, se stopnjuje postopoma, prek njegovih pripovedovanj o tem, kaj vse je že dosegel.

Njegove zgodbe se sprva zdijo kot hvalisanje samovšečneža, ko pa zbrani družčini zaupa, da je star že 14 tisoč let, ga imajo za norega. Začne se razprava o tem, kako je biološko mogoče, da nekdo živi tako dolgo, pri čemer učitelji Johnu ne verjamejo, hkrati pa jih vznemirja misel na to, da bi bilo kaj takšnega vendarle možno. Tisočletnik jim ponudi številne opise tega, kaj vse je že dosegel in v telesu katere znane osebe je že živel; najbolj osupljivo je, da naj bi bil tudi Jezus, vendar je to zgolj njegova beseda proti njihovim.

Dvomi profesorjev simbolizirajo človeški skepticizem do nepoznanega in na videz nepredstavljivega, saj smo ljudje, kljub zmožnosti abstraktnega razmišljanja, nagnjeni k temu, da verjamemo le v tisto, kar lahko otipamo in vidimo. Sama ideja večtisočletnega življenja pa obravnava človekovo nagnjenost k temu, da bi odkrili možnost podaljšanja našega obstoja, ter strah pred minljivostjo in umiranjem, ki nam prepreči, da bi v popolnosti razvili vse svoje potenciale in ideje.

## 9 UGOTOVITVE

Analiza izbranih znanstvenofantastičnih filmov me je pripeljala do spoznanja, da je sodobni človek pravzaprav razpet med hlastanjem po mladostnem telesu in popolnem videzu, ter grenkim spoznanjem o tem, da so takšne želje v veliki meri nerealne in plehke ter da ne osrečujejo. Človek se po eni strani bori zoper kult mladosti in skuša povzdigniti, poudariti duhovno plat življenja kot pomembnejšo, vendar se le šibko upira sanjarjenju o tem, kako podaljšati lastno eksistenco in zunanjo lepoto. Deloma to izhaja iz želje po ugajanju drugim,

še bolj pa iz laganja samim sebi, da smo mogočnejši od narave in toka življenja, ter upanja, da ga lahko upočasnimo ter preoblikujemo sebi v prid. Številni znanstvenofantastični filmi, še posebej *Inception*, *Moon* ter *District 9*, prikazujejo negativne plati naivnega načrta o človeški večnosti. V prvem filmu je domišljijško otroško sanjarjenje o popolnem virtualnem svetu prikazano kot nevarno, takšno, ki hitro zapelje, vendar naknadno spoznanje, da je resnica drugačna in mi z njo minljivi, ubije. *Moon* predstavlja krute zlorabe novodobnih tehnologij, ki mlado in zdravo telo zlorablja le še v ekonomske namene, kar se na nek način že dogaja tukaj in zdaj, denimo fenomen otroških lepotnih kraljic, ki jih v svet mode uvajajo matere in služijo na njihov račun, ali pojav otroških vojakov. *District 9* pa obsedenost z mladostjo obravnava posredno, kot željo po izboljšanju človeške zmogljivosti, ki pa pripelje do oportunističnih načrtov države, ki v napredku zopet vidi zgolj denar.

Nekateri znanstvenofantastični filmi, kot sta *Children of Men* ter *Man from Earth*, pa mladost postavljata na piedestal, v smislu odrešeniške vloge človeštva, v čemer vidim filozofsko-religiozno komponento. Mladost v teh filmih je predstavljena kot upanje za človeštvo ter v filmu *Man from Earth* kot častivredna posebnost, ki je človeškemu rodu prinesla številna spoznanja in odkritja. V teh filmih vidim pozitiven vidik obsedenosti z mladostjo, ki je soroden poudarjanju mladih ljudi kot graditeljev bodoče družbe. Pozitivni vidik obsedenosti z mladostjo najdem tudi v spektaklu *Avatar*, ki razkrije možni napredek medicine, kateri omogoča virtualno zdravo in mlado telo. Znanstvenofantastični filmi torej poudarjajo različne vidike obsedenosti z mladostjo, ki je vpletena v aktualno družbeno dogajanje in je tudi rezultat človeške radovednosti in večnega nezadovoljstva.

## **10 SKLEP**

Obsedenost z mladostjo se prepleta s človeškim strahom pred staranjem, smrtjo in spoznanjem, da ne bomo zmogli uresničiti vseh svojih potencialov, ter da se čas počasi izteka, za prav vsakogar izmed nas. Popularna kultura je po eni strani zrcalo te obsedenosti, saj nas zalaga s članki in televizijskimi vsebinami o tem, kako ostati mlad, katere proizvode uporabljati in čemu se moramo izogibati, po drugi strani pa še potencira hrepenenje po večni mladosti.

To tematiko, četudi bolj posredno izraženo, obravnavajo tudi znanstvenofantastični filmi. Ti se ukvarjajo s predvidevanjem možnosti človekovega razvoja in njegovih tehnologij, tudi takšnih, ki bi odpravile ali vsaj omilile naša največja strahova: staranje in smrt. Mednje spadajo kloniranje, virtualna resničnost ter napredek medicine, kar bi omogočilo podaljševanje življenja. Znanstvenofantastični filmi pa se poigravajo tudi z negativnimi posledicami ter vidiki izpolnitve želje po mladosti, med katere sodijo osamljenost, nerazumljenost in ljubosumje s strani ostalih, narcisoidnost, izgubo človeške srčnosti ipd.

Po končani analizi vsebine izbranih desetih najboljših znanstvenofantastičnih filmov lahko potrdim raziskovalno vprašanje, da filmi teh žanrov obravnavajo problem obsedenosti z mladostjo, nekateri manj, drugi bolj, iz česar lahko speljem zaključek, da se o tej tematiki v zadnjem desetletju precej razpravlja. Popularna kultura namreč na poljuden način zrcali aktualna družbena zanimanja, ki izhajajo iz kompleksnega razvoja znanosti in njenih tehnologij, med njimi medicinske vede, kozmetologije, kineziologije, pa tudi modne in oglaševalske industrije. Zaradi slednjega sklepam, da bo obsedenost z mladostjo v zahodni družbi vse bolj prisotna, kar pa bo s seboj prineslo tako pozitivne posledice, kot je denimo večja skrb za zdravje, pazljivost pri izbiri živil in večja telesna aktivnost, kot negativne vidike, med njimi nezadovoljstvo ter nizka samopodoba in navsezadnje tudi denarne težave zaradi rednega vlaganja v mlado in popolno telo.

## 11 LITERATURA

1. Balaram, Padmanabhan. 2004. Gerontophobia, ageing and retirement. *Current science* 87 (9): 1163–1164.
2. Bavdaž, Mojca, Lea Bregar in Irena Ograjenšek. 2005. *Metode raziskovalnega dela za ekonomiste*. Ljubljana: Ekonomska fakulteta.
3. Bielby, D. Denise. in Lee C. Harrington. 2001. *Popular culture, Production and Consumption*. Malden: Blackwell publishing.
4. Blomkamp, Neill. 2009. *District 9*. Johannesburg: TriStar Pictures.
5. Cameron, James. 2009. *Avatar*. El segundo: Fox.
6. Candelaria, Matthew in James Gunn. 2005. *Theories of science fiction*. Lanham: The Scarecrow Press.
7. Cook, Pam. 2007. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Založba Umco.
8. Cornea, Christine. 2007. *Science fiction cinema: between fantasy and reality*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
9. Cuarón, Alfonso. 2006. *Children of Men*. London: Universal.
10. Daniluk, C. Judith. 1998. *Women's Sexuality Across the Life Span: Challenging Myths, Creating Meanings*. New York: The Guilford press.
11. Fišer, Saša. 2010. *Estetska kirurgija skozi prizmo feminizma*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
12. Freccero, Carla. 1999. *Popular culture: An introduction*. New York: New York University Press.
13. Frolik, A. Lawrence. 1999. *Aging and the law: an interdisciplinary reader*. Philadelphia: Temple university Press.
14. Geraghty, Lincoln. 2009. *American science fiction film and television*. Oxford: Berg publishers.
15. Gondry, Michael. 2004. *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Yonkers: Focus Features.
16. Heller, Dana Alice. 2007. *Make over television: realities remodelled*. London: I.B. Tauris.
17. Hooyman, N. Nancy in Kiyak H. Asuman. 2008. *Social gerontology: a multidisciplinary perspective*. Boston: Pearson education.
18. Jones, Duncan. 2009. *Moon*. Shepperton: Sony Classics.
19. Kelly, Richard. 2001. *Donnie Darko*. Los Angeles: Newmarket.

20. Kreačič, Lavra. 2004. *Med modrostjo in nemočjo: podobe starostnikov na spletu*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
21. Lahajnar, Alenka. 2004. *Koncerti popularne glasbe v Ljubljani*. Diplomsko delo. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
22. Luckhurst, Roger. 2005. *Science fiction*. Cambridge: Polity Press.
23. Lynch, M. Scott. 2000. Measurement and Prediction of Aging Anxiety. *Researching on age* 22 (5): 533–558.
24. McTeigue, James. 2006. *V for Vendetta*. London: Warner Bros.
25. Michaud, Thomas. 2008. *Science fiction and innovation*. Pariz: Editions Memoriae.
26. Moreira, Tiago in Paolo Palladino. 2008. Squaring the Curve: The Anatomic-Politics of Ageing, Life and Death. *Body&society* 14 (3): 21–47.
27. Nolan, Christopher. 2010. *Inception*. Los Angeles: Warner Bros.
28. Reid, Robin Anne. 2009. *Women in Science Fiction and Fantasy: Overviews*. Westport: Greenwood Press.
29. Schenkman, Richard. 2007. *The man from Earth*. Agua Dulce: Anchor Bay Entertainment.
30. Seed, David. 2011. *Science fiction. A very short introduction*. Oxford: Oxford university press.
31. Silverstein, Merrill, Kathleen H. Wilber in Tingjian Yan. 2011. Does Race/Ethnicity Affect Aging Anxiety in American Babyboomers? *Research on aging* 33 (4): 361–378.
32. Stanton, Andrew. 2008. *WALL-E*. Burbank: Buena vista.
33. Storey, John. 2006. *Cultural theory and popular culture: an introduction*. Harlow: Pearson education.
34. The cult of youth. 1950. *Manas Journal* 14 (3): 1–12.
35. Top Rated "Sci-Fi" Titles. 2011. *Internet movie data base*. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/chart/scifi>.
36. Vincent, John. 2006. Anti-ageing Science and the Cultural Construction of Old Age. *Sociology* 40 (4): 681–698.
37. Willett, Julie. 2010. *The American Beauty Industry Encyclopedia*. Santa Barbara: Greenwood press.