

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Urška Mlakar
Metropolis – prestolnica znanstvene fantastike
Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Urška Mlakar
Mentor: doc. dr. Peter Stanković
Metropolis – prestolnica znanstvene fantastike
Diplomsko delo

Ljubljana, 2009

Metropolis – prestolnica znanstvene fantastike

Metropolis je znanstvenofantastičen film, ki je nastal v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, torej v času nove zavesti mehanske dobe, ki je prvotno sprejemanje in navduševanje nad novim tehnološkim napredkom nadomestila z bojznijo pred tehnološko prihodnostjo. Predstavlja osnovno ideologijo znanstvenofantastičnega žanra: tehnološki napredek za ceno človeštva. V diplomski nalogi dokazujem, da je vzpostavil temeljne motive, ki so v prihodnjih filmskih produkcijah označevali znanstvenofantastičen žanr oziroma njegov podžanr, ki se ukvarja s sociološkim dojemanjem človeške družbe in predvidevanjem njenega razvoja. *Metropolis*ove glavne značilnosti, kot so ideja distopičnega protagonista in antijunaka v podobi norega znanstvenika, vizija prihodnosti kot urbanega prostora, realizacija spočetja brez matere ter ideja robota kot klona človeka, se pojavijo v številnih poznejših filmskih produkcijah. To dokazujem z analizo desetih, po nevtralnem kriteriju izbranih, znanstvenofantastičnih filmov, ki predstavljajo prerez štirih desetletij evropske in ameriške produkcije.

Ključne besede: *Metropolis*, znanstvena fantastika, distopija, film

Metropolis – The Capital of Science-Fiction

Metropolis is a science-fiction film that was made in the 1920s, thus in a time of a new machine-age consciousness, which replaced the primary acceptance and enthusiasm over the new technological progress with anxiety over the new technological future. It represents the fundamental ideology of a science-fiction genre: technological progress for the price of humanity. In my diploma thesis I argue that *Metropolis* established the basic principles, which characterized subsequent film productions in science-fiction genre, or more specifically it's subgenre that deals with sociological speculation about human society. Film's main characteristics, such as the idea of a dystopian hero and a villain in a form of a mad scientist, the vision of the future as an urban area, the realization of conception without a mother and an idea of a robot as a human clone, are present in many subsequent film productions. I substantiate this by analyzing ten films, chosen by neutral criteria, which represent a cross-section of four decades of European and American film production.

Key words: *Metropolis*, science-fiction, dystopia, film

KAZALO

1 UVOD	5
2 OPREDELITEV ZNANSTVENOFANTASTIČNEGA ŽANRA	6
3 METROPOLIS	7
3.1 ŽANRSKA OPREDELITEV	7
3.2 NASTANEK FILMA	7
3.3 PRODUKCIJA IN PREMIERA.....	8
3.4 ZGODBA.....	10
3.5 GLAVNI MOTIVI FILMA	10
3.5.1 TEHNOLOŠKA DISTOPIJA	10
3.5.2 MASCHINEN-MENSCH	12
3.5.3 PROTAGONIST	14
3.5.4 ANTIJUNAK	14
3.6 SIMBOLIKA KONCA.....	15
4 ANALIZA FILMOV	16
4.1 METODOLOGIJA.....	16
4.2 GLAVNI MOTIVI	16
4.2.1 MESTO.....	16
4.2.2 TEHNOLOŠKA DISTOPIJA – DEHUMANIZACIJA ČLOVEŠTVA.....	17
4.2.3 PROTAGONIST	19
4.2.4 PODOBA ZNANSTVENIKA KOT ANTI-HEROJA.....	20
4.2.5 MASCHINEN-MENSCH	21
4.3 UGOTOVITVE	22
5 ZAKLJUČEK.....	22
6 LITERATURA	24

1 UVOD

Metropolis velja za enega od velikanov filmske industrije. Nastal je v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, ko so ideje futurističnega gibanja – fetišizacija moči strojev in nadvlade tehnologije nad naravo – začele vzbujati bojazen, da mehanska doba ustvarja "moč", ki se je ne bo dalo nadzorovati. Film predstavlja fundamentalno ideologijo znanstvenofantastičnega žanra: tehnološki napredek za ceno človeštva.

Film je bil deležen številnih očitkov, tako filmskih kritikov kot filmskih ustvarjalcev, večinoma zaradi sporočilnosti njegovega konca. Nekateri analitiki so mu celo očitali spogledovanje z nacističnim režimom. Navkljub njegovi kontroverznosti pa se njegovi motivi vedno znova ponavljajo v poznejših filmih. Njegova tematika, ki se prepleta s političnim, religijskim, okultnim, s privlačnostjo estetike ter žensko seksualnostjo, ponuja postmodernistični filmski kulturi neštete možnosti ustvarjanja. Kljub temu da so filmski avtorji njegovo tematiko in vizualne ideje v svoje filme vključevali že od zgodnjih tridesetih let dvajsetega stoletja, pa bi lahko rekli, da so ravno zadnja desetletja, s filmi kot so *Iztrebljevalec*, *Vojna zvezd* in *Matrica*, *Metropolis* dokončno pahnili v brezno brezčasnosti.

S pričujočo diplomsko nalogo ne bom poskušala dokazati le, da je film odličen vrelec idej za sodobno kinematografijo, temveč da je v resnici vzpostavil glavne motive, ki so v prihodnjih filmskih produkcijah označevali znanstvenofantastičen žanr oziroma njegov podžanr, ki se ukvarja s sociološkim dojemanjem človeške družbe in s predvidevanjem njenega razvoja. To je tudi moja osrednja teza, katere pravilnost bom dokazala z analizo sodobnih filmov znanstvenofantastične produkcije, ki bodo izbrani na podlagi objektivnega kriterija. Treba je omeniti, da bodo izbrani filmi iz ameriške in evropske filmske produkcije.

Prvi del diplomske naloge bo posvečen *Metropolisu*. Film bom žanrsko opredelila, pojasnila okoliščine njegovega nastanka in analizirala njegove glavne motive. V drugem delu bom z analizo filmov poznejše filmske produkcije dokazovala, da je njegov vpliv resničen oziroma da lahko *Metropolisove* značilnosti prepoznamo v poznejših znanstvenofantastičnih filmih.

2 OPREDELITEV ZNANSTVENOFANTASTIČNEGA ŽANRA

Znanstvenofantastičen žanr je vrsto let veljal za nižjo žanr filmske in literarne produkcije, zaradi česar so ga teoretiki pogosto ignorirali in ga postavljali v obskurno polje intelektualnega diskurza. S pojavom kulturnih študij, ki so začele intenzivneje preučevati popularno kulturo in so ji hkrati začele pripisovati ključen pomen za razumevanje samih sebe, sveta in družbenih razmerij, pa je znanstvenofantastičen žanr pritegnil novo zanimanje in postal pogosta tema teoretičnih razprav.

Znanstvena fantastika se ukvarja s pojmom mehanskega in, kot ugotavlja Luckhurst, vzpostavlja paralelo filozofskim in kulturnim diskurzom, ki se ukvarjajo s pojmom mehanskega v odnosu do človeštva (Luckhurst 2005). Vizija znanstvene fantastike, ki z razvojem tehnologije napoveduje dehumanizacijo človeštva, je bila na primer prisotna že pri sociologu Webbru, ki govori o »mehanski dobi, ki bo birokratizirala moderno existenco« (Weber v Luckhurst 2005, 4). O tehnologiji razpravlja tudi filozof Jacques Ellul, ki pravi, »da se vse kar dotakne *technique* – termin, ki vključuje stroje, avtomatizacijo in birokracijo – transformira v mašino stroj« (Ellul v Luckhurst 2005, 4).

Kot ugotavlja Luckhurst se je izraz »znanstvena fantastika« začel uporabljati šele v poznih dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Zgodba njegovega nastanka se vrti okoli medijskega založnika in novinarja Huga Gernsbacka, ki je leta 1926 začel izdajati časopis *Amazing Stories*. Časopis je bil v celoti posvečen znanstveni fantastiki in na njegovih straneh se je prvič pojavil termin znanstvena fikcija. »Znanstveno fantastiko« je Gernsback skoval pozneje, leta 1929, v uredniškem uvodniku revije *Science Wonder Stories* (povzeto po Luckhurst 2005). Zanimivo je, da ime združuje dve področji, znanost in fikcijo, ki naj bi si bili nasprotujoči. Utemeljitev najdemo pri Kavčiču in Vrdlovcu, ki pravita, »da gre za realizacijo rezultatov 'preseženega' dela znanstvenega raziskovanja, ki v tolikšni meri prehitava splošni razvoj ali pa toliko odstopa od uveljavljenih znanstvenih norm in načel, da sodi v območje fikcije« (Kavčič in Vrdlovec 1999, 662).

Znanstvena fantastika kot filmski žanr vključuje številne tematske podžanre. Večina filmov je postavljena v prihodnost, možne pa so tudi alternativne sedanjosti. Dogajalni čas je včasih tudi alternativna zgodovina, pri čemer so zgodovinska dejstva spremenjena. Pogosto se pojavlja aplikacija novih znanstvenih principov, ki so kontradiktorna zakonom narave, kot je na primer potovanje v času. Prostor dogajanja

je velikokrat vesolje ali drugi svetovi ter vključuje nezemeljska bitja. Pričujoča diplomska naloga se osredotoča na dve perspektive znanstvenofantastičnega žanra, ki se, kot bom ugotovila, izrazito kažeta v filmskih produkcijah zadnjih desetletij. Prva se nanaša na tehnologijo in na posledice, ki jih prinaša njen razvoj. Druga se ukvarja s predpostavljanjem prihodnosti človeške družbe.

3 METROPOLIS

3.1 ŽANRSKA OPREDELITEV

Metropolis je črno-bel celovečerni nemi film, ki spada v žanr znanstvene fantastike. Če bi ga ocenila bolj natančno, bi rekla, da je ekspresionistična tehnološka distopija. Ekspresionistična, ker uteleša ideje ekspresionističnega gibanja. Langova prihodnost je pravzaprav popačena realnost Weimarske republike, s to prispodobo je hotel doseči večji emocionalni učinek na gledalce. Tehnološka, ker se ukvarja s problematiko tehnologije, po eni strani jo obravnava kot fetiš in po drugi kot sredstvo dehumanizacije. In nazadnje distopija, ker predvideva družbo, v kateri bo manjša skupina s pomočjo tehnologije nadvladala večini.

3.2 NASTANEK FILMA

Film je nastal v dvajsetih letih prejšnjega stoletja, v času Weimarske republike, ko je bilo v Nemčiji gospodarstvo na psu, intelektualna in kulturna srenja pa je doživljala razcvet. Berlin je postal središče novih umetnostih gibanj, kot sta ekspresionizem, dadaizem. Šola Bauhauza je v tistem času spreminjala podobo tedanje arhitekture. Razcvet je doživljala tudi nemška filmska industrija. Njen osrednji studio je bila UFA (Universum Film Aktiengesellschaft) nemška filmska združba, ustanovljena leta 1917 s podporo vlade in z namenom, da bi dvignila umetniško raven nemškega filma in tako izboljšala podobo Nemčije v svetu. V začetku dvajsetih let je že prevladovala na nemškem filmskem tržišču, predvsem z verigo kinematografov ter distributersko mrežo (povzeto po Kavčič in Vrdlovec 1999, 622–623).

Kot ugotavlja Tichi, se je *Metropolis* kalil v času nove zavesti mehanske dobe (Tichi v Telotte 1990, 50). V umetnosti so se začele prepletati ideje narave in tehnologije. Prvotno sprejemanje tehnološkega napredka in navduševanje nad njim pa je v začetku dvajsetih let nadomestil strah pred prihodnostjo. Pojavila so se

vprašanja o destruktivni tehnologiji, ki bo nenadzorovano dehumanizirala človeštvo. Prvotno pozdravljanje fetišizacije moči strojev, ki jo je prineslo futuristično gibanje, je nadomestil strah pred njo.

Fritz Lang je leta 1921 posnel svoj prvi uspešni film *Utrujena smrt*. Langovi nemi filmi so bili večinoma epski. Takšna sta bila tudi adaptacija Wagnerjevih *Nibelungov* iz leta 1924, utemeljena na nemški epski pesnitvi iz 13. stoletja (povzeto po MacGilliam 1997). Filma sta doživela neverjeten uspeh in vodilni možje v UFI so se odločili, da Langu za njegov naslednji projekt *Metropolis* omogočijo neomejen proračun. Njihov namen ni bil velik zaslužek, obetali so si namreč, da bodo s filmskim spektaklom prodrli na ameriški trg in si tako omogočili nadaljnjo distribucijo nemških filmov v Ameriki (Jensen v Lang in Harbou 1989, 3-14). Zaradi velikega finančnega vložka in neverjetnega zaupanja v Langa, ki je imel pri delu popolnoma proste roke, je produkcija *Metropolisa* postala predvsem produkcija velikih števil. Porabili so okoli 660.000 metrov filmskega traku, snemalnih dni je bilo 310, zvrstilo se je okoli 30.000 statistov, za celoten film pa so porabili nekaj več kot 5 milijonov nemških mark (povzeto po MacGilliam 1997).

Scenarij za film je Lang napisal skupaj z ženo Theo Von Harbou, predelala sta njeno literarno predlogo, v kateri Harbou v predgovoru pojasni, da *Metropolis* ni le mračna napoved prihodnosti, ampak tudi prisposoba sedanosti (Gunning 2000, 54). S tem je hotela poudariti, da ne želi samo prikazati prihodnosti in posledic tehnološkega razvoja, ampak da *Metropolis* pravzaprav predstavlja kritiko sedanosti. Idejo za film naj bi Lang dobil, ko je z ladjo priplul v New York in s palube opazoval nebotičnike na Manhattnu; odločil se je, da bo prostor dogajanja njegovega naslednjega filma takšno mesto, nekje v prihodnosti (MacGilliam 1997, 108). Futuristično mesto monumentalnih nebotičnikov in visoko razvite tehnologije, kateremu vlada diktator, ki skupaj s privilegirano elito živi visoko nad zemljo, medtem ko velika večina ljudi živi pod zemljo in s svojim delom omogoča udobno življenje višjega sloja.

3.3 PRODUKCIJA IN PREMIERA

Film so začeli snemati marca 1925 v studiih UFE v Neubabelsbergu in v zapuščenem hangarju v bližini Berlina. Za produkcijska sredstva je bilo prvotno namenjeno milijon in pol nemških mark, vendar se je pozneje izkazalo, da bo to zadostovalo le za plače članov ekipe. Ker se je snemanje filma zavleklo vse do oktobra 1926 in ker so

Langove vizualne ideje zahtevale neizmerna finančna sredstva, si je UFA denar izposojala tako pri nemških bankah kot pri ameriških studiih. Z neverjetnim dolgom je tako nestrpno pričakovala premiero novega filmskega spektakla (povzeto po Jensen v Lang in Harbou 1989).

Dočakala jo je 10. januarja 1927 v Berlinu, premiera se je odvijala za prefinjene goste, za pomembne predstavnike nemške politike in umetniških krogov. Čeprav je bil film pri občinstvu toplo sprejet, predvsem zaradi vizualne lepote in neverjetnih posebnih učinkov, pa pri filmskih kritikih ni doživel pretiranega uspeha (povzeto po MacGilliam 1997). Zelo znana je kritika pisatelja H. G. Wellsa v *New York Timesu*, ki je film označil za neverjetno bedastega: »Nedavno sem videl zelo bedast film. Ne vem, če bi bilo sploh možno narediti še kakšnega bolj bedastega« (Wells v Minden in Bachmann 2002, 94).

Kritiki je po vsej verjetnosti botrovalo dejstvo, da so film kmalu po berlinski premieri skrajšali, za ameriško občinstvo pa celo najeli dramaturga Channinga Pollocka, ki je film za newyorško premiero s treh ur skrajšal na uro in pol (Koerber 2006, 6). Producente (UFA in Paramount) je motila dolžina, film naj bi bil predolg, za ameriško verzijo pa so hoteli tudi izrezati scene, ki naj bi kazale pretirano simpatijo do komunistične ideologije (MacGilliam 1997). Posledice so bile na žalost drastične. Nekatere osrednje like so enostavno izrezali; besedilo med scenami so spremenili ter nekatere scene na novo zmontirali. S tem je osebna motivacija likov, ki je bila ključna za razumevanje poteka zgodbe, postala nejasna, vnovične montaže pa so popolnoma spremenile dramaturgijo filma. Kot primer naj navedem enega izmed osrednjih konfliktov oziroma rivalstvo med izumiteljem Rotwangom in tiranom Fredersenom, ki v ameriški verziji ni pojasnjeno, opisuje pa ga Harbova v svoji noveli. Izrezali so namreč prizore, ki pojasnjujejo predzgodbo, ki govori o ženski Hel, ki sta jo ljubila oba glavna lika, izbrala pa je Fredersena. Ko je rojevala njegovega sina Frederja, je umrla (povzeto po Harbou 1926). To je osnova antagonizma med Rotwangom in Fredersonom, ki hkrati pojasnjuje tudi nastanek robota, ki ga ustvari Rotwang. Ustvaril naj bi si namreč Hel, žensko, ki jo je ljubil.

Lang z novim izdelkom ni bil zadovoljen in s svojim občutkom za dramatične izjave je to tudi večkrat javno izrazil: »Moj film so tako kruto razsekali, da si ga sploh ne upam znova ogledati« (Macgilliam 1997, 133).

3.4 ZGODBA

Metropolis je tehnološko visoko razvito mesto v prihodnosti. Družba je razdeljena na »možgane« in »roke« (glej Harbou 1926). Misleci živijo visoko nad zemljo, kjer uživajo v radostih, ki jih ponuja tehnološka doba. Delavci, ki vzdržujejo celotno mesto, pa živijo v bedi in lakoti globoko pod zemljo. Mestu vlada industrialec Joh Fredersen. Njegov sin Freder nekega dne, v rajskem vrtu, opazi delavko Mario, ki s skupino otrok pride na površje. Očaran nad njeno lepoto ji sledi v podzemlje. Tam vidi, v kako težkih razmerah dela in živi večina prebivalcev Metropolis. Posluša Mariin nagovor delavcev, v katerem jih Maria poskuša prepričati, naj se ne uprejo, ampak naj čakajo na prihod mediatorja, ki bo zapolnil praznino med rokami in možgani. Nagovor posluša tudi Fredersen, ki se zateče staremu znancu, znanstveniku Rotwangu, ki je ustvaril robota (*Maschinen-Mensch*). Uspe ga prepričati, naj robota naredi po podobi Marije, katere naloga bo vzpostaviti nesoglasja in upor med delavci. Maria robot delavce prepriča, da uničijo stroje, s čimer nehote povzročijo poplavo, ki ogrozi življenja njihovih otrok. Rešita jih prava Marija in Freder. Na koncu filma vidimo spravo med delavci in Fredersenom, robota Mario pa delavci zažgejo.

3.5 GLAVNI MOTIVI FILMA

3.5.1 TEHNOLOŠKA DISTOPIJA

Svet »mislecev« v Metropolisu je lep, bleščeč in zapeljiv. Visoki nebotičniki v slogu Bauhauza stojijo strumno med futuristično prometno infrastrukturo. Lang prikaže posnetke njihovih prebivalcev, ki se kot pavi sprehajajo v rajskem vrtu ali se sproščeno pripravljajo na atletsko tekmovanje, ne da bi se zavedali, da se pod njimi odvija krutost delavskega vsakdanjika. Zdi se mi, da je Langu dve leti, preden se je rodil Jean Baudrillard, z *Metropolisom* uspelo ustvariti simulaker. Svet, v katerem celice in modeli determinirajo percepcijo realnosti (glej Baudrillard 1999). Razlog, zakaj se prebivalci Metropolis ne zavedajo realnega sveta okoli sebe oziroma si tega niti ne želijo, ponuja Baudrillard, ki pravi, da v modernemu življenju dominirajo privlačne površine, ki nas zadovoljujejo do te mere, da nikoli ne pogledamo, kaj se skriva pod njimi (Baudrillard v Telotte 1990, 49).

Lang je z *Metropolisom* prikazal oboje, svet navidezne utopije in svet distopije, ki se skriva pod njim. Uvodne sekvence filma odprejo pogled v oba svetova.

Prikazane so scene z vrtoglaviimi nebotičniki in futuristično prometno strukturo, ki simbolizirajo razkošje mehanske dobe in tehnološkega razvoja. Privilegirani so v kokonu, sproščeni in zadovoljni se ne zavedajo zunanjega sveta. Pravzaprav se ga nočejo zavedati, saj je zapeljivost estetizacije in ekscesa premočna, da bi se ji upirali. Po drugi strani vidimo scene z delavci, ki s sključenimi glavami, v uniformah kot roboti korakajo do dvigala, ki jih odpelje v podzemlje. Vsi nosijo enake uniforme, premikajo se mehanično in njihove sključene glave kažejo na pokornost in brezvoljnost, vsak od njih ima svojo številko in vsak je le številka. Po mojem mnenju se ravno tu vzpostavi Langova osnovna ideja, da je tehnologija lahko tudi sredstvo za dehumanizacijo in nadzor nad večino, njen osnovni namen, da »osvobodi človeštvo«, pa velja samo za elito.

Lang tako že v uvodnih delih filma vzpostavi dualnost Metropolisovega sveta. Roke, ki v težkih razmerah živijo globoko pod zemljo, in možgani, ki se bohotijo visoko med nebotičniki. Skupaj tvorijo Metropolis in kot izpostavlja Jensen: »Ena skupina uporablja samo možgane in druga samo mišice. Ti ekstremi so geografsko in slikovito v kontrastu, z delavci v podzemlju, ki počasi korakajo v stisnjenih formacijah, in z vladarji, ki prosto pohajkujejo v rajskih vrtovih na površini. Pa vseeno sta oba tipa 'brata', komplementarna dela enega organizma« (Jensen v Harbou 1926, 10). Jensenov pogled potrjuje tudi biblijska zgodba o Babilonskem stolpu, ki jo delavcem pripoveduje Maria. Zgodba govori o tem, da različnost jezikov vodi v kaotičnost predhodno jezikovno združene civilizacije. Maria jo uporabi za prisposodobu problema družbe Metropolisa, ki naj bi bil v komunikaciji med rokami in možgani – med deli enega organizma, kot bi se izrazil Jensen. Prizor v podzemlju, v katerem Marija nagovarja delavce, naj se ne uprejo svojim zaslužnivalcem, tako izraža številne ideje Metropolisa. Prva je ideja delitve dela in posledično organizacije družbe kot organizma. Izhaja že iz Platonove *Države*, kjer Platon »jasno razvija delitev dela zaradi napredka tehnike« (Vorländer 1977, 108). Tudi Harbova razdeli družbo na delavce in mislece, iz njene perspektive delitev dela ni problematična. »Normalno je, da imajo 'roke' in 'možgani' drugačne naloge. Problem je le komunikacija« (Gunning 2000 57). Maria tako poskuša s prisposodobu Babilonskega stolpa delavce prepričati, naj se ne upirajo, naj bodo potrpežljivi, saj: »Delavci ne razumejo arhitektovih plemenitih motivov, samo izkušajo bolečino lastnega suženjstva; tako kot se arhitekti ne zavedajo trpljenja delavcev« (Gunning 2000, 57). Maria rešitev vidi v mediatorju, ki bo znova vzpostavil komunikacijo med delavci in vladajočimi, kot pozneje vidimo, v

filmu to postane Freder. Gunning v Babilonskem stolpu vidi tudi Langovo alegorijo za vzpostavitev filmskega jezika kot univerzalnega jezika sveta. S tem ko je Lang izbral zgodbo o Babilonskem stolpu, je simboliziral svojo željo, da bi filmski jezik postal osnovno sredstvo za sporazumevanje. Pozneje je Lang svojo željo tudi ubesedil: »Internacionalnost filmskega jezika bo postala najmočnejši inštrument za razumevanje med ljudmi, ki imajo sicer pri razumevanju drug drugega v toliko jezikih toliko težav« (Lang v Gunning 2000, 56).

Gunning Metropolis označuje za alegorijo prihodnosti vladavine strojev (Gunning 2000, 3). Razlog za njegovo oceno je, da osrednji del filma predstavljajo sekvence, ki vključujejo podobe tehnologije, in v veliki meri prav te sekvence narekujejo narativnost filma. Film sam se začne s prizori velikih strojev, ki se v parnih meglicah vneto premikajo in pričarajo sliko razvite temačne mehanske družbe. Langovo prispodobo nadaljujejo sekvence delavcev, ki se gibljejo v ritmu strojev, s čimer simbolizirajo samo podaljšek stroja. V njih ni ostalo nič človeškega. Prevzela jih je apatija okoliščin, delujejo avtomatično in simbolizirajo pomisleke Langovega časa. Ali bo vnet razvoj tehnologije avtomatiziral človeštvo?

Tehnologijo Lang uporabi tudi za napoved prihajajoče apokalipse. Ko glavni junak Freder sledi Mariji v podzemlje, se znajde pred centralno baterijo Metropolis – pred strojem, ki ga je Von Harbova poimenovala Moloch (glej Harbou 1926). Stroj se pregreje, raznese ga in pri tem se poškodujejo delavci. Frederju, ki vse to opazuje, se Moloch prikaže kot vizija ogromne pošasti, ki odpira usta in požira delavce, v njeni notranjosti pa vidimo ogenj in dim. Freder ga vidi kot demona, kanibalističnega boga. Moloch izvira iz hebrejske mitologije – častili so ga z žrtvovanjem, primarno otrok, ki so jih sežgali (glej *DeliriumsRealm*). Vizija pojasnjuje izbiro imena in hkrati simbolizira prihodnost propada Metropolisove družbe. Freder sprevidi, v kako težkih razmerah živijo in delajo delavci, in postane mu jasno, da družba, v kateri se dogajajo takšne grozote, ne bo mogla dolgo uspevati. Razlog, zakaj je Lang namesto prikaza realne nesreče raje izbral prispodobo demona, po mojem mnenju leži v tem, da je s Frederjevo vizijo poskušal poudariti sporočilo in vzbuditi močnejše emocije gledalcev.

3.5.2 MASCHINEN-MENSCH

Najslavnejši prizor in simbol filma samega je vsekakor transformacija robota v Mario. Za tisti čas je prizor pomenil revolucionaren premik v posebnih učinkih, vendar prizor ni pomemben samo zaradi tehnične plati, temveč tudi zaradi simbolike te

transformacije, ki, če nič drugega, predstavlja ultimativno tehnološko fantazijo – spočetje brez matere. Nanjo lahko gledamo z dveh vidikov. Eden je ta, da je z njo Lang znova poskušal izraziti strah pred razvojem tehnologije. Fredersen je namreč s podobo Marie v delavcih poskušal vzbuditi medsebojno nerazumevanje. Morda pa je verjetnejša teza Huyssena, ki v tej transformaciji vidi strah pred žensko seksualnostjo (Huyssen 1981). Da bi razložili njegovo tezo, moramo začeti z likom Marie. Von Harbou si je lik Marije zamislila, »kot sintezo Kristusa odrešenika in Marije device« (MacGilliam 1997, 110). Tako jo je upodobil tudi Lang – s številnimi bližnjimi posnetki njenega osvetljenega obraza z izrazitimi očmi, ki izraža milino, dobroto in nedolžnost. Igra Brigitte Helm, ki lik upodablja, je aseksualna in materinska, premika se nežno in počasi. Maria, ki prerokuje vladavino srca, strpnosti in razumevanja ter Frederju odpre oči glede življenja delavskega razreda, predstavlja grožnjo vladarju Metropolisu. V želji, da bi si jo podredil, prepriča Rotwanga, da naredi robota po njeni podobi, pravzaprav ga prepriča, da naredi Mario, ki mu bo podrejena. Robot Maria je Mariino popolno nasprotje. Izraža surovo seksualnost, stoji z razkrečenimi nogami in se zapeljivo premika. Ne predstavlja več Marije device, ampak tehnološko cipo, ki kot stroj sledi svojemu gospodarju. Kot pravi Huyssen:

Tako kot moški izumljajo in konstruirajo tehnološke artefakte, ki jim služijo in zadovoljujejo njihove želje, tako se tudi od ženske, ki jo je družbeno konstruiral moški, pričakuje, da bo reflektirala moške potrebe in služila svojemu gospodarju (...) Ženske so značajske drugačne in predstavljajo grožnjo Drugega. Ravno ta grožnja Drugega povzroča v moških strah in utrjuje potrebo po nadzoru in dominaciji tega, kar je Drugo (Huyssen 1981, 227).

Čeprav naj bi Maria robot delovala kot sredstvo manipulacije v rokah Fredersona, ki naj bi si z njo delavce dokončno podjarmil, učinkuje ravno nasprotno. Maria robot s svojimi seksualnimi namigovanji in erotičnim plesom v apatične delavce znova prikliče življenje. Sprevidijo okove na svojih rokah in napadejo stroje (v njih namreč vidijo svoje ječarje). S tem sprožijo poplavo, v kateri se skoraj utopijo njihovi otroci. Njeno delovanje je destruktivno. Maria robot po eni strani izraža destruktivnost ženske seksualnosti, po drugi pa potencialno destruktivnost tehnologije. »Dualnost deviške Marije in njene destruktivne mehanske dvojnice reflektira patriarhalne bojzani pred žensko ter hkrati tudi dualne poglede na tehnologijo: stroj kot ubogljiv pasivni služabnik človeku ali kot neukrotljiva destruktivna sila« (Gunning 2000, 81).

3.5.3 PROTAGONIST

Pomemben vidik Langovega filma predstavlja tudi njegov protagonist. Ko Freder spozna, da se pod njegovim svetom razvoja in dekadence skriva svet trpljenja, postane mediator med enim in drugim. Takrat postane glavni protagonist filma. »Frederjeve akcije so arhetipske (...) potovanje v podzemlje, iskanje lepe device, srečanje s pošastjo« (Gunning 2000, 64). Lang svojega heroja postavi v nemogočo situacijo. Lahko bi celo rekla, da z njim ustvari distopičnega protagonista. Pri vseh dejanjih naleti na odpor, tako pri svojem očetu kot pri delavcih. Deluje za dobro obeh strani, kot srce, ki bo posredovalo med rokami in možgani, kljub temu da mu nihče ne zaupa. Pestijo ga strahotne vizije propada sveta, ki ga fizično izčrpavajo. Tako se mora iz pozicije šibkosti spopasti z nevarnostjo, se nesebično žrtvovati za doseg svojega cilja.

3.5.4 ANTIJUNAK

Z likom znanstvenika Rotwanga je Langu uspelo izoblikovati podobo, ki je za mnoga leta zaznamovala filmsko in televizijsko industrijo. Moč se skriva v njegovi vizualni reprezentaciji ter v okolju, v katerem živi in dela. Zaznamujejo ga beli, razmršeni lasje in groteskne obrvi ter mimika, ki namiguje na njegovo norost. Ima mehansko roko, prekrito s črno rokavico. Živi v srednjeveški hiši sredi futurističnega mesta. Harbova v svoji noveli hišo opisuje kot ostanek zgodovine, stala naj bi tam še preden so zgradili Metropolis. Ko so hoteli hišo porušiti, je njena čarovniška moč ubila vsakega, ki se ji je približal. Tako so jo pustili sredi mesta in vanjo se je vselil Rotwang (povzeto po Gunning 2000, 65). To namiguje tudi na njegovo demonsko oziroma okultno stran, ki se združi z znanostjo in tako ustvari *Mascinenen-Mensch*. Njegov laboratorij kljub modernim napravam in električnim žicam deluje kot čarovnikov brlog. Razlog za takšno upodobitev pojasnjuje Lang sam, ki pravi, da Rotwang v filmu predstavlja izvor zlobnega (Gunning 2000, 65). Ker zlobo velikokrat povezujemo s čarovništvom, z okultnim, je Langu takšna reprezentacija ustrezala. Po mojem mnenju je za Langa Rotwang pravzaprav prispodoba Fausta, ki da dušo hudiču v zameno za znanje. Faust si je želel izvedeti vse in doseči popolno oblast nad svetom. To predstavlja Rotwang, ki poskuša pretentati mati naravo s tem, ko ustvari človeka robota.

3.6 SIMBOLIKA KONCA

Ideološko dimenzijo filma morda najbolje reprezentira sama simbolika njegovega konca. Konec Metropolis, ki je razočaral številne filmske kritike, ponuja možnost številnih interpretacij. Film se konča na stopnicah katedrale, pred katero si s posredovanjem Frederja v roke sežeta industrialec Joh Frederson in predstavnik delavcev Grot. Prizoru sledi napis: »Mediator med možgani in rokami mora biti srce« (*Metropolis*, Lang 1927). Von Harbovi pri reševanju družbenih problemov mnogi pripisujejo naivni romanticizem. Toda, če pogledam njeno zasnovano zgodbo, bi si upala trditi, da je bil tak konec pravzaprav njen cilj. Kot sem že omenila, se Harbova ne obremenjuje z delitvijo dela med misleci in delavci, to se ji zdi naravno, problem trpljenja delavcev vidi v splošni nemoči za komunikacijo med obema skupina. Tak konec torej namiguje, da se bodo okoliščine delavcev vseeno spremenile, saj je med njimi znova vzpostavljena vez. To naivnega romanticizma sicer ne izključuje, poudari pa, da je bil tak konec pravzaprav pričakovan.

Kracauerjeva interpretacija konca je, da industrialec upošteva srce z namenom, da bo sedaj njegovo orodje manipulacije, da bo prek njega dominiral kolektivni duši delavcev. Namiguje celo, da se tak konec spogleduje s nacistično propagando, v dokaz navaja govor, ki ga je imel Goebbels leta 1934 na konvenciji Nationalsocialistične stranke v Nürnbergu in v katerem hvali umetnost politične propagande: »(...) Moč, ki bazira na orožju, je dobra, toda večje zadovoljstvo ponuja moč, ki pridobi in ohranja srca ljudstva« (Goebbels v Lang in Harbou 1989, 16). Kracauerjeva interpretacija namiguje na to, da je bil Langu tak konec pravzaprav vsiljen (povzeto po Kracauer v Lang in Harbou 1989, 15–17).

Huyssen pa opozarja na to, da pravi konec pravzaprav ni prizor pred katedralo, ampak sežig Marie robota. To, da jo vržejo v ognjene zublje, po eni strani simbolizira strah delavcev pred tehnologijo in po drugi strah pred žensko seksualnostjo. Ko zgori njeno telo, pravzaprav zgori le človeški del – koža, ko delavci pričakujejo kosti, se v ognju sveti mehansko okostje oziroma stroj. Kot se izrazi Gunning: »Pod cipo Babilona se skriva mehanizem modernosti« (Gunning 2000, 81). Če povzamem bi lahko rekla, da sežig služi kot napoved, da je neukrotljiva mehanska doba globoko zasidrala korenine in da nikamor ne odhaja.

4 ANALIZA FILMOV

Kot dokaz svoji tezi bom predstavila pet motivov filma Metropolis, za katere mislim, da reprezentirajo osnovne temelje poznejših znanstvenofantastičnih produkcij. Vsakega izmed motivov bom poskušala najti v desetih filmskih produkcijah, ki sem jih izbrala po nevtralnem kriteriju.

4.1 METODOLOGIJA

Internet Movie Database (IMDb) je spletna podatkovna baza o filmih in televizijskih programih ter filmskih igralcih. Deluje od leta 1990. Poleg podatkovnih informacij omogoča ocenjevanje posameznega filma, glasuje lahko vsak, ki se na strani registrira. IMDb objavlja seznam 250 najbolje ocenjenih filmov. Za pridobitev seznama so uporabili Bayesovo metodo, katere osnova je naslednja matematična formula:

$$\text{Ocena (izračunana po Bayesovi metodi)} = (v \div (v+m)) \times R + (m \div (v+m)) \times C$$

R = povprečje glasovanj za posamezen film

v = število glasovanj za posamezen film

m = minimalno število glasov, potrebno za uvrstitev na lestvico (1300)

C = skupno povprečje vseh obravnavanih filmov

Ker se moja teza nanaša na podžanr znanstvene fantastike, ki se ukvarja s sociološkim dojemanjem človeške družbe in s predvidevanjem njenega razvoja, sem iz seznama izbrala prvih 10 znanstvenofantastičnih filmov, za katere velja ta opredelitev.

Izbrani filmi so: *Vitez teme* (2008), *Matrica* (1999), *Dr. Strangelovi ali kako sem vzljubil bombo* (1964), *WALL – E* (2008), *Peklenska pomaranča* (1971), *Terminator 2 : Sodni dan* (1991), *Odiseja 2001* (1968), *Batman: Na začetku* (2005), *Iztrebljevalec* (1982), *Terminator* (1984).

4.2 GLAVNI MOTIVI

4.2.1 MESTO

Metropolis je futuristično mesto, ki je stilizirano pod vplivi nemškega ekspresionizma in arhitekture Bauhausa. Predstavlja visoko razvito tehnološko dobo in moč njegovih prebivalcev. Vizualno ga zaznamujejo visoki nebotičniki in futuristične prometne strukture ter visoko razvita tehnologija. V njegovih globinah pa se skrivajo

mehanizirani delavci, ki garajo, da lahko ta zgornji svet vzdržujejo. Lang je z mestom Metropolis zakoličil idejo prihodnosti kot urbanega prostora in hkrati ustvaril vizualno podobo mesta, ki je imela neverjeten vpliv na razvoj znanstvenofantastične scenografije.

Scottov *Iztrebljevalec* je *Metropolisova* vizualna variacija, ki jo posebejla distopični Los Angeles. Podobnost stilizirane scenografije je očitna. Visoki bleščeči nebotičniki in kompleksna prometna struktura se pojavljajo tudi v *Iztrebljevalcu*. Oba filma se začneta s posnetki mesta. Tako kot v Metropolisu osrednjo zgradbo mesta predstavlja nebotičnik podjetja Joha Fredersona, tako je tudi v *Iztrebljevalcu* mesto orientirano okoli zgradbe, v kateri je podjetje dr. Tyrella. Ponavlja se celo prizor iz *Metropolisa*, v katerem si pot med nebotičniki utira letalo; v *Iztrebljevalcu* ga nadomesti helikopter.

Stilistično podobnost mesta lahko najdemo tudi v obeh Batmanovih filmih, *Vitezu teme* in *Batman: Na začetku*. Prvotno stilizacijo filmskega mesta Gotham je zasnoval režiser Tim Burton v originalnem *Batmanu*, ki se je neposredno navdihoval pri stilističnih nebotičnikih Metropolisa (glej *IMDb*). Christopher Nolan, ki je režiral zadnja dva filma, pa je s scenografom Nathanom Crowleyem poleg nebotičnikov v slogu Bauhausa, ustvaril tudi »podzemlje« Gotham, kjer živijo nižji sloji mestnega prebivalstva (glej *IMDb*). Tako je še dodatno poudaril dvojnost mesta, ki je izražena tudi v Metropolisu.

4.2.2 TEHNOLOŠKA DISTOPIJA – DEHUMANIZACIJA ČLOVEŠTVA

Distopija je vizija futurističnega univerzuma, kjer se represivna kontrola in iluzija popolne družbe vzdržujeta z industrialnim lobijem, birokracijo, tehnologijo, moralo ali totalitarnostjo. Za distopije je značilna pretiranost, in sicer z namenom, da kritike trenutnih političnih sistemov, kulturnih trendov ali družbenih odnosov izrazijo bolj emocionalno in bolj dramatično. Distopijski svet predstavlja dominacijo manjšine nad večino (glej *Passagen*). Metropolis predstavlja navidezno utopično družbo, v kateri ni revščine, bolezni, konfliktov in celo nezadovoljstva. Toda če pogledamo pod površino, se izkaže, da predstavlja ravno nasprotno. V njegovem podzemlju živijo delavci, ki »utopično« mesto vzdržujejo, sami pa živijo v dehumaniziranem stanju. Motiv Metropolisove distopije je tehnološki. Prva perspektiva se nanaša na tehnološko dehumanizacijo, kjer je cena visoko razvite tehnološke dobe človeška

duša. Druga se nanaša na neukrotljivo moč tehnologije, ki jo Lang simbolizira z Mario robotom.

Podobne motive najdemo v filmu *Matrica*. Film opisuje prihodnost, v kateri je resničnost, kot jo zaznavajo ljudje, pravzaprav Matrica: simulirana resničnost, ki so jo ustvarili visoko razviti misleči stroji, da bi si podjarmili človeško prebivalstvo. Ljudi potrebujejo samo zaradi njihove telesne toplote in električne aktivnosti (postanejo baterije), ki jih uporabljajo kot vir energije. Matrica tako predstavlja negativen in dehumanizacijski aspekt »cyber tehnologije«, ki ljudem vzame individualnost, tako iz fizične kot mentalne perspektive. Prikazuje svet, kjer so ljudje le orodje za nadvlado umetne inteligence in tako pooseblja Langov motiv neukrotljive tehnologije.

Celovečerna znanstvenofantastična risanka *WALL-E*, predstavlja družbo, ki je z odpadki, ki so posledica množične potrošnje, popolnoma prekrila Zemljo. Da bi se rešili iz zagate, so vodilna podjetja, ki vladajo planetu, celotno prebivalstvo evakuirala na luksuzne vesoljske postaje, ki so opremljene tako, da lahko zadovoljijo vse njihove potrebe. Evakuacija naj bi prvotno trajala pet let. Toda načrt propade in človeštvo je odtlej prisiljeno živeti v vesoljskih postajah. Film prikazuje postajo Axiom, kjer je dan podoben dnevu, ljudje so obsojeni na brezsmiselno eksistenco, komunicirajo prek računalniških ekranov, ki so hkrati njihovo edino okno v »svet«. Motiv tehnološke dehumanizacije je tu več kot očiten, tako kot pri Kubrickovem filmu *Odiseja 2001*, v katerem potovanja po vesolju namigujejo na enako perspektivo. Popotniki na ladjah so popolnoma nezainteresirani za vesoljsko potovanje. Ne izražajo nobenih čustev, njihov pogovor navdihuje samo prisiljena vljudnost. Kubric jih je poskušal prikazati kot ljudi brez duše in brez volje, ki stvari jemljejo takšne, kakršne so. Poskušal je prikazati ljudi, ki so za tehnologijo in učinkovitost zamenjali svoje srce. V *Odiseji* se pojavlja tudi motiv neukrotljive tehnologije, ki se realizira z računalnikom HAL-om, ki predstavlja umetno inteligenco. Računalnik se pri eni izmed analiz zmoti in posadka začne razmišljati o tem, da bi ga izklopila. Ko HAL to sprevidi, se zave, da je njegova eksistenca ogrožena in poskuša posadko umoriti.

Neukrotljivost tehnologije predstavlja pravzaprav osrednji konflikt v filmih *Terminator* in *Terminator 2: Sodni dan*. Oba predpostavljata postapokaliptičen svet leta 2029, v katerem visoko razviti stroji poskušajo iztrebiti še zadnje ostanke človeške rase. V preteklosti je umetno inteligenčen program Skynet, namenjen obrambi, v človeštvu samem prepoznal ultimativno grožnjo in sprožil nuklearni holokavst. Za razliko od ostalih filmov, ki izpostavljajo potencialne posledice visokega tehnološkega razvoja,

gre Terminator še korak dlje. Ustvari najslabši možen scenarij. Ne samo da si tehnologija podjarmi človeštvo, dejansko ga eliminira.

Iztrebljevalec morda najbolje reprezentira utopičnost *Metropolisa*. Pri obeh smo namreč priča posledicam, ki jih prinaša dejstvo, da se ne zanašamo več na nas same, ampak na industrijo in tehnologijo, ki ustvarjata nov svetovni red. V tehnološki prihodnosti *Iztrebljevalca* je človek ustvaril replikante, človeške klone. Ustvarjeni so, da služijo človeštvu, in kot pravi njihov izumitelj dr. Tyrell, so bolj človeški kot ljudje. Režiserjeva prvotna tema, ki govori o paranoji pred visoko razvito tehnologijo, v tej točki dobi nov parameter. Pojavi se namreč vprašanje, kaj pomeni biti človek? Zariše namreč zgodbo, v kateri ljudje delujejo apatično in neosebno, kar je posledica tehnološke dehumanizacije, a hkrati predstavi replikante kot čuteča in skrbna bitja – karakteristike, ki jih pripisujemo človeštvu. Konec koncev režiser celo vzbudi dvom, ali je glavni protagonist Decker v resnici človek ali klon.

4.2.3 PROTAGONIST

Protagonist Langovega filma Freder se velikokrat počuti ujetega in doživlja vizije prihodnosti, ki njegove bojazni še stopnjujejo. Sprevidi, da je nekaj narobe z družbo, v kateri živi, in se posledično sprašuje o pravičnosti družbenega sistema. Prek njega gledalec spozna negativne aspekte sveta, v katerem biva. Freder v *Metropolisu* odigra vlogo mediatorja med »rokami« in »možgani« – postane rešitelj. Z njim Lang vzpostavi temeljne značilnosti distopičnega protagonista.

Večino značilnosti Frederja nosi lik Neo, ki v *Matrici* odigra vlogo »izbranega«. Neo živi v svetu Matrice, ki je iluzijski konstrukt 20. stoletja, v katerem so ljudje prisotni le nevronske, njihova telesa, ki jih stroji izkoriščajo za pridobivanje energije, so priključena na računalnik, kar omogoča nevronske povezave z Matrico. Ko Neo odkrije resničnost Matrice, se pridruži upor in postane »izbrani«, postane tisti, ki bo človeštvo osvobodil izpod jarma strojev. Tako kot se Freder spusti v podzemlje Metropolisa, tako Neo vzame rdečo tabletko. Oba se s tem dejanjem prepustita usodi. Tako kot Freder tudi Neo trpi zaradi teže prerokbe, ki ga izpostavlja kot rešitelja človeškega sveta. Na koncu trilogije celo prevzame vlogo mediatorja, ki omogoči mir med stroji in človeštvom.

Tudi lik Batmana/Bruce Waynea je zastavljen na podoben način kot Freder. Prihaja iz bogate družine. Kot mladenič je bil priča brutalnem umoru svojih staršev, zaradi česar se je zavedel, v kakšnem svetu živi, dogodek pa ga je hkrati spodbudil, da se

je fizično in intelektualno izuril ter postal borec proti kriminalu, ki preveva mesto Gotham. V stripovski maniri prevzame skrivno identiteto in postane Batman, čez dan je milijonar Bruce Wayne, ponoči pa postane človek netopir, ki se giblje v temačnem svetu kriminala.

Tako v *Terminatorju* kot v *Terminator 2: Sodni dan* vloga protagonistke pripada Sarah Conner. Sarah je mati John Connorja, ki prevzame vlogo protagonista v naslednjih nadaljevanjih. Večino prvega dela igra vlogo »dame v težavah«, vendar kmalu sprevidi, da bo družba doživela jedrsko apokalipso in da je njena naloga, da poskuša to preprečiti. V drugem delu filma je popolnoma transformirana, fizično in psihološko je pripravljena za boj s prihodnostjo. V sanjah se ji prikazujejo jedrski napadi, vidi ljudi in otroke, ki izgorevajo, njene vizije bi lahko primerjali z Frederjevo vizijo gorečega Molocha, ki požira delavce. Že v prvem filmu vidimo, da se njena prava naloga skriva v tem, da pripravi sina na bližajočo prihodnost in da ji pravzaprav ni namenjeno, da bi ji uspelo preprečiti apokalipso. Njena naloga je, da svoje vedenje o prihodnosti prenese na sina, ki posebej upanje za preživetje človeštva in ki v naslednjih filmih postane distopični junak.

4.2.4 PODOBA ZNANSTVENIKA KOT ANTI-HEROJA

Rotwang je znanstvenik in izumitelj. Uspe mu ustvariti robota v podobi ženske. Z njim je hotel upodobiti svojo staro ljubezen, ki je pobegnila s Fredersenom in ob rojstvu njegovega sina umrla. Rotwang nato robota uporabi kot sredstvo maščevanja.

Dr. Strangelove je lik v filmu *Dr. Strangelove ali kako sem vzljubil bombo*. Režiser filma - Kubrick je za lik znanstvenika uporabil vizualno podobo Langovega Rotwanga. Lik ima razkuštrane lase in na roki črno rokavico. Njuna karakterni podobnost je, da si nobenega izmed njiju ne more popolnoma podrediti političen sistem ali vladar. Dr. Strangelove je pravzaprav parodija Rotwangovega lika. To je najbolj vidno v prizorih, kjer njegova roka s črno rokavico proti njegovi volji izdaja njegovo nacistično preteklost in kljub temu, da jo doktor poskuša nadzorovati, vztrajno skače v položaj nacističnega pozdrava. Namen parodije je, da se posmehuje predhodno ustvarjenim delom, da pa je njena referenčnost jasna, morajo biti dela poznana. To namiguje na predhodno stereotipizacijo Langovega lika.

Dr. Tyrell je Rotwangov dvojnik v filmu *Iztrebljevalec*. Ustvari replikante – človeške klone. Tako kot Rotwang ustvari Mario (pravzaprav je hotel ustvariti Hel), tako dr. Tyrell po podobi svoje nečakinje ustvari Rachel. Oba doživita nasilno smrt.

Rotwang v prerivanju s Frederjem pade iz katedrale, dr. Tyrella pa ubije eden izmed njegovih replikantov. Lahko bi rekli, da sta oba kaznovana za vpletanje v naraven proces kreacije.

4.2.5 MASCHINEN-MENSCH

Enega izmed najpomembnejših motivov vsekakor predstavlja Maria robot. Robot, ustvarjen po človeški podobi, ki celo poseduje človeške karakteristike. Simbolizira spočetje brez matere, ki predstavlja ultimativen dosežek znanosti. Motiv sam se pojavlja v številnih filmskih produkcijah. Fascinacija nad njim se kaže na dveh nivojih, in sicer predstavlja ultimatивно tehnološko željo, poleg tega pa sproži vprašanja o tem, ali ima lahko tudi tehnologija človeške karakteristike in, če jih ima lahko, ali so zares človeške, ter ali se z razvojem tehnologije že sami spreminjamo v stroje.

Podobnost je očitna z replikanti v *Iztrebljevalcu*. Tako kot Maria robot poseduje ženske karakteristike zapeljevanja in seksualnosti, tako se replikanti v *Iztrebljevalcu* soočajo z empatijo, ki naj bi bila v domeni človeštva. Pri kreacijah Marie in Rachel lahko prepoznamo osebne motive znanstvenikov. Lang je prvotno hotel ustvariti Hel, vendar je v Mariji robotu vseeno videl sredstvo za maščevanje. Rachel je eksperimentalen osebni projekt dr. Tyrella, ki verjame, da je človek, ker ji je sam vsadil spomine svoje nečakinje.

WALL-E, robot, ki sicer ni videti kot človek, ima kljub temu človeške karakteristike, je radoveden in emocionalen, navsezadnje se zaljubi v robotko EVE. In s popolnoma nesebično gesto na koncu filma žrtvuje samega sebe, da reši človeštvo. Predstavljen je kot popolno nasprotje ljudi, ki brezvoljno in apatično čemijo v vesoljskih postajah.

V *Terminatorju* pa je situacija ravno obrnjena. Zanimivo je, da pravzaprav stroji – roboti – tehnologija ustvarijo robota po človeški podobi, z namenom, da se bo lažje infiltriral med ljudi in jih eliminiral. Ta potuje v preteklost, kjer lahko v človeški podobi neopaženo hodi po ulicah Los Angelesa. Tu vidim podobnost z Metropolisom, kjer se robota po podobi delavke Marie ustvari zato, da bi se lahko infiltriral med preostale delavce. V drugem delu *Terminatorja*, v eni zadnjih scen, se Terminator potopi v stopljeno goreče železo; ko se zažge človeški del, se pod njim razkrije podoba stroja. Prizor spominja na gorenje Marie robota v Metropolisu.

4.3 UGOTOVITVE

Izbrani filmi pokrivajo štiri desetletja evropske in ameriške produkcije. Seznam ponuja dober pregled in vključuje nekatere ključne filme znanstvene fantastike v tem obdobju. Ker sem za metodo izbire filmov vzela neodvisen kriterij, sem pričakovala, da bo vplivov filma relativno malo. Izkazalo pa se je ravno nasprotno. Od desetih filmov se motivi iz *Metropolisa* pojavijo kar v devetih.

Seveda vsi motivi niso prisotni v vseh devetih filmih. Slabše zastopan motiv je lik znanstvenika, ki se v izbranih filmih pojavi le dvakrat, vendar takrat zelo izrazito. Najdemo ga v likih dr. Strangelova in dr. Tyrella. Na prvega je vplivala vizualna podoba Metropolisovega znanstvenika, v drugem je vpliv viden pri osebni motivaciji lika.

Povprečno reprezentiran je motiv mesta. Vizualno podobnost vidimo v Scottovem Metropolisu in Nolanovih Batmanih, lahko pa bi rekli, da je druga Langova perspektiva prihodnosti kot urbanega prostora na tak ali drugačen način prisotna pravzaprav v vseh filmih znanstvene fantastike. Motiv *Maschinen-Menscha* je najbolj izrazit pri Scottovih replikantih, Terminatorju in celo pri robotu WALL-Eju, kjer se vpliv navezuje na njegove človeške karakteristike.

Distopični protagonist in tehnološka distopija sta motiva, ki sta v obravnavanih filmih najboljše reprezentirana. Langu je s Frederjem uspelo vzpostaviti arhetip distopičnega heroja, ki ga lahko prepoznamo v glavnem protagonistu *Matrice*, vidimo ga v Sarah Conner in v naslednjih Terminatorjevih filmih v Johnu Connerju. Vplival je tudi na lik naslovnega junaka Batmana. Ker so karakteristike super junakov oziroma stripovskih junakov podobne, bi lahko celo rekla, da je Lang vplival na karakteristike distopičnega stripovskega super junaka.

Najpogostejši motiv je vsekakor tehnološka distopija, ki jo lahko najdemo pri *Iztrebljevalcu*, *Odiseji 2001*, *WALL-Eju*, *Matrici*, *Terminatorju* in *Terminatorju 2*. Tu sta očitni predvsem dve perspektivi: tehnološka dehumanizacija in neukrotljivost tehnologije. Pri tem kriteriju sem morala izključiti *Peklensko pomarančo*, ki sicer predstavlja distopijo, vendar birokratsko, in ne tehnološko. To je tudi edini film, v katerem ni neposrednih vplivov *Metropolisa*.

5 ZAKLJUČEK

Metropolis je film, ki govori o posledicah, ki nastanejo, ko sile tehnologije in razvoja začnejo narekovati družbene odnose. Govori o peščici ljudi, ki jo prevzame

zapeljivost navidezne realnosti, kjer naj bi bilo vse vabljivo in iskreno, ne da bi se zavedala, da njihov svet – popoln, kot se zdi – temelji na trpljenju množic. Langova perspektiva je vizionarska, ali pa morda govori le o ponavljajočem se ciklu zgodovine, kjer v vsakem danem trenutku neka skupina nadvladuje drugi. Vsekakor je to eden najlepših filmov, ki jih ponuja svetovna kinematografija, saj je Lang z vpeljavo nemškega ekspresionizma vzpostavil novo idejo fantazije.

Metropolis na prvi pogled predstavlja preprosto zgodbo in naivno sporočilo. Če pa se spustimo globlje, tako kot se v podzemlje Metropolis spusti Freder, odkrijemo presenetljive simbolne pomene in motive, ki so pripomogli k vzpostavitvi znanstvenofantastičnega žanra.

Film je nastal v času nove zavesti mehanske dobe, ki je prvotno sprejemanje in navduševanje nad novim tehnološkim napredkom nadomestila z bojznijo pred tehnološko prihodnostjo. Pojavijo se vprašanja o neukrotljivi tehnologiji, ki dehumanizira človeštvo. Lang tako v duhu časa z *Metropolisom* izrazi svojo distopično vizijo prihodnosti in s tem pravzaprav vzpostavi podžanr znanstvene fantastike. Z likom Frederja iz arhetipskega pojmovanja heroja ustvari distopičnega protagonista. Z vizualno podobo in okultno simboliko ustvari podobo antijunaka v obliki norega znanstvenika Rotwanga. V slogu ekspresionizma in arhitekture Bauhauza zakoliči idejo prihodnosti kot urbanega prostora in nenazadnje z Mario robotom oblikuje enega temeljnih motivov znanstvenofantastičnega filma – spočetje brez matere ter idejo robota kot človekovega klona. Kot sem ugotovila z analizo, lahko vse našteje karakteristike žanra najdemo v znanstvenofantastičnih filmih zadnjih štiridesetih let, kar pomeni, da je moja osnovna teza dokazana. *Metropolis* je dejansko vzpostavil temeljne karakteristike znanstvenofantastičnega žanra, ki se ukvarja s predvidevanjem prihodnosti človeške družbe. Po mojem mnenju je posledično to tudi razlog, zaradi katerega se filmski ustvarjalci znanstvene fantastike po navdih vedno znova vračajo k *Metropolisu*; ta jim namreč ponuja teoretsko podlago, hkrati pa že problematizira o tematikah, s katerimi se bodo srečevali pri ustvarjanju svojega dela.

6 LITERATURA

Aurich, Rolf, Jacobsen Wolfgang in Cornelius Schnauber, ur. 2001. *Fritz Lang. Leben und Werk. Bilder und Dokumente = Fritz Lang. His life and work. Photographs and documents = Fritz Lang. Sa vie et son œuvre. Photos et documents*. Berlin: Filmmuseum Berlin: Deutsche Kinemathek.

Balantič, Polona. 2009. *Metropolis – tako popolen kot nikoli po letu 1927*. Dostopno prek: [http://www.rtv slo.si/kultura/film/metropolis-tako-popoln-kot-nikoli-po-letu-1927 /](http://www.rtv slo.si/kultura/film/metropolis-tako-popoln-kot-nikoli-po-letu-1927/) 158401 (24.september 2009).

Batman: Na začetku. Nolan Christopher. 2005. ZDA.

Baudrillard, Jean. 1989. *Selected writings*. Cambridge: Polity Press, Oxford: B. Blackwell.

--- 1999. *Simulaker in simulacija/Popolen zločin*. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.

DeliriumsRealm. Dostopno prek: <http://www.deliriumsrealm.com> (24.september 2009).

Dr. Strangelove ali kako sem vzljubil bombo. Kubrick, Stanley. 1964. VB.

Gunning, Tom. 2000. *The films of Fritz Lang: allegories of vision and modernity*. London: British Film Institute.

Harbou, von Thea. 1926. *Metropolis*. Dostopno prek: <http://manybooks.net> (24.september 2009).

Huyssen, Andreas.1981. The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. *New German Critique* (24/25). Dostopno prek: <http://links.jstor.org/sici?sici=0094-33X%28198123%2F198224%290%3A24%2F5%3C221%3ATVATMT%3E2.0.CO%3B2-P> (24. september 2009).

IMDb, Internet movie data base. Dostopno prek: <http://www.imdb.com/>
(24.september 2009).

Iztrebljevalec. Scott, Ridley. 1982. ZDA.

Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec. 1999. *Filmski Leksikon*. Ljubljana: Modrijan.

Koerber, Martin. 2006. Zapiski ob novi, digitalno obnovljeni verziji filma Metropolis. *Kinotečnik* 7 (9). Dostopno prek: http://www.kinoteka.si/files/doc/kinotecnik/kinotecnik_2006_12.pdf (24.september 2009).

Lang, Fritz in Thea von Harbou. 1989. *Metropolis*. London, Boston: Faber and Faber.

Luckhurst, Robert. 2005. *Science Fiction*. Cambridge. Polity Press.

MacGilliam, Patric. 1997. *The Nature of the Beast*. London, New York: Faber and Faber.

Matrica. Wachowski Andy in Larry Wachowski. 1999. ZDA.

Metropolis. Lang, Fritz. 1927. NEM .

Minden, Michael in Holger Bachmann. 2002. *Fritz Lang's 'Metropolis': cinematic views of technology and fear*. Columbia, S.C.: Camden House, Woodbridge: Boydell & Brewer.

Odiseja 2001. Kubrick, Stanley.1968. ZDA/VB.

Passagen. Dostopno prek: <http://hem.passagen.se> (24.september 2009).

Peklenska pomaranča. Kubrick Stanley. 1972. VB.

Sammon, Paul M. 1999. *Ridley Scott*. London: Orion House.

Scalzi, John. 2005. *The Rough Guide to Sci-Fi Movies*. London, New York: Rough Guides.

Telotte, Jay Paul. 1990. The Seductive Text of Metropolis. *South Atlantic Review* 55 (4). Dostopno prek: <http://www.jstor.org/stable/3200445> (24.september 2009).

--- 1995. *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film*. Illinois: University of Illinois Press.

Terminator. Cameron, James. 1984. ZDA.

Terminator 2: Sodni dan. Cameron, James. 1991. ZDA.

Vitez teme. Nolan, Christopher. 2008. ZDA.

Vorländer, Karl. 1977. *Zgodovina filozofije I*. Ljubljana. Slovenska Matica.

WALL-E. Stanton, Andrew. 2008. ZDA.

Weinstein, Joan. 1994. Expressionist Utopias: Paradise, Metropolis, and Architectural Fantasy. *The Journal of the Society of Architectural Historians* 53 (3). Dostopno prek: <http://www.jstor.org/stable/990942> (24.september 2009).