

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Maja Oprešnik
Reprezentacija ženskosti v znanstvenofantastičnem filmu
Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Maja Oprešnik

Mentor: red. prof. dr. Peter Stanković

Reprezentacija ženskosti v znanstvenofantastičnem filmu

Diplomsko delo

Ljubljana, 2016

Hvala prof. Petru Stankoviću, da ni mentor z omejenim rokom trajanja.

Hvala staršema za vsa leta brezpogojne podpore, sestri Aleksandri za čudovit zgled in Matotu
za ljubezen in spodbudo vsakič, ko sem želela odnehati.

Reprezentacija ženskosti v znanstvenofantastičnem filmu

Diplomsko delo se ukvarja z vprašanjem reprezentacije ženskosti v sodobnem znanstvenofantastičnem filmu. V prvem delu pojasnjuje teoretske temelje, iz katerih izhaja – družbeni konstruktivizem, semiotiko in poststrukturalizem – in izpostavlja pomen analize reprezentacij za razumevanje tega, kako družba skozi jezik oziroma diskurze ne samo predstavlja, ampak šele konstruira pomene, naše razumevanje sebe, družbe in našega mesta v njej. Analiza popularno-kulturnih tekstov nam predstavlja, kako ideologija operira na vseh ravneh družbe in kakšne so tiste podobe, ki nam jih vladajoči diskurzi predstavljajo skozi vsebine, ki jih razumemo kot neškodljivo zabavo. Neulovljivost definicije žanra znanstvene fantastike dodatno povečuje njeno mešanje z ostalimi žanri, zato se pod istim imenom nahaja izjemno raznolika množica vsebin, ki med sabo nimajo vedno veliko skupnega. Osrednje mesto audiovizualnega spektakla v filmih tega žanra pa botruje njihovem uspehu tako pri občinstvu kot v filmski industriji. Za analizo so bili izbrani ekonomsko najbolj uspešni filmi znanstvenofantastičnega žanra, ki so bili izdani med januarjem 2010 in majem 2016. Glavni fokus je bil usmerjen v najbolj izpostavljene ženske like vsakega posameznega filma, njihovo vlogo v (filmski) družbi, karakterne značilnosti in pomen za razvoj zgodbe. Posamičnim analizam sledi kratek povzetek oziroma sklep o intertekstualnih značilnostih filmov tega žanra.

Ključne besede: ženskost, reprezentacija, znanstvena fantastika, film.

Representation of women in science fiction film

This thesis addresses the question of representation of women in modern science fiction film. The first part lays the theoretical foundations of representation – social constructivism, semiotics and poststructuralism – and exposes the importance of analysing representations to understand that our society doesn't use language and discourse to merely *represent* meanings, but also *construct* them along with our understanding of ourselves, the society and our place in it. Analyzing popular cultural works can help us demonstrate how ideology operates on many levels of society and illuminate images, presented by dominant discourses through content we perceive as harmless entertainment. The elusive definition of the science fiction genre increases its ability to mix with other genres, resulting in a very large and heterogeneous pool of Sci-Fi works that don't always have much in common. The central role of audiovisual spectacle in this genre leads to its popularity with both viewers and the industry. A selection of top ten internationally grossing science fiction movies released between January 2010 and May 2016 was used to conduct the analysis. It focused on major female characters, their role in (fictional) society, their character traits and their importance for story development. Individual analyses are followed by a short summary of intertextual characteristics of this genre.

Keywords: women, representation, science fiction, film.

Kazalo

1	Uvod.....	6
2	Reprezentacija.....	7
3	Družbena konstruiranost spola.....	8
4	Žanr znanstvene fantastike.....	9
5	Analiza izbranih filmov	13
5.1	Raziskovalna metoda in izbira vzorca	13
5.2	Inception (2010)	15
5.3	Star Trek: Into Darkness (2013)	16
5.4	Gravity (2013)	18
5.5	The Hunger Games: Catching Fire (2013)	19
5.6	Godzilla (2014).....	21
5.7	Dawn of the Planet of the Apes (2014)	22
5.8	Interstellar (2014)	24
5.9	Jurrassic World (2015)	25
5.10	The Martian (2015).....	26
5.11	Star Wars: The Force Awakens (2015)	28
6	Ugotovitve analize	30
7	Sklep	32
8	Literatura.....	34

1 Uvod

V pričujočem diplomskem delu se bom ukvarjala z vprašanjem reprezentacije ženske oziroma ženskosti kot lastnosti ženskega v sodobnem, komercialno uspešnem hollywoodskem filmu iz znanstvenofantastičnega žanra. Pri tem me bo zanimalo, koliko in na kakšen način filmi prikazujejo žensko, ali gre zgolj za podporne stranske vloge, in ali filmi intertekstualno oz. kumulativno omogočajo več pojavnih oblik ženskega spola, ali pa je ta zreduciran na zgolj peščico stereotipnih konvencij.

V prvem, teoretičnem delu se bom na kratko posvetila trem osnovnim konceptom, ki so potrebni za razumevanje kasnejšega empiričnega dela: reprezentaciji, družbeni skonstruiranosti spola in teoretičnim nastavkom znanstvenofantastičnega žanra. Temeljni koncept, ki povezuje in na katerem temeljijo vsa tri poglavja, je družbeni konstruktivizem. V drugem delu bom uporabila kvalitativno in interpretativno metodo analize (filmskih) tekstov, v katerih bom preučevala ženske like – njihovo številčnost, pozicijo in pomen v zgodbi ter raznolikost predstavljenih tipov. Na podlagi analiz posameznih filmov bom v sklepnem delu diplomskega dela poskušala odgovoriti na vprašanje, kakšna je intertekstualna reprezentacija žensk v sodobnem popularnem filmu.

Pomen tovrstne analize v kulturnih študijah sloni na poststrukturalistični predpostavki, da družba preko različnih diskurzov šele oblikuje družbeno realnost in s tem tudi naše identitete, naše subjektne pozicije, skratka načine, na katere razumemo sebe, družbo in svojo pozicijo v njej. Zato je pomembno, da z analizo teh diskurzov, ki se kažejo tudi skozi popularne tekste, praviloma nekritično konzumirane kot vir zabave, razumemo na kak način nas družba konstruira in v kakšne identitete nas določa, skratka kakšno realnost nam kroji.

2 Reprezentacija

V nasprotju z esencializmom; obliko deterministične misli, ki predpostavlja, da ima posameznik svoje nespremenljivo biološko in moralno bistvo v sebi (Evans 2003, 275); sodobne kulturne študije razmišljajo o človeku kot predvsem kulturno in jezikovno pogojenem bitju. Naša interpretacija sveta poteka preko jezika, brez katerega ne moremo oblikovati misli in preko katerega postanemo pripadniki kulture, pridobimo občutek osebne identitete in ponotranjimo vrednote. Ravno tako kot ne moremo razmišljati brez jezika, tudi ne moremo stopiti izven njega, da bi ustvarili pomene, ki bi bili popolnoma neodvisni od našega kulturnega sistema (Turner 2006, 67). Jezik je torej tisti ključni mehanizem, z učenjem katerega se naučimo tudi kulturnih pomenov in vzorcev.

Preučevanje jezikovne pogojenosti družbe temelji na lingvističnih postavkah Ferdinanda de Saussura. Znak, osnovno enoto jezika, je razdelil na besedo (*označenec*) in koncept (*označevalec*) ter izpostavil, da ne gre med njima za nikakršno naravno zvezo, ampak je njun odnos povsem arbitraren, zgolj stvar kulturnega strinjanja, da določena beseda označuje določen koncept. Ker znaki nimajo pomena sami od sebe, ga torej dobijo šele v odnosu do drugih znakov, v jezikovnem sistemu (Hall 2003, 33; Storey 2003, 73–74; Stanković 2006, 55–57).

Semiotik Roland Barthes ta pristop uporabi za osnovo razmišljanja o nastanku pomenov v širšem, kulturnem smislu. Pravi namreč, da če so razmerja med objekti in njihovimi poimenovanji poljubna in ne izhajajo iz »narave« teh predmetov, potem tudi pomeni, ki jih tvorijo, resničnosti ne zgolj odsevajo, ampak nam jo šele konstruirajo (Stanković 2006, 64–65). Z razširitvijo modela tvorjenja pomena predstavi, da se na drugi ravni na nastali znak »prilepi« širši abstraktnejši kulturni pomen (konotacija) in da je hkrati to mesto, kjer si oblikujemo svoje razumevanje »resničnosti« in mesto, kjer deluje ideologija. (Storey 2003, 103–109; Stanković 2006, 64–73; Turner 2006, 68).

Podobno iz de Saussurove teze o jezikovni konstruiranosti črpa tudi postrukturalist, Michel Foucault, ki pa pravi, da ne gre samo za jezik, ampak za širšo kombinacijo jezika in spremljajočih kulturnih praks, ki skupaj tvorijo različne diskurze. Diskurzi nam ne

konstruirajo zgolj našega razumevanja sveta okoli sebe, ampak v najglobljih ravneh tudi naše lastne identitete in naše mesto v svetu. Ob tem izpostavlja, da pri vlivanju ideoloških konotacij ne gre za klasično usmerjenost družbene moči od zgoraj navzdol, ampak da ti diskurzi delujejo kompleksno: iz vseh in v vse smeri ter na vseh ravneh družbe, se pravi, da so razmerja moči v družbi precej bolj kompleksno zastavljena.

Kaj je torej reprezentacija in čemu analizirati popularno kulturne tekste? Z besedo teksti tukaj ne mislimo zgolj na pisano besedo, ampak na vse oblike kulturnih izdelkov, ki lahko nosijo pomene in služijo kot neke vrste komunikacija. V najbolj osnovnem smislu pomeni beseda reprezentacija bodisi ponovno predstavljanje, bodisi zastopanje nekoga/nečesa drugega, pri čemer gre pri reprezentaciji, kot je rabljena v pričujočem diplomskem delu, v bistvu za oboje. Podobe oziroma teksti nam predstavljajo del resničnosti, hkrati pa nam šele konstruirajo našo podobo »resničnosti«. Igralka v filmu torej predstavlja žensko pripadnico družbe, hkrati pa nam oblikuje podobo o tem, kaj ta ženska pripadnica družbe sploh je oziroma zelo posplošeno tudi, kaj so ženske nasploh. Pri analizi reprezentacij nas torej zanima, kakšni so ti pomeni in kateri diskurzi jih oblikujejo. Da bi razkrili del ideologije, jo moramo najprej denaturalizirati (Kuhn 1990, 54), se pravi, da moramo podobe v popularni kulturi razumeti ne zgolj kot naravne, bolj ali manj zveste odseve naše resničnosti, ampak kot jezikovne konstrukte, ki nam s tem, ko nam prikazujejo naš svet, hkrati šele povedo, kaj ta svet je. Zlasti televizijske in filmske podobe nam zaradi narave medija dajejo lažen občutek avtentičnosti, kot da samo zajemajo sliko sveta, brez da bi same kaj dodajali k pomenu (Kuhn 1990, 54). V resnici pa »smo mi tisti, ki utrdimo pomen tako trdno, da se zdi sčasoma naraven in neizogiben. Sistem reprezentacije skonstruira pomen« (Hall 2003, 21).

3 Družbena konstruiranost spola

Družba nas konstruira že na najbolj temeljnih ravneh naše identitete, se pravi, da je tudi to, kako razumemo sebe, družbeno konstruirano. Eden takšnih konstruktov je tudi spol, ki ga razumemo v binarnih opozicijah tako v njegovi biološki kot tudi družbeni formaciji. Biološki spol se smatra kot naravno določen, družbeni spol pa kot kulturno interpretacijo biološkega. Vendar je ta dvojnost spola kot moškega ali ženskega bolj normativna kot opisna, saj je manifestiranih spolov, tako bioloških kot družbenih, več, a jih različni družbeni diskurzi silijo v enega izmed dveh »pravilnih«. Ne gre torej za to, da biološki aspekti spola niso pomembni,

gre za to, da je tudi biologija podrejena naši percepciji in medicinskemu diskurzu o tem, kaj spol mora biti. Ponovno je torej na delu esencialistično razumevanje, da iz naše biologije izvira naše naravno bistvo, v tem primeru, da iz dveh naravnih spolov izvira »pravilna« spolna identiteta, zaradi katere smo že od samega začetka formirani kot moški ali ženske.

Pomembno je torej razmišljati, kako nas tudi skozi reprezentacije določenega spola različni diskurzi konstruirajo v normirani družbeni spol. Kako reprodukcija istih ženskih in moških podob ter družbenih pozicij kot univerzalnih oblikuje naše razumevanje samih sebe. Praprotnik (1999, 130) pravi, da »sta tako moški kot ženska »ujetnika« socialnega spola, čeprav v zelo različnih, a hkrati povezanih in soodvisnih pomenih«. V patriarhalni družbi sta tako oba spola »žrtvi« represije; ženski spol primarno kot podrejen in manjvreden moškemu, tako vrednostno kot pozicijsko, moški pa v smislu pravilnega izraza dominantne heteroseksualne moškosti.

4 Žanr znanstvene fantastike

Praviloma se vsak strokovni sestavek o znanstveni fantastiki prične s trditvijo, da je omenjeni žanr tako v njegovi literarni kot tudi filmski različici izredno težko definirati, zaradi česar tudi ni splošnega konsenza o sprejemljivi definiciji. Medtem ko je v poljudnem smislu precej enostavno pokazati na film, ki ustreza naši predstavi o znanstveni fantastiki, je sama teoretična zamejitev iz več razlogov, ki jih bomo v nadaljevanju na kratko obravnavali, dosti težja.

Teoretsko zanimanje za žanr na splošno se lahko razvrsti v tri smeri: prvi, klasifikacijski vidik se ukvarja z iskanjem meja žanra, drugi vidik smatra žanr kot ekonomsko strategijo, tretji pa se ukvarja z njegovo kognitivno funkcijo (Watson 2012, 192). Slednje se nanaša na zagotovilo občinstvu, da bo film opravil dve nasprotujoči si funkciji; obdržal varnost generičnih žanrskih konvencij, se pravi preigral pričakovan scenarij, in hkrati priskrbel zadovoljstvo z manjšo spremembo, odstopanjem od predvidenega (Kuhn 1990, 2; Turner 2006, 121).

V primeru znanstveno fantastičnega žanra je ravno teoretsko zanimanje vprašljivo. Kot pravi Anette Kuhn (1990, 5), je znanstvena fantastika eden izmed žanrov, ki so sicer izredno popularni, vendar so zaobšli pozornost filmske (pa tudi literarne) kritike. Tako obstajajo številne analize posameznih filmskih tekstov in študije partikularnih vidikov, na primer reprezentacije spola, rase, ipd., a so vse daleč od tega, da bi skupaj tvorile koherentno temeljno literaturo za preučevanje samega žanra. Večina poskusov definicij je tako bodisi zelo splošna in posledično preveč vključujoča bodisi preozka in izključujoča.

Precej daljšo tradicijo preučevanja ima literarna različica znanstvene fantastike, ki pa kljub temu ni bližje konsenzu o sprejemljivi definiciji žanra. Med poskusi posameznih avtorjev so prav tako ogromne razlike. Najbolj skrajno splošna definicija predlaga, da spada v žanr vse, kar intuitivno prepoznamo kot ustrezno, najbolj ozke definicije pa so izjemno izključujoče in velikokrat napisane v skladu z obstoječim opusom, ki ga avtor priznava kot pravilnega, kar se pogosto izenači z deli, ki so smatrana za najbolj kvalitetna. Četudi bi elitistična stremjenja literarnih kritikov najbrž ostro nasprotovala takemu razmišljanju, je kljub različnosti medijev mogoče potegniti nekatere vzporednice med filmi in literaturo pod isto žanrsko oznako in tako izluščiti iz množice motivov nekaj osnovnih predpostavk o znanstveni fantastiki. Tovrstna nasprotovanja so pogosto ostanek razmišljanja, da gre pri literaturi za visoko kulturo, pri filmu pa kvečjemu za poneumljeno zabavo množic. To neenakovrednost se utemeljuje s primerjanjem najboljših literarnih del in najslabših filmov (Sobchack 1987).

Eden izmed teoretikov, Darko Suvin, je kot temeljno lastnost žanra predstavil koncept *spoznavne odtujitve* (ang. cognitive estrangement) (Suvin 1972, 375), kar zelo poenostavljeno povedano pomeni, da opisuje izmišljene svetove z znanstvenim pristopom. Odtujitev deluje na strani tvorjenja svetov, ki so drugačni od našega, spoznanje pa v načinu opisovanja zakonitosti sveta, na način, ki nam je poznan. Se pravi, da za razliko od ostalih domišljijjskih žanrov svojih zgodb ne razrešuje z magičnimi posegi, ampak problem znotraj danega sveta reši na logičen in empiričen način. Pri tem moram poudariti, da se Suvin v svojem delu navezuje zgolj na literarno različico žanra in še pri tem vztraja, da si samo manjši delež del zasluži oznako znanstvene fantastike, ker večina po njegovem mnenju ni dovolj kvalitetna za žanr. Tovrstno izključevanje tekstov na podlagi njihove kvalitete je seveda problematično, po drugi strani pa tudi za samo definiranje žanra popolnoma nesmiselno, saj postavi nujne pogoje, ki jih mora delo vsebovati, potem pa se obregne ob njegovo kvaliteto, ki je za kategorično oznako vrste nepomembna.

Veliko avtorjev oblikuje svoje definicije kot spisek pogostih motivov oziroma tematik, kar je precej neuporabno, saj zgolj sortirajo že obstoječa dela v »pravilno« kategorijo, ne da bi pojasnili razloge ali oblikovali univerzalne kriterije, in hkrati ignorirajo prihodnje spremembe žanra. »Da ostane relevantna, mora definicija upoštevati gibanje in spremembe, prisotne v vseh živih in popularnih oblikah umetnosti« (Sobchack 1972, 18).

King in Krzywinska (2000, 12) kot glavni fokus znanstvene fantastike izpostavita raziskovanje tega kaj pomeni biti človek. In ker je težko pojasniti, kaj nekaj samo po sebi je, se filmi držijo de Saussurjeve teze o binarnih opozicijah – da lahko stvar definiramo zgolj z navedbo, kaj ta stvar ni oz. z iskanjem njenih nasprotij – in svoj človeški subjekt postavljajo v tovrstne binarne opozicije s tistim, kar ni človeško. Pogosto gre za nasprotja dober – slab, čustven – hladno racionalen, organski človek – tehnološki nezemljan ipd. King in Krzywinska (2000, 11) kot ključno nasprotje človeka v znanstveni fantastiki prepoznata produkte znanosti, tehnologije in racionalnosti.

Drugi način, s katerim se znanstvena fantastika spoprijema z »razlago« človeka, je njegova umestitev v družbo ali pa kar sama družba kot izrazito človeška tvorba. Čeprav je sicer res, »da je skoraj nemogoče, da ne bi filmi, ki apelirajo na naše domišljjske predstave prihodnosti, namenoma ali kako drugače hkrati obravnavali sodobnih problemov« (Kuhn 1990, 15), pa je res tudi, da vsi filmi ne glede na žanr bolj ali manj očitno zmeraj odslikavajo družbo, v kateri so bili narejeni. Primer tega je zgodovinski film, ki je vedno izraz našega časa in ne obravnavanega obdobja. Gre za odslikavo naše ideologije, vrednot, družbenih problemov oziroma v najboljšem primeru za naš pogled na zgodovinsko dogajanje. Precej zgovorno je tudi drugo ime za ta žanr, *kostumska drama*, ki bolj iskreno opiše, za kaj v resnici gre: za sedanost, oblečeno po pretekli modi. Opisano v enaki meri velja tudi za znanstveno fantastiko, kjer so izrednega pomena vizualni slog, scenografija in kostumi, ki morajo gledalca prepričati, da gre za nek drugačen ali pa točno določen svet. Prav ti svetovi so kljub navidezni tujosti odslikava našega, »očitna vsebina znanstveno fantastičnih filmov je odraz družbenih trendov in stališč časa, ter zrcali obsesije zgodovinskega trenutka, v katerem je nastala« (Kuhn 1990, 10). Se pravi, da spet ne gre za unikatno potezo tega žanra, je pa morebiti to početje bolj očitno, ker se sam žanr ukvarja s kreiranjem »novih« družb. Tako je sicer do neke mere res, da »malo stvari razkrije želje, upe, strahove, notranje pritiske in napetosti določenega obdobja tako ostro kot znanstvena fantastika, ali pa s takšno natančnostjo opredeli njegove omejitve« (Gold v Kuhn 1990, 15), vendar pa je potrebno

vedno imeti v mislih tudi naravo nastanka teh filmov oziroma kot izpostavita King in Krzywinska (2000, 13), se noben film neposredno oziroma primarno ne posveča družbenim vprašanjem, ampak je porast ali padec interesa za tovrstna vprašanja vedno mogoče v isti meri pripisati spremembam v družbenem ali zgodovinskem ozadju kot tudi premikom v strategijah filmske industrije, ki te filme z jasnimi ekonomskimi in drugimi interesi proizvaja.

Njegova spremenljivost skozi zgodovino dodatno otežuje poskuse definiranja že tako težko ulovljivega žanra. Ena izmed rešitev je sprememba samega pristopa k definiciji od natančne zamejitve k bolj fleksibilni. Ker se različni avtorji ne morejo zediniti niti o začetku žanra, niti o njegovi vsebinski ali oblikovni zamejitvi, se zapletajo v krožno zanko prirejanja definicije izbranemu opusu in obratno. Zato se Paul Kincaid zadeve loti na drugačen način in vzame kot privzeto, da žanr nima enega samega začetka in ene same definicije, kvečjemu gre za raznoliko množico, v kateri pa je še vedno dovolj prekrivanja, da lahko prepoznamo jasen vzorec, četudi se ta s časom spreminja oz. je fluiden. Izposodi si Wittgensteinov termin *družinskih podobnosti*, ki predpostavlja, da so lahko elementi del iste skupine, čeprav so med sabo zgolj sorodni, pri čemer niti ni nujno, da imajo vsi elementi z vsakim vsaj eno isto lastnost, dovolj je, da so si sorodni preko vmesnih elementov, kar rezultira v vpetosti v isto sorodstveno mrežo. Wittgenstein razlaga koncept na primeru sorodnosti panog v športu, Kincaid pa potegne vzporednice med podžanri znanstvene fantastike (Kincaid 2005). Tovrsten pristop sicer ima določene težave, vendar pa upošteva dinamiko žanra in fluidnost vzorcev.

Dodatna težava pri zamejitvi znanstvene fantastike je njeno obojestransko mešanje z ostalimi filmskimi žanri. »Podobno kot Frankensteinova stvaritev je hibrid, katerega telo je sestavljeno iz delov drugih diskurzov in tekstov« (King in Krzywinska 2000, 11). Zlasti velike hollywoodske produkcije imajo manj klasično žanrskih potez zaradi vnašanja prvin akcijske pustolovščine, trilerja, fikcije in tudi komedije, kar je spet moč pripisati želji industrije, da bi naslovlila kar najširši krog občinstva.

Za sodobno hollywoodsko znanstveno fantastiko je tako kot za visokoproračunske filme iz ostalih žanrov značilen osrednji pomen spektakla. Zelo posplošeno rečeno je naloga znanstvene fantastike, da gledalcu prepričljivo prikaže njemu nedosegljive svetove, pri čemer je audiovizualni spektakel idealno orodje za dosego tega cilja (Kuhn 1990, 6; King in Krzywinska 2000, 58–59), vendar pa ne gre za specifiko zgolj tega žanra. Središčni pomen

spektakla v komercialno najuspešnejših filmih, med katerimi je sicer ogromno znanstveno fantastičnih, je pogosto upravičen argument kritikov žanra, saj je z zanašanjem na osupljivost audiovizualnih učinkov izvirnost scenarija lahko sekundarnega pomena. Mogoče gre pri spektaklu tudi za to, da je v času vsesplošne dostopnosti filmskih vsebin le na tak način mogoče privabiti večja občinstva – s poplavo spektakularnih prizorov in audiovizualnih učinkov, ki gledalcu nudijo doživetje; z uporabo nove filmske tehnologije ali tehnike in z ustvarjanjem intenzivno oglaševanih premier, ki za gledalce ustvarijo spektakel tudi zunaj filma.

5 Analiza izbranih filmov

5.1 Raziskovalna metoda in izbira vzorca

Za analizo sem izbrala deset ekonomsko najbolj uspešnih filmov, ki so bili izdani v obdobju med januarjem 2010 in majem 2016. Končni seznam filmov sem oblikovala na dan 4. 7. 2016 na podlagi podatkov o globalnih zalužkih filmov s spletne baze *Box Office Mojo*. Ekonomsko merilo sem izbrala, ker kaže na velik doseg filma, pri čemer velja izpostaviti, da nas pri razumevanju vpliva produkcije podatki o zaslužku ne smejo zavesti v enostavno sklepanje, da je gospodarski uspeh panoge enak kulturnemu vplivu vsebine. Gledalci namreč ne sprejmemo nekritično kar vsega, s čimer smo soočeni. Vsekakor pa je ob pomanjkanju znanja o filmu v poplavi vedno istih hegemonskih tekstov iste produkcije nemogoče razviti kritični aparat, ki bi nam selektivno branje šele omogočil. Sploh če k temu dodamo še splošno razširjeno razumevanje žanra kot zagotovila za gledalce, da bodo deležni ponavljanja istih zabavnih vsebin z manjšimi odkloni, torej kot pripomoček za prepoznavanje vsebine, ki jim je znana in ljuba.

Okoliščine nastanka filmov pomembno vplivajo tudi na njihovo vsebino. Vsi analizirani filmi, ki so med največjimi zaslužkarji, so brez izjeme tudi visokoproračunski izdelki velikih hollywoodskih studiev. Velike vložke v produkcijo in promocijo filmov lahko tukaj razumemo kot klasično delovanje tržno naravnane filmske industrije, ki ob izdatnem marketingu načrtno “proizvede” filmsko uspešnico in si zagotovi velik profit. V iskanju dobičkov se trudi nasloviti čimširši krog gledalcev, zato se drži preverjenih in praviloma konzervativnih vsebin. Potencialno sporna politična vprašanja sicer izpostavlja v izhodišču,

vendar se izogiba njihovi podrobnejši obravnavi, da ne bi odtujila občinstva, ki želi samo (apolitično) zabavo. Začetno nemogočo obljubo po razrešitvi družbenega problema kmalu zamenja za fokus na osrednje like in na njihovo razrešitev svojih začetnih nasprotij, kar nudi gledalcem čustveno potešitev (King in Krzywinska 2000, 32).

Za analizo sem izbrala tiste filme, pri katerih se je vsaj ena žanrska oznaka nanašala na znanstveno fantastiko, ne glede na morebitne ostale žanrske oznake. Pri tem sem zavestno izločila vse filme, ki jih je mogoče označiti kot filme o super junakih, saj so praviloma zgrajeni okoli moškega junaka, ženske pa so prikazane zgolj kot njegova ljubezenska osvojitel. Ker gre torej v večini primerov za mačistične zgodbe z narativno revno, pravično strukturo, sem jih v celoti izključila iz svojega fokusa.

Kar šest izbranih filmov je del velikih franšiz, ki vključujejo več vsebinsko povezanih filmov. Gre za serije filmov, pri katerih se zgodba nadaljuje, ali pa so v isto vesolje povezane še televizijske serije, knjige, stripi, itd. V teh primerih sem še vedno poskušala obravnavati samo analiziran film in ne celotne franšize, razen tam, kjer se mi je zdelo izpostavljanje podrobnosti iz drugih delov franšize ključno.

Analiza tekstov je ena izmed raziskovalnih metod kulturnih študij, ki k preučevanju pomenov v tekstih pristopi z druge strani kot semiotika in psihoanaliza. Teksta namreč ne razume kot zaprtega sistema, v katerega je vpisana prevladujoča ideologija, ampak kot odprt sistem z veliko možnimi pomeni, zaradi česar se bolj kot s produkcijo ukvarja s tem, »kako kulturni sistemi proizvajajo pomen in kako je ideologija replicirana skozi kulturne institucije, tekste in prakse« (Nelmes 2012, 275). Pomeni v tekstih niso fiksni, še manj pa gre za en sam pomen, ki ga v tekst vpiše prevladujoča ideologija in ga vsi nekritično preberemo in sprejmemo. Že na samem nivoju branja je možnih več interpretacij pomenov pri enem samem tekstu, pa tudi na ravni sprejemanja branja je mogočih več različnih načinov sprejema. Iz tega sledi, da so vsi teksti ne glede na trud njihovih avtorjev polisemični (imajo več pomenov), vendar pa bomo zaradi življenja v istih komunikacijskih sistemih, ustaljenosti filmskih kodov in konvencij ter svoje konstruiranosti s strani podobnih hegemonskih tekstov v preteklosti, tekst najverjetneje prebrali na manj kritičen način, kot bi si želeli v svojem prepričanju o lastni individualni svobodi.

Pri analizi vsakega filma bom torej analizirala najbolj izpostavljene ženske like. Pri tem me bo najbolj zanimalo, kakšne družbene vloge zasedajo znotraj filmske zgodbe, kakšne karakteristike so jim pripisane in kako pomembne so za razvoj zgodbe. Skozi vse filmske tekste me bo zanimalo, ali ti dopuščajo obstoj množice različnih ženskih identitet, ali pa gre le za ponavljanje peščice istih stereotipov. Pri tem bom posebej pozorna na esencalistično upodabljanje ženskih likov, ki so primarno definirani kot matere ali žene oziroma ljubezenske osvojitve moških junakov.

5.2 Inception (2010)

Film Inception (Nolan 2010) se ukvarja z idejo dostopanja do tuje podzvesti skozi sanje z namenom neopazne kraje ali podtikanja misli. Skupina ljudi s tovrstnim znanjem sprejme izjemno nevarno nalogo vsaditve ideje dediču energetskega imperija skozi več nivojev sanjske infiltracije. Naloga se izkaže za še bolj nevarno, ko vodja skupine nehote s sabo pripelje svojo sadistično podzavest, ki je ne more več nadzorovati.

Med zvezdniško igralsko zasedbo najdemo dva ženska lika, pri čemer tudi v okviru zgodbe ena izmed njiju, Mal Cobb, ni resnična oseba, ampak zgolj Domova projekcija mrtve žene, ki temelji na spominu, pomešanem z občutkom krivde za njeno smrt. Ker je takšna tudi narava človeškega spomina, je Mal zato nujno zreducirana na precej enostavno vlogo femme fatale iz junakove preteklosti; ženska, ki je sicer zanj osrednjega pomena, je s svojo surovo nekontrolirano uničevalno močjo (navsezadnje gre za njegovo podzavest) zanj tudi največja grožnja. Mal je v njegovem spominu trenutkov pred samomorom prikazana kot inteligentna, manipulativna ter psihično nestabilna in tako je zastavljena tudi njena projekcija.

Ariadne je mlada študentka, s katero Dom nadomesti lastno nezmožnost arhitekturnega snovanja sanj ob nenehnem vdiranju svoje uničevalne podzvesti. Ariadne kot novopridružena članica ekipe avtorju filma služi tudi kot kanal, skozi katerega svojemu nevednemu gledalcu razlaga kompleksnost osrednje ideje. Ariadne ima tako kar tri mentorje: najprej svojega profesorja arhitekture in Malinega očeta, potem prej omenjenega Doma in nazadnje njegovega zvestega pomočnika Arthurja, ki za zabavo in komični efekt izkoristi njeno nepoznavanje sanjskih karakteristik, da od nje izsili poljub. Prikazana je kot izjemno

inteligentna, pogumna in dojemljiva. Za razliko od ostalih članov ekipe ne pristane na Domovo prikrivanje, kako obsežne so njegove osebne težave, ampak vztraja, dokler ne izve resnice. Ko ugotovi, kako nevarna bo zaradi tega njihova misija, se odloči, da bo pomagala Domu pri razrešitvi njegovih travm in hkrati zagotovila varnost ostalih nevednih članov skupine. Izbira mlade igralka Ellen Page za vlogo Ariadne morda nakazuje, da avtorji niso želeli objektivizirati njenega lika – tako tudi prizor, kjer jo njen mentor Arthur poljubi, bolj služi komičnemu olajšanju kot pa prikazu snovanja njunega ljubezenskega razmerja.

Pomemben motiv v filmu je tudi odsotnost matere oziroma žene in posledic, ki jih ima to za odnos med otroci in očetom. Dom ne more do svojih mladih otrok zaradi Malinega blaznega spletkarjenja; Fischer, dedič imperija, pa je globoko zaznamovan z materino smrtjo in kasnejšim pomanjkanjem odnosa z očetom.

5.3 Star Trek: Into Darkness (2013)

Zasedanje vrhovnih poveljnikov Zvezdne flote je tarča napada in med smrtnimi žrtvami je mentor Jamesa Kirka, ki se s posadko Enterprisea odpravi na maščevalno misijo za napadalcem. Ko ga končno ujamejo, postanejo tarča napada lastnega admirala, ki je napadalca – genetsko modificiranega super vojaka poimenovanega Khan – uporabljal za izdelavo naprednega orožja za spopad s Klingonci. Khan se po začetnem sodelovanju obrne proti Kirku, ubije admirala, poškoduje Enterprise in strmoglati na Zemljo. Kirk se nesebično žrtvuje za posadko, Spock se zato besno spopade s Khanom, čigar super kri nato oživi Kirka.

Analizirani film Star Trek: Into Darkness (Abrams 2013) je drugi del ponovno oživiljene franšize, ki se je začela s popularno futuristično TV serijo o posadki vesoljskega plovila na miroljubni misiji raziskovanja vesolja. Medtem ko so prvotne instalacije franšize odpirale progresivne in družbeno aktualne teme, so novi filmi pod režijo J.J. Abramsa predvsem akcijsko naravnani blockbusterji. Temu primerna je tudi vloga zgolj dveh izpostavljenih ženskih likov, dr. Carol Marcus, strokovnjakinje za orožje, in Nyote Uhura, komunikacijske častnice. Obe sta inteligentni, visoko izobraženi strokovnjakinji, ki pa sta v zgodbi samo pasivna podpora moškim likom. Venomer predstavljata motiv za njihova dejanja in sredstvo za izgradnjo njihovih likov. Obe sta prisotni tudi kot vizualni stimulans za gledalca, bodisi skozi njuno spolno objektivizacijo bodisi kot indikator ustreznega počutja ob čustvenih dogodkih.

Carol služi kot spolni objekt dveh nadrejenih častnikov. Med celotno misijo odpiranja torpeda na samotnem planetu mora stoično prenašati neprimerno zapeljevanje nadrejenega dr. McCoya, ki jo pokroviteljsko poimenuje »ljubica«, jo definira kot »božansko žensko«, kar z vsemi dvomji in namigovanji rezultira celo v Kirkovem obračanju oči. Po drugi strani pa je Carol le en prizor prej objekt Kirkovega brezsrarnnega poželenja. V močno kritiziranem in nesmiselnem delu filma se Carol preoblači za Kirkovim hrbtom, ta se kljub njenim prošnjam obrne, strmi v njeno razgaljeno telo in brez opravičila pogled odmakne šele, ko ga dekle nekajkrat mirno opozori. Druga naloga njenega lika je moralno pozicioniranje njenega očeta. Ko se admiral, odločen uničiti posadko Enterprisea, neha odzivati na Kirkove racionalne pozive, se na njegova očetovska čustva ljubeče obrne hči – s tem, ko zavrne tudi njo, lahko z gotovostjo vemo, da je postal resnično zloben in da zanj ni več odrešitve.

Nyota Uhura je prikazana kot psihotična trapa, ki se med nevarno misijo, ki lahko povzroči vesoljno vojno, prične s svojim fantom prepirati o njegovem neupoštevanju njenih čustev, v drugi sceni pa si z njim neobremenjeno izmenjuje nežnosti na delovnem mestu. Več kot očitno njenemu liku delovno mesto ni pomembno, ampak jo definira zgolj romantično razmerje. Hkrati je gledalcu ob vseh večjih dogodkih sugerirano počutje s tem, ko nam ustvarjalci pokažejo Uhurino pretirano čustveno reakcijo. Njena pasivnost se na videz prekine, ko se javi za nevarno nalogo, pri kateri je teleportirana na premikajoče se vozilo, ki je prizorišče Spockovega spopada s Khanom, pri čemer pa mu samo preda sporočilo, kar mu potem omogoči, da reši svojega prijatelja Kirka. Precej pasivno torej. Niti njen poskus streljanja v Khana ne povzroči vidnih posledic, onemogočijo ga Spockove gole pesti.

Ob koncu omenimo še uniformiranost v filmu. Na podlagi spletnega iskanja in uniform statistik v filmu lahko ugotovimo, da je uslužbenkam Zvezdne flote na voljo uniforma v kombinaciji z dolgimi hlačami ali pa kratkim krilom. Tako Uhura kot Carol sta seveda oblečeni v slednjo. Smisel uniforme je lahko simbolično izenačenje oziroma poenotenje (ang. uniform = enak, enoten) posameznikov, pri čemer spolno diferencirane uniforme poenotijo samo posameznike znotraj enega spola, hkrati pa izpostavijo spol kot osrednjo razliko. Drugi smisel uniform je lahko praktičen, se pravi, da gre za udobno delovno oblačilo, v katerem lahko posameznik neobremenjeno opravi svoje (fizično) delo. Kot ugotovimo iz spornega prizora, kjer se Carol pred misijo preoblači v bolj funkcionalna oblačila, je ta vidik pri mini krilu nesmiseln. Glede na to, da moški del posadke nima na voljo uniforme z zelo kratkimi hlačami, lahko torej zaključimo, da je namen kratkih kril zgolj objektiviziranje ženskega dela

posadke. Pri tem so degradirane na nivo stereotipa vaških natakarič, ki morajo biti seksualizirane za moške opazovalce, četudi so kompetentne in izobražene strokovnjakinje na krovu vesoljske ladje.

5.4 Gravity (2013)

Standardna vzdrževalna dela na vesoljskem teleskopu so prekinjena, ko posadka prejme svarilo, da po Zemljini orbiti proti njim drvi oblak razbitin uničenih satelitov. Preden se uspejo umakniti, jih razbitine zadenejo in ob vsesplošnem uničenju preživita samo dva člana posadke: dr. Ryan Stone in Matt Kowalski. Z omejenimi sredstvi poskušata doseči Mednarodno vesoljsko postajo in ko Matt spozna, da obema ne bo uspelo, se junaško žrtvuje in reši njo. Po seriji zapletov se Ryan končno vrne na Zemljo.

Ob samo dveh likih je glavna junakinja filma Gravity (Cuarón 2013) gotovo dr. Ryan Stone, kot je izpostavil tudi sam režiser Alfonso Cuarón, ko je svoje delo opredelil kot »dramo o ženski v vesolju«. Kljub emancipatornemu opisu pa tako nekompleksno zastavljena junakinja ne zmore sama nositi zgodbe, ampak mora imeti ob sebi bolj zanimiv moški lik, h kateremu nenehno uhaja fokus filma in ki bi najbrž prevzel cel film, če ne bi sredi zgodbe umrl. To postane še toliko bolj očitno, če primerjamo film s tematsko podobnim The Martian, kjer kompleksno oblikovan moški junak brez težav večji del filma obvlada sam.

Sandra Bullock je bila ob vsesplošnih pohvalah za svojo igro nominirana tudi za Oskarja, vseeno pa je njen lik nedefiniran in enoplastno dolgočasen. In čeprav se film načeloma ne ukvarja s podajanjem predzgodb likov, naredi izjemo pri Ryan, kjer se posebej potrudi, da jo definira kot mater umrle hčerke. Ta dodatna informacija nikakor ne pomaga izgradnji večplastnosti njenega lika, kvečjemu obratno – gre za zguljen scenaristični kliše, kjer je neodločnost ženske v borbi za preživetje najlažje pripisati vdanosti v usodo po smrti njenega otroka.

Izpostaviti velja tudi izbiro Georgea Clooneya za glavno moško vlogo, ker velja za hollywoodsko definicijo šarmantnega mačota in s svojo prisotnostjo še potencira že tako mizoginistično napisan lik. Ko v uvodnem prizoru med vsem blebetanjem in hvalisanjem tudi Ryan nameni nekaj – sploh glede na njegov nadrejen položaj – povsem neprofesionalnih

opazk, mora slednja spogledljive insinuacije sprejeti kot dobronamerne šale, da ne izpade tečna »baba«.

Njena aktivnost se ob podrobnejši analizi izkaže za farso, gre namreč za klasično pasiven ženski lik, ki mu samo uspe izvesti načrt, ki ga je zanjo določil Matt. Vsa iznajdljivost, ki jo Ryan pokaže, se vedno nahaja znotraj okvirov njegovega načrta, pri čemer pa je njen končni uspeh bolj posledica sreče kot truda. Na točki, kjer Ryan končno obupa in ugasne vse sisteme, ki ji v vesoljskem plovilu omogočajo preživetje – se torej odloči za samomor – jo v halucinacijah oziroma sanjah spet obišče v resnici mrtev Clooneyev lik in ji pove tehnično rešitev za pogon plovila ter jo odvrne od samomora. S tem Matt na simbolni ravni poseže v njeno najbolj intimno odločitev (pri čemer ona ne sme sodelovati pri njegovi) in ji hkrati odvzame zasluge za njeno edino originalno misel pri celem načrtu.

Da so stvari še slabše, je Matt klasičen vitez na belem konju, ki ne samo, da jo pride rešit, ko jo odnese dlje v vesolje, ampak se kljub njenemu nasprotovanju žrtvuje zato, da bo ona preživela. Hkrati ji kar dvakrat prepove, da bi ona zanj storila enako, čeravno ne bi bilo njeno junaštvo nič bolj tvegano in neracionalno od njegovega.

Ob koncu omenimo še klasično objektiviziranje njenega telesa, ki je za razvoj zgodbe in njenega lika v vseh vidikih nepotrebno. Ko si ob prihodu na Mednarodno vesoljsko postajo sleče skafander, se pred nami namesto v funkcionalnem ogrevanem podkombinezonu, ki ga uporabljajo astronauti, znajde v običajnem razkrivajočem spodnjem perilu, kar jo skupaj z lebdenjem v fetusnem položaju prikaže kot maksimalno nemočno in ranljivo bitje. V perilu se vnovič pojavi v naslednjem prizoru, med vožnjo vesoljskega plovila in seveda na koncu filma, ko je ne samo razgaljena, ampak tudi posneta s tipičnim kadrom vertikalnega preleta od pet do glave in nato še s horizontalnim kroženjem okoli njenega telesa, da je gledalec deležen vseh možnih pogledov na njeno telo.

5.5 The Hunger Games: Catching Fire (2013)

Osrednja junakinja drugega dela najstniški publiki namenjene trilogije Hunger Games (Lawrence 2013) je Katniss Everdeen, odraščajoča najstnica, ki je ujeta v družbeno vlogo in javno podobo, ki ju ne želi in jima ne ustreza. V tej distopiji v okrožja razdeljena Severna

Amerika oskrbuje v prestolnici živečo buržuazijo, ki enkrat na leto priredi smrtonosno tekmovanje, za katerega vsako okrožje prispeva dva otroška tekmovalca. Katniss nehote postane simbol tlečega upora zatiranih okrožij, zato je skupaj z ostalimi zmagovalci prejšnjih let ponovno vpoklicana med tekmovalce sprevrženih iger. S sodelovanjem upornikom naklonjenih tekmovalcev preživi in uniči tekmovalno areno.

Katniss je kompleksno zastavljen lik, ki ga močno zaznamuje odraščanje v nižjem družbenem sloju najrevnejšega okrožja, odsotnost staršev, skrb za preživetje mlajše sestre in nenazadnje iz prejšnjih iger izvirajoča travma. Hkrati gre za pasiven lik, vržen v situacije, ki jih ustvarjajo drugi. Ti tekom celega filma nenehno usmerjajo njena dejanja, jo silijo v ljubezenska razmerja, grajajo, oblačijo, rešujejo, z njo manipulirajo in se tudi odločajo namesto nje. Njena najstniško neusmerjena jeza je tista, ki daje vtis aktivnosti, ker pa njena upornost vsakič ostane znotraj meja, ki jih določa vsakokratna avtoriteta, gre zgolj za prazno držo. Prav tako ni nikoli zares nevarna, saj tako znotraj zgodbe kot zunaj nje nasprotnikov ne ubija sama, ampak to namesto nje storijo drugi, da lahko ostane njena javna podoba brezmadežna, vse do konca filma, ko uporniške sile končno uspejo za kratek čas usmeriti njen bes navzgor – v dobesednem smislu v prizorišče iger, v simboličnem pa na predsednika kot zatiralca naroda. Kako nenamensko je to njeno dejanje, vidimo že v naslednjem prizoru, ko se vrne k svoji pragmatičnosti in jo skrbi samo za njene bližnje, za upor po deželi, ki ga je sama nevede začela, pa ji ni mar. Tudi sicer je nezainteresirana za širše družbeno dogajanje, razen če je neposredno soočena z bedo ljudi. Zanimivo je, da sta kar dva ženska lika bolj primerna za vlogo klasične junakinje, saj sta za razliko od Katniss močni, načelni in družbeno angažirani, vendar ju sam potek zgodbe onemogoči. Sestra Primrose je ubita takoj, ko postane dovolj odrasla in aktivna (v naslednjem delu trilogije), nekdanja zmagovalka Johanna pa je psihično nestabilna in tako neprimerna.

V zgodbi je veliko raznolikih stranskih ženskih likov, kar štirje od teh pa so zaradi travmatičnih izkušenj vidno mentalno nestabilni. Ob tem lahko izpostavimo tudi globoko definiranost Katniss s travmami iz preteklosti – navsezadnje njene odločitve usmerja strah – pri čemer pa spet isti dogodki moških likov očitno niso tako temeljno prizadeli. Šibkost ženskega uma torej pripelje precejšen delež ženskih likov v zgodbi na rob funkcionalnosti znotraj družbe, medtem ko moške samo rahlo zaznamuje.

5.6 Godzilla (2014)

V otvoritveni sceni filma *Godzilla* (Edwards 2013) spoznamo ameriška zakonca Sandro in Joea, ki sta zaposlena v japonski jedrski elektrarni. Med varnostnim pregledom reaktorja pride do potresne aktivnosti in Sandra umre ujeta za masivnimi vrati, ki preprečujejo uhajanje nevarnega sevanja. Čez petnajst let se njun odrasli sin Ford vrne k poblaznelemu očetu. Skupaj kmalu izvesta resnico o vzrokih usodnega potresa. Gre seveda za velikansko pošast, poimenovano Muto, ki se po petnajstih letih stagnacije ravno zbudi in med drugim smrtno poškoduje Joea. Ford se odpravi proti domu, San Franciscu, kamor je namenjen tudi Muto. Ameriška vojska po več neuspešnih poskusih uničenja Muta, izve za obstoj še ene pošasti, Mutovega partnerja. Iz globin morja se prikaže Naravin odgovor na težavo s pošastmi (znanstvenikovo pojasnilo) in sicer velikanska plazilcu podobna Godzilla, ki po dolgem spopadu premaga drugi pošasti. Ford medtem skoraj sam razreši vse ostale nevarnosti in končno najde svojo ženo Elle in sina, ki ju je domnevno cel film reševal, Godzilla pa se mirno vrne na dno morja.

Cel film premore samo tri ženske like, pa še ti so stranski, pasivni in zgolj orodja za razvoj moških likov. Najbolj banalna je gotovo znanstvenica Vivienne – njen edini namen je, da nam razlaga dogajanje namesto svojega šefa, čigar japonska angleščina je očitno premalo razumljiva, da bi podajal kaj več kot zgolj t.i. *onelinere*.

Druga dva lika sta v bistvu variaciji enega in istega lika. Gre za žensko, ki je definirana kot izvrstna mati in razumevajoča žena. Kljub temu, da ima kariero, je ta ne definira na enak način kot njenega moža – za njo je samo služba in ne kariera, njena osrednja vloga je nadomeščanje tako ali drugače odsotnega očeta svojemu sinu, se pravi njena »naravna« materinska ljubezen. Tako skozi cel film ostaja pasivna žrtev, ki bi jo bilo treba rešiti, se pravi zgolj pasiven motiv za aktivno vlogo svojega moža.

Najprej spoznamo Sandro, razumevajočo ženo Joea, ki je tako zavzet karierist, da se ne more ukvarjati z vsakodnevnimi banalnostmi, med katere sodi tudi njegov sin. Sandra sicer dela v isti jedrski elektrarni kot Joe, ampak je to ne definira na isti način – skozi uvod v zgodbo ugotovimo, da je njena prioriteta njen sin, navsezadnje so tudi njene zadnje besede navdilo Joeu, naj bo dober oče Fordu. Glavni pomen njenega lika pa je nedvomno njena smrt, ki služi kot motiv za moževo petnajstletno obsedeno iskanje resnice o pravih vzrokih za njeno smrt in

plemenit izgovor za to, da je slab oče. In četudi Elle v pogovoru s Fordom njegovo slabo očetovstvo upravičuje s tem, da ga je Sandrina smrt »uničila«, že iz začetnega prizora vidimo, da je bil takšen že prej.

Elle je ravno tako primarno definirana kot razumevajoča žena zdaj že odraslega Forda, ki je najprej odsoten zaradi vojaške misije, nato pa zaradi obiska očeta; hkrati pa tako kot njena predhodnica tudi ona ves čas nadomešča odsotnega očeta v skrbi za majhnega sina. Elle je medicinska sestra v sanfranciški bolnišnici. Ko se v luči prihajajoče krize odloči, da bo ostala na delovnem mestu in skrbela za bolnike, ni prikazana kot junakinja; kvečjemu nasprotno. V telefonskem pogovoru s Fordom on po vojaško hladnokrvno ohrani mirno kri, medtem ko se ona obnaša panično in histerično, četudi bi kot medicinska sestra morala biti vajena stresnih situacij. V istem pogovoru ji Ford tudi naroči, naj ne ukrepa, ampak počaka, da jo pride rešiti. Pri tem je ironično, da Elle resda poslušno čaka v vlogi dekleta v stiski (z otrokom), medtem pa se Ford udeleži številnih herojskih podvigov in s tem odlaša prihod na pomoč svoji družini do te mere, da v resnici nikoli ne pride ponju in oba preživita zgolj po srečnem naključju. Lekcija o jalovosti čakanja na viteza na belem konju je tako praktično edina pozitivna podoba, ki jo lahko potegnemo iz tega filma.

5.7 Dawn of the Planet of the Apes (2014)

Analizirani film (Reeves 2014) je drugi del trilogije ponovno oživiljene (ang. reboot) franšize z dolgo zgodovino. Leta 1963 izdan roman *La Planète des Singes* francoskega avtorja Pierra Boulleja je služil kot predloga za scenarij prve filmske adaptacije, osnovna premisa konflikta med človeško vrsto in vrsto enakovredno inteligentnih opic pa kot inspiracija za vse nadaljnje dele te komercialno uspešne pentalogije (1968 – 1973), animirano in igrano serijo, neuspeli poskus oživitve franšize v režiji Tima Burtona in trenutno aktualno trilogijo.

Izpostavljenost na virusu bazirajočemu testnemu zdravilu spodbudi izjemen razvoj možganov pri opičnjakih in hkrati povzroči smrt večjega dela človeštva. Deset let po epidemiji se srečata kolonija preživelih prebivalcev San Francisca in kolonija inteligentnih opičnjakov iz bližnjega gozda. Kljub poskusom glavnih junakov na obeh straneh, da bi še naprej živeli mimo eden drugega, pride do konflikta, ki ob koncu filma preraste v vojno med vrstama.

V filmu najdemo samo dva ženska lika; Ellie na človeški strani in Cornelio na opičji. Obe sta v zgodbi zgolj partnerki osrednjih junakov in materi njunih otrok. Nekdanja zdravnica Ellie je sicer empatična in inteligentna, a je kljub temu, da s svojim znanjem medicine reši življenje tako Cornelia kot Ceasarju in s tem vzpostavi temelj za zaupanje med vrstama, glavni junak filma še vedno Malcolm, ona pa kot pasivna statistka zdrsi v ozadje. Film jo nenehno poskuša definirati kot mater, najprej kot užaloščeno mater v epidemiji umrle deklice, nato pa kot mačeho, ki se nikakor ne more zblížati z Malcolmovim najstniškim sinom. V prvem delu, ko se Malcolm vrača v gozd, se želi kot zdravnica pridružiti odpravi, kar Malcolm zavrne, saj potrebuje varuško za sina.

Caesarjeva žena Cornelia je predstavljena samo v zelo pasivni in idealizirani obliki – kot mirna, ljubeča mati, ki je ravno rodila drugega sina. Kot vladarjeva žena nima nobenega vpliva na moževe odločitve glede kolonije niti glede njene družine, njen dialog v filmu pa je omejen na eno opazko o moževem počutju. Za zgodbo je pomembna primarno kot mati, ki na veliko olajšanje prisotnih rodi Ceasarju že drugega sina, kasneje pa kot pasiven lik, ki ga pred smrtjo reši še en nepomemben lik filma, Ellie. Na koncu služi Cornelia še kot pasiven motiv za Caesarjev končni spopad s svojim glavnim nasprotnikom.

Ne samo, da gre v celotnem filmu za pomanjkanje izpostavljenih ženskih likov, gre za samo oblikovanost obeh prikazanih družb, kjer so ženske potisnjene v ozadje, v sfero doma in skrbi za otroke, moški pa skrbijo za varnost in politiko ter zasedajo vse javne funkcije. Obe družbi dajeta vtis neproblematične samoniklosti, kot da sta zgolj rezultat danih razmer. Delitev vlog glede na spol daje v postapokaliptičnem San Franciscu vtis pragmatičnosti v težki situaciji, v gozdni družbi inteligentnih opic pridih naravnega izvora, v obeh primerih pa je tovrstna družbena tvorba inteligentnih primatov prikazana kot samonikla, ideološko neobremenjena in neproblematična. Zlasti na strani inteligentnih opičnjakov, ki načrtno zapustijo svet zlobnih ljudi in v desetletju oblikujejo identično izključujočo ureditev, je to še posebej očitno. Četudi zavoljo debate izpustimo banalnost naturaliziranja družbene ureditve v fiktivnem tekstu, ta isti argument prenosa lastnosti protodružb primatov na družbo inteligentnih opičnjakov ne pojasni pojava monogamne zveze, enojedrne družine, dedovanja oblasti po moškem potomcu in oblikovanja organiziranega izobraževanja otrok. Obe družbi sta prikazani kot notranje homogeni in harmonični, saj se edini konflikt nanaša na nekaj, čemur bi lahko rekli zunanji odnosi.

5.8 Interstellar (2014)

V prihodnosti je preživetje ljudi na Zemlji ogroženo zaradi slabšanja okoljskih razmer. Ko je onemogočeno še pridelovanje hrane, se zadnja Nasina posadka odpravi na iskanje novega planeta, ki bi ga lahko poselili. Skozi vedno nove zaplete uspe obupani oče končno sporočiti svoji hčerki rešitev za vse Zemljine težave, njegova kolegica pa uspe uresničiti drug cilj odprave in začne kolonijo človeških zarodkov na primernem planetu drugega osončja.

V celotnem filmu Interstellar (Nolan 2014) sta izpostavljena predvsem dva ženska lika, ki sta močno povezana z glavnim junakom Cooperjem, pilotom prej omenjene odprave. Njegova hči Murphy je prikazana v treh različnih življenjskih obdobjih, najprej kot bister otrok, ki ga močno prizadene odhod njenega očeta; nato kot inteligentna mlada fizičarka, ki pomaga ostarelemu Nasinemu profesorju pri reševanju enačbe za rešitev človeštva; in nazadnje kot ostarela gospa, ki v krogu svoje družine mirno čaka smrt. Murphy je predstavljena kot rešiteljica človeštva, kot močna, racionalna, pogumna in inteligentna ženska, ki se ne vda v usodo, tudi ko jo razočarata oče in mentor. Njen lik pa je najbolj pomemben kot pasiven motiv za uspeh očetove odprave v vesolje - se pravi šele v relaciji oče-hči. Slednja se v filmu pojavi še enkrat, v čustveno manj nabitem odnosu med profesorjem Brandom in njegovo hčerko Amelijo. Doktorica biologije in inteligentna znanstvenica je že po prvem obisku neposeljenega planeta kriva za smrt kolega in za izgubo dragocenega časa, kar ji Cooper jasno očita. Nato pri odločanju, katerega izmed preostalih dveh planetov obiskati, Cooper podvomi v Amelino strokovno oceno, prepričan, da se odloča na podlagi njenih čustev do astronavta, ki se nahaja na enem od obeh. Nazadnje se ob njeni razlagi pomena in moči ljubezni, ki je navkljub patetičnosti znotraj domišljjskega sveta filma pravilna, Cooper avtonomno odloči zavrniti njeno mnenje in obiskati drugega izmed planetov. Njena čustvenost je razlog za dvom, medtem ko je njegova čustvena povezava s hčerko mnogo kasneje rešitev za propadajočo Zemljo. Na koncu se Cooper kljub Ameliinem nasprotovanju samovoljno žrtvuje zanjo ter jo (vnovič objokano) pošlje skupaj z oplojenimi jajčeci proti zadnjemu planetu, kjer bo, čustvena biologinja kot je, popolna mati prihodnji človeški koloniji.

5.9 Jurassic World (2015)

Zgodba najnovejšega dela franšize (Trevorrow 2015) je podobna tisti iz prvega filma. Zabaviški park na otoku nudi obiskovalcem priložnost, da si ogledajo žive dinosavre. Po desetih letih gre zaradi človeške malomarnosti in korporativnega pohlepa vse narobe, najnevarnejši dinosaver uide izpod nadzora in otok se spremeni v apokaliptično prizorišče, kjer smrtonosni plazilci lovijo ljudi.

Osrednja junakinja filma je Claire - s številkami, nadzorom in profitom obsedena upraviteljica parka, ki je brez emocij, smisla za humor ali občutka za ljudi. Tako kot ostali je tudi njen lik hladne šefice zelo enodimenzionalen, vendar za razliko od drugih skozi film opravi osebno transformacijo skladno z nenehnimi očitki, ki v glavnem letijo na njeno osredotočenost na kariero, pomanjkanje predvsem materinskih emocij in neprimernost za ljubezensko razmerje. Največ kritik ji nameni Owen, glavni moški lik, klasičen filmski junak, njen protipol in neizogibni ljubimec, ki je njeno popolno nasprotje. Ta tradicionalno zastavljen predstavnik svojega spola in nekdanji vojak, ki živi v prikolici, vozi motor in kroti dinosavre, najboljši opis sebe poda kar sam, ko se znotraj jate dinosavrov definira kot alfa samec. Razlog za neuspešnost njunega edinega zmenka vidi v Claire kot ukazovalni in zadrti ženski na dieti. Tekom filma še naprej izpostavlja njene napake, jo graja, zahteva njeno absolutno poslušnost, se norčuje iz nje in jo počasi preoblikuje v bolj podložno žensko, s katero se potem lahko spusti v razmerje. Če se njena predaja moči moškemu začne z besedami: »*Potrebujem te! Potrebujem tvojo pomoč.*«, se gotovo konča z njenim vprašanjem: »*Kaj bova pa zdaj?*«, ko svojemu novemu fantu dokončno prepusti kontrolo. Krotilec dinosavrov je tako ukrotil tudi najbolj neukrotljivo bitje v filmu.

Hkrati z njenim prehodom v pravo žensko se začne tudi objektivizacija njenega telesa. Njen prvi prizor, vertikalni prelet od pet do glave - klasičen kader za prikaz ženskega telesa - ni klasično nagrajujoč, saj je Claire oblečena v konzervativna poslovna oblačila, ki skrivajo njeno telo. V drugi polovici filma pa je njena ženskost vedno bolj poudarjena, njeno telo postaja čedalje bolj razkrito, lasje razmršeni, vse do končnega prizora, ko čisto prepotena s tekom v visokih petah in z visokim razporkom reši težavo s krvoločnim dinosavrom. Ob rahljanju njenega izgleda postane tudi njeno obnašanje močno čustveno. Iz mirne, obvladane ženske postane emocionalna razvalina, ki se nenehno trese, joče, kriči in paničari, kar je še

posebej opazno, ker niti Owen niti njena nečaka, še otroka, ne kažeta tako očitnih znakov strahu.

Svojo kritiko Claire v manjši meri pristavijo tudi ostali. Sestra Karen jo graja, ko se namesto z njenima najstnikoma ukvarja s svojo službo. Kljub temu, da ju je k njej poslala zato, da lahko pred njima še naprej skriva propadanje njihove popolne predmestne družine, ji po čustvenem izsiljevanju med jokom pove, kako zelo pomembna je družina in odločno zavrne Claireino izbiro, da mogoče ne bo imela otrok. Med telefonskim pogovorom brez omahovanja odlaga očitno pomemben sestanek in s tem pokaže, da je primarno mati in šele nato zaposlena ženska – zgled za kasnejšo sestrino transformacijo. Otroka, ki sta sprva vidno užaloščena, da se Claire z njima ne ukvarja osebno, tudi kasneje, ko se jima z materinsko skrbnostjo v celoti posveti, večkrat izrecno namesto nje izbereta Owena, ki ga sploh ne poznata in to kljub temu, da Claire reši tako Owena kot njiju. Prizori, ki bi naj bili smešni, jo tako samo rahlo ponižujejo. Precej hujša usoda doleti kratkotrajno varuško nečakov in Claireino asistentko, ki brez razloga pred njunimi očmi postane igrača za dinozavre, dokler ne umre grozljive smrti. In glede na to, da so tovrstne karmične smrti v tej franšizi rezervirane predvsem za zlobneže, lahko samo sklepamo, da je bila s tem kaznovana, ker je dopustila, da sta ji varovanca pobegnila.

O Claireinem vestnem opravljanju službe v glavnem izvemo samo iz dialogov, v dogajanju samega filma ji je namreč odvzeta kakršna koli vodstvena funkcija, takoj ko stvari postanejo resne. Ko dinozaver uide iz svoje ograde, ima v nadzornem centru naenkrat glavno besedo ekscentrični lastnik parka, ki ji je še nekaj minut prej očital, da naj se raje sprosti in odpravi na plažo, kot pa da se obremenjuje s svojim delom. Ko ta umre, prevzame vodstvo očitno nevaren predstavnik vojaške korporacije, medtem pa Claire niti ne poskuša opraviti svoje službe in vzpostaviti nadzora nad otokom. Transformacija tako očitno od Claire zahteva tudi opustitev kariere.

5.10 The Martian (2015)

Raziskovalna odprava na Mars po seriji nesrečnih dogodkov pusti na neposeljenem planetu člana posadke, za katerega je sklepala, da je umrl. Brez možnosti rešitve, brez sredstev za

komunikacijo in ob vsesplošnem prepričanju ostalih, da je mrtev, mora Mark Watney v nemogočih okoliščinah sam poiskati način, da preživi do naslednje odprave na Mars. Ko Nasini raziskovalci po nekaj tednih ugotovijo, da je še živ in uspejo vzpostaviti komunikacijo z njim, naredijo načrt za njegovo rešitev in jo po seriji zapletov uspešno izvedejo.

Kot smo omenili že v analizi tematsko podobnega filma *The Gravity*, je glavni junak filma *The Martian* (Scott 2015) omenjeni zpuščen astronaut. V ekipi, katere del je in ki ga na koncu tudi reši, sta dve ženski. Melissa Lewis je vodja odprave in na vrhu hierarhije, kljub temu pa ji moški člani posadke pri vsaki odločitvi ugovarjajo in se poskušajo z njo pogajati. Vsak ukaz posadki mora tako ponavljati. Da takšno nepokornost povsem stoično prenaša, postane še toliko bolj nenavadno, ko izvemo, da je bila pred tem zaposlena v vojski, kjer je avtoriteta ključna. V drugem delu filma se odloči, da mora biti odločitev za reševalno akcijo konsenz celotne posadke, čeprav je formalno odločitev izključno njena. Če postavimo njeno poveljevanje ob bok kapitanu Kirku iz filma *Star Trek*, je razlika opazna. Njemu posadka že tako načeloma ne ugovarja (izjema so njegovi moški prijatelji), ko ima glavni inženir plovila moralne zadržke do Kirkovih odločitev, ga ta celo odpusti, o odhodu na tvegane misije, ki jasno ogrozijo celotno posadko, pa se odloča povsem samovoljno. Pri tem seveda ni prikazan kot avtokrat, medtem ko mora Melissa, če želi obdržati pozitivno podobo v filmu, moškim pustiti simboličen prostor upora. Po glasovanju očitno pridobi na legitimnosti, saj se količina ugovaranja drastično zmanjša.

Na tej točki filma se nahaja manj pomembna montaža satelitske komunikacije med polovico posadke in njihovimi družinami. Dva moška se poslavljata od svojih žena in še posebej od majhnih otrok, iz česar lahko sklepamo, da je namen scene ta, da razumemo, kaj ta pogumna očeta tvegata. Melissa se v istem prizoru pogovarja s svojim možem in jasno je, da nimata otrok. Prizor sicer ne pripomore k razvoju zgodbe, nam pa nakaže, da je Melissa samo tako lahko junakinja; saj bi bilo za žensko, ki jo definira njeno materinstvo, enako početje neodgovorno. Kasneje je med reševalno akcijo prikazana kot preudarna in odločna; samostojno in samozavestno naredi načrt, pri čemer kaže veliko iznajdljivosti, nato odločno razdeli delo med ekipo. Na koncu osebno prevzame najbolj ključen in tvegan del rešitve ter manjši ugovor odločno zavrne.

Druga astronautka, Beth Johanssen, je za razvoj zgodbe manj pomembna, saj naredi malo in tudi drugače ostane nedefinirana, z izjemo dveh prizorov, ki jo predstavita kot romantični

subjekt in mater. V prvem poljubi sodelavca, ko se ta z eksplozivom v roki odpravlja na nevarno nalogo, da ga definira kot resničnega junaka, ki si je svojim pogumom zaslužil poljub lepotic in mogoče tudi kot nagrado ob vrnitvi. Drug prizor je umeščen tik pred odjavno špico, kjer je prikazana kot mati majhnega dojenčka, čigar oče je prej omenjeni sodelavec.

Ker je sicer precej nedefinirana, je Mindy Park najbolje primerjati s podobnim moškim likom, Richem Purnellom. Oba sta inteligentna mlada človeka z dobrimi idejami, ki sta ob pričetku svoje kariere precej nizko v Nasini hierarhiji. Mindy je skromna glede svojega dela, plašna pred vsemi nadrejenimi, Rich pa povsem nasprotno zelo samozavesten, prepričan v pravilnost svojega dela in neobremenjen z mestom v hierarhiji.

Zadnji ženski lik je vodja Nasinega službe za stike z javnostmi Annie Montrose, ki je očitno sposobna opravljati svoje delo, je pa vseeno nenehna tarča posmeha moških sodelavcev; najbolj očitno, ko se pritoži, da fotografija zapuščenega astronavta ni primerna za objavo in ko služi za ponazoritev poteka reševalne akcije, pri čemer ji iz neznanega razloga na čelu nadvse ponižujoče ugasnejo kemični svinčnik, medtem ko se moškega, ki je del iste ponazoritve, ne dotikajo.

5.11 Star Wars: The Force Awakens (2015)

Gre za najbrž najbolj priljubljeno in prepoznavno znanstvenofantastično franšizo, ki je v vseh letih obstoja uspela pridobiti ogromno oboževalcev vseh generacij. Po seriji manj priljubljenih filmov so slednji leta 2015 nestrpno in skeptično dočakali sedmi filmski del oziroma epizodo. Čeprav je bila franšiza zasnovana z mislimi na moško oziroma fantovsko publiko, je nehote uspela tudi pri ženskah. Tako ni presenetljivo, da so bili filmi deležni marsikatero kritike na račun problematičnosti ženskih likov, ki so iz sprva močnih likov (v prvih delih obeh trilogij) počasi zdrsele v šibke princese.

Tržno usmerjeni snovalci zadnje epizode (Abrams 2015) so očitno upoštevali splošne očitke. V glavno vlogo so tokrat postavili mlado dekle, ki je v vseh lastnostih in sposobnostih primerljiva s prejšnjimi junaki, za njenega pribočnika določili temnopoltega mladeniča, v

ostale bolj stranske vloge pa dodelili ljudi različnih spolov in narodnosti, pri čemer še vedno prednjačijo beli moški.

Osnovno zgodbo predstavlja praktično isti konflikt med temno in svetlo stranjo Sile, kot smo ga videli že v prejšnjih delih. Na temni strani se znajde mlad Kylo Ren, otrok Hana Sola in Leie Organe, na svetli pa se Upornikom pridružita mlada zbiralka odpada Rey in pobegli vojak Prvega reda Finn. Skupaj dostavita Upornikom zemljevid do Luka Skywalkerja – zadnjega jedi viteza – in se nato na novi bojni ladji v velikosti planeta spopadeta z mlado verzijo Darth Vaderja.

Režiser J.J. Abrams je tudi ta film napolnil z nostalgичnimi pokloni prejšnjim delom. Tako se v filmu poleg prej omenjene Rey, ki spominja na mladega Lukea, najdeta zdaj že ostarela princesa oziroma generalka Leia Organa, in vesoljka Maz Kanata, ki po izgledu in vsevedni modrosti spominja na slavnega Yodo.

Rey je močna, samozadostna in inteligentna mlada ženska, ki s svojimi pilotskimi sposobnostmi navduši klasično mačističen lik Hana Sola do te mere, da jo je pripravljen vzeti pod svoje okrilje. Ustvarjalci so pojasnili, da je bila zasnovana kot presežek družbenega ali biološkega spola in kot taka na voljo za identifikacijo otrokom ne glede na spol. Rey ne potrebuje, da jo kdo reši, z napadalci brez težav opravi sama, še več, ko ji Finn želi pomagati, jo to ujezi. Njene pilotske sposobnosti so primerljive s Hanom Solom – ob njegovi smrti celo stopi na njegovo mesto ob Chewbacci, njene borbene sposobnosti pa tako dobre, da se skorajda brez vsakršnega treninga z uporabo slavnega Lukovega svetlobnega meča in Sile uspešno spopade s prvakom Temne strani. Nenazadnje je niti njene obleke ne definirajo oziroma objektivizirajo, kot se je to sčasoma zgodilo osrednjim ženskim likom iz prejšnjih delov franšize. Finn je tako edini, ki jo sili v vlogo klasičnega ženskega lika, saj ne vemo, ali gre v njunem odnosu za potencialno ljubezensko razmerje (v tej točki so ženske iz prejšnjih delov začele drseti v pasivno objektivizacijo), še bolj pa zaradi njegovega nenehnega vzgiba po reševanju. Finn hkrati služi kot orodje za gledalčevo čudenje vsakič, ko Rey ne potrebuje pomoči – lahko bi rekli, da je to presenetljivo dejstvo še posebej poudarjeno, da ne bi slučajno šlo mimo našega zaznavanja. Pri tem se lahko vprašamo tudi, od kod Finnu želja po kavalirstvu, če je bil v zgodnjem otroštvu odvzet staršem in od takrat sprogramiran v popolnega vojaka.

V želji, da film ujame tudi nostalgичno gledalstvo, sta v zgodbo ujeta ostarela Han Solo in Leia Organa. Slednja je v resnici definirana kot bivša žena in neuspela mati - kljub temu, da je generalka vseh uporniških sil, namreč ne sodeluje aktivno pri izdelavi bojnega načrta, ampak jo materinsko skrbi za varnost vseh sodelujočih.

V nasprotju s progresivnostjo glavnega ženskega lika pa je edina temnopolta igralka v filmu zamaskirana v računalniško generirano podobo vesoljskega bitja, s čimer je njena etnična pripadnost prikrita.

6 Ugotovitve analize

Ker je ravno tako kot analiza posameznih tekstov pomembna tudi intertekstualnost – se pravi teža pomenov, ki se reproducirajo skozi cel žanr – bom na kratko predstavila, katere (predvsem problematične) podobe se večkrat pojavljajo. V desetih analiziranih filmih je samo en izmed izpostavljenih ženskih likov temnopolta (Star Trek), drugih očitnih pripadnic etničnih manjšin ni. Vse pomembne ženske like igrajo mlade ali mladostne, fizično privlačne igralkе; dva ženska lika, ki sta starejša, umreta nenaravne smrti, tretji je na smrtni postelji. Samo v franšizah Hunger Games in Star Wars je ženska nesporno osrednji lik, v filmih Gravity in Jurassic World glavna vloga deklarativno sicer pripada ženski, vendar skozi film izgubi našo pozornost na račun neprimerljivo bolj karizmatičnega moškega lika, ki jo kljub svojim očitnim manjkom nenehno uči strategij preživetja v nevarnem okolju in jo tako postavlja v vlogo nevednega otroka. V vseh ostalih filmih so ženske zgolj v stranskih vlogah. Samo v filmu Star Wars najbolj pomemben ženski lik ni vpleten v »on screen« razmerje z moškim likom (čeprav je njen odnos z moškim likom včasih dvoumen), pri vseh ostalih je romantična vpletenost pomemben del njihovega lika, še posebej pri tistih šestih, kjer je ženski lik samo podporni in je to kratko malo njihova edina funkcija za razvoj zgodbe. Vsa razmerja v vseh filmih so heteroseksualna.

Še vedno so ženske pogosto prikazane predvsem kot matere. Če nimajo svojih otrok, skrbijo za tuje ali pa z enako skrbjo, kot je pripisana zgolj materam, negujejo druge like. Generalka Leia (Star Wars) je kljub svoji funkciji zgolj zaskrbljena mati in žena ter materinski lik mladi siroti Rey. Katniss (Hunger Games) prevzame mesto psihično šibke matere v skrbi za mlajšo

sestro in temu podredi vse ostalo, lahko bi rekli, da tudi za Peeto (svojega fanta) skrbi kot za neboljjenega otroka. Dr. Brand (Interstellar) postane simbolna mati, ki skrbi za dobrobit zarodkov prihodnje človeške kolonije. Za Claire (Jurassic World) je cel film eno samo prebujanje materinskih občutij, ko končno v solzah in paniki rešuje precej flegmatična nečaka zgolj pred neposredno nevarnostjo, medtem ko njen moški ekvivalent odide v gozd, da se spopade z resnično težavo. Ellie (Dawn of the Planet of the Apes) in Ryan (Gravity) sta primarno definirani kot materi umrlega otroka, Star Trek nam ponudi podobo žalujoče matere ob hčerkini bolniški postelji. Pomemben je tudi motiv mrtve matere, saj ga najdemo v štirih filmih, za Inception je tako pomemben, da se pojavi kar dvakrat, materina odsotnost pa je osrednje pojasnilo, zakaj so stvari v tako slabem stanju. Na drugi strani je Melissino (The Martian) ne imetje otrok razlog, zakaj se lahko tako nepremišljeno in junaško obnaša. Junaškost je očitno še vedno moški teritorij, saj je v filmih še vedno prisotno klasično reševanje ženske, ki sicer ni nemočna in temu izrecno nasprotuje, kar moški lik namenoma presliči.

V splošnem je število ženskih likov še vedno neprimerljivo manjše kot število moških – bolj uravnotežena je le zasedba v filmu Hunger Games, ki je nastal po knjižni predlogi ženske avtorice. Z izjemo Star Wars so ženski liki zgolj podpora za moške in to kljub temu, da so jim po deklarativnih sposobnostih enakovredni; seveda pa delo, ki ga znotraj zgodbe opravijo, ni tako visoko vrednoteno.

V prav nobenem filmu ni izpostavljeno žensko prijateljstvo, še več, iz filma Hunger Games je izvzeta edina ženska prijateljica Madge, ki jo Katniss v knjižni predlogi ima. V filmski različici je tako edini približek tekmovalno-sovražni odnos z Johanno. V ostalih filmih ženski liki med sabo sploh ne komunicirajo.

V splošnem so vse prikazane ženske inteligentne in opravljajo zahtevne poklice – od trinajstih visoko izobraženih likov je kar pet doktoric znanosti. Kljub temu v vseh primerih, ko so postavljene na vodilni položaj, nimajo nobene avtoritete nad moškimi pod sabo: ukaze morajo večkrat ponavljati, svoje odločitve morajo utemeljevati, ne nastopajo preveč agresivno, da so lahko še vedno prikazane kot pozitivne. Kjer so na vodilnih položajih moški, se jim s takšnimi previdnostmi ni treba ukvarjati. Postavljene so na klasično mesto moči, le da je s teh mest odvzeta kakršnakoli realna moč. Z izjemo Rey (Star Wars) velja isto za vse

izpostavljene ženske like – če jim je že dodeljena deklarativno pomembna vloga, ostajajo pasivne ali pa njihova dejanja enostavno ne usmerjajo dogajanja v zgodbi.

7 Sklep

V promocijskih intervjujih režiserji velikokrat zagotavljajo, da so načrtno ustvarili močne in neodvisne ženske like in jih postavili v središče zgodbe. Ugotovitve moje analize filmov so takšne trditve v večji meri zavrnile. Ne gre namreč za like, ki bi bili tako zelo drugačni od siceršnjih stereotipnih podob, ki izvirajo iz esencialističnega razumevanja ženske, v večji meri določene s strani njena biologije in ženske narave. Kako močno je ženska definirana kot mati ali ljubezenska osvojitev moškega je še zlasti opazno vsakič, ko so ženski liki prikazani kot karierno uspešni, vendar pa so resnično srečni šele, ko »slečejo« omejujoč oklep sodobne ženske in uresničijo svoje pravo žensko bistvo – postanejo matere, žene ali oboje, in se vrnejo v tradicionalno sfero doma. Sama definiranost s starševstvom in partnerskim odnosom seveda ne bi bila problematična, če ne bi šlo za bolj ali manj edino podobo, ki je ženskam dovoljena in če bi na drugi strani moške like ti dve vlogi enako močno definirali.

Pod vprašajem je tudi sama središčna pozicija ženskega lika v zgodbi. Največkrat deluje osrednji ženski lik ob boku enakovrednega ali dominantnega moškega lika, v tistih redkih primerih, ko je ženska nesporno glavni lik, dobi okrog sebe mnogoštevilno zasedbo, ki razvrednosti pomen njene osrednjosti. V veliki večini seveda ne gre za močne ženske like, ampak samo za podporne vloge, katerih edini namen je ali vizualni užitek za gledalca in moškega junaka, ali pa izgradnja njegovega karakterja. Ženska je lahko središčnega pomena za zgodbo kot motiv, ne more pa biti nosilka dogajanja v pravem smislu. Tudi če so v ospredju dogajanja, morajo nujno biti pasivne, v najboljšem primeru zgolj reagirajo na dogajanje v svetu, v najslabšem pa namesto njih reagirajo moški. Nikoli niso ženske tiste, ki znotraj filma resnično usmerjajo dogajanje.

V javnem prostoru prevladuje splošno prepričanje, da smo na neki napredni točki zgodovine, kjer spol ni več pomemben, saj imamo vsi enake možnosti za praktično vse. Gre za tiho zmago individualizma; prepričanje, da nas družba ne more ukalupljati, ker razmišljamo s svojo glavo in kjer so vsa družbeno pogojena dejstva odvisna od vsakega posameznika. Boj

za enakopravnost spolov tako ni več potreben, saj imamo vsi iste formalne možnosti, vsako opozarjanje na seksizem pa je zgolj kratenje ultimativne svobode govora in izraz pretirane občutljivosti ali represija politične korektnosti. Ženske lahko dosežejo kar koli, vprašanje ostaja le njihova volja. Presenetljivo je to tudi sporočilo filmov, ki sem jih analizirala sama.

8 Literatura

1. Abrams, Jeffrey Jacob. 2013. *Star Trek: Into Darkness*. Hollywood: Paramount Pictures.
2. --- 2015. *Star Wars: The Force Awakens*. Burbank: Walt Disney Studios Motion Pictures.
3. *Box Office Mojo*. Dostopno prek: <http://www.boxofficemojo.com/> (1. julij 2016).
4. Cuarón, Alfonso. 2013. *Gravity*. Burbank: Warner Bros. Pictures.
5. Edwards, Gareth. 2014. *Godzilla*. Burbank: Warner Bros. Pictures.
6. Evans, Jessica. 2003. Feeble monsters: making up disabled people. V *Visual Culture: the reader*, ur. Jessica Evans in Stuart Hall, 274–288. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage, Open University.
7. Hall, Stuart. 2003. *Representation: cultural representations and signifying practice*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage, Milton Keynes, The Open university.
8. Kincaid, Paul. 2003. On the Origins of Genre. *Extrapolations* 44 (4): 409–419.
9. King, Geoff in Tanya Krzywinska. 2000. *Science fiction cinema: from outerspace to cyberspace*. London: Wallflower.
10. Kuhn, Anette. 1990. *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. London, New York: Verso.
11. Lawrence, Francis. 2013. *The Hunger Games: Catching Fire*. Santa Monica: Lionsgate Films.
12. Nelmes, Jill. 2012. Gender and film. V *Introduction to film studies*, ur. Jill Nelmes, 263–296. London, New York: Routledge.
13. Nolan, Christopher. 2010. *Inception*. Burbank: Warner Bros. Pictures.
14. --- 2014. *Interstellar*. Burbank, Hollywood: Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures.
15. Praprotnik, Tadej. 1999. *Ideološki mehanizmi produkcije identitet: od identitete k identifikaciji*. Ljubljana: Fakulteta za podiplomski humanistični študij, Študentska založba.
16. Reeves, Matt. 2014. *Dawn of the Planet of the Apes*. Los Angeles: 20th Century Fox.
17. Sobchack, Vivian. 2001. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press. Dostopno prek: Google Books.

18. Scott, Ridley. 2015. *The Martian*. Los Angeles: 20th Century Fox.
19. Stanković, Peter. 2006. *Politike popa: uvod v kulturne študije*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.
20. Storey, John. 2003. *Cultural studies and the study of popular culture*. Athens: University of Georgia Press.
21. Suvin, Darko. 1972. On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English* 34 (3): 372–382.
22. Trevorrow, Colin. 2015. *Jurassic World*. Universal City: Universal Pictures.
23. Turner, Graeme. 2006. *Film as social practice*. London, New York: Routledge.
24. Watson, Paul. 2012. Approaches to film genre – taxonomy/genericity/metaphor. V *Introduction to film studies*, ur. Jill Nelses, 189–208. London, New York: Routledge.