

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Studij antropologije

Diplomski rad

SIMBOLIČKI ASPEKTI ARHITEKTURE NA FILMU:
ŽANR ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE

Mateja Kuka

Mentor: dr. sc. Igor Toš

Zagreb, srpanj 2015.

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Katedra za antropologiju
Diplomski studij

Diplomski rad

SIMBOLIČKI ASPEKTI ARHITEKTURE NA FILMU:
ŽANR ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE

Mateja Kuka

SAŽETAK

Ovim radom pokušat će se prezentirati problem prikazivanja arhitekture i prostora na filmu. Bit će razmotren odnos arhitekture na filmu i arhitekture življenog, stvarnog svijeta, pri čemu će se konzultirati neke teorije o prostornim problematikama postmoderniteta. Ograničenje je postavljeno na žanr antiutopijske znanstvene fantastike zbog njegove konceptualne složenosti i vizualne atraktivnosti – razvijena žanrovska ikonologija koja žanr antiutopijske znanstvene fantastike čini zahvalnim objektom analize i interpretacije. Tema ovoga rada kao hibridna sfera interesa traži metodologiju u kojoj će podjednako biti zastupljeni i teorijski i praktičan pristup. Teorijsko pristupanje temi izvršit će se iščitavanjem dostupne literature iz područja antropologije arhitekture, filmologije i vizualne kulture kako bi se ustanovio odnos arhitektura – medij – iskustvo – doživljaj. Praktični pristup odnosi se na analizu vizualnog sadržaja, tj. na način kako su vizije arhitekture i prostora na filmu konstruirane i artikulirane. Bit će ponuđena objašnjenja nekih od temeljnih načela prostornih uređenja tih filmova

Rad je pohranjen u Knjižnici Filozofskog fakulteta u Zagrebu:

Rad sadrži: 61 stranicu. Izvornik je na hrvatskom jeziku.

Ključne riječi: arhitektura, antiutopija, postmoderni prostori, film, znanstvena fantastika

Mentor: dr. sc. Igor Toš

Datum obrane: 24. srpnja 2015.

SADRŽAJ

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA.....	1
1. UVOD	3
2. OSNOVNA RAZMATRANJA O FILMSKOM PROSTORU	6
2.1. PROSTOR.....	6
2.2. TEMATSKA POZADINA.....	12
2.3. MONTAŽA.....	15
3. ŽANR ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE.....	20
3.1. FILMSKI ŽANR	20
3.2. TERMINOLOŠKO ODREĐENJE “ANTIUTOPIJE”.....	20
3.3. ODREĐENJE FILMSKOG ŽANRA ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE.....	23
4. ANALIZA FILMSKOG MATERIJALA	25
4.1. METROPOLIS (FRITZ LANG, 1927.).....	25
4.2. THX 1138 (GEORGE LUCAS, 1971.).....	30
4.3. LOGANOV BIJEG (LOGAN’S RUN, MICHAEL ANDERSON, 1976.).....	34
4.4. BLADE RUNNER (RIDLEY SCOTT, 1982.)	36
4.5. BRAZIL (TERRY GILLIAM, 1985.).....	40
4.6. GATTACA (ANDREW NICCOL, 1997.).....	43
4.7. EVILIBRIJ (EQUILIBRIUM, KURT WIMMER, 2002.).....	46
4.8. DJECA ČOVJEČANSTVA (CHILDREN OF MEN, ALFONSO CUARÓN, 2006.)	48
5. ZAKLJUČAK.....	53
6. SUMMARY	55
7. IZVORI	56
7.1. POPIS KORIŠTENE LITERATURE	56
7.2. INTERNET	60
7.2.1. INTERNET MOVIE DATABASE.....	60
7.2.2. OSTALO	60
7.3. FILMOGRAFIJA	61

1. UVOD

Cilj ovoga diplomskoga rada je ukazati na složenost posredovanog prikaza arhitekture, i to *sekundarne funkcije arhitekture*, tj. “reprezentacije društva i njegovih simbola”¹. U obzir će se uzeti činjenica da su vizualne predodžbe nastale filmskim medijem odabrane, posredovane i izmijenjene slike stvarnosti. Kako bi se dobila potvrda vrijednosnih pitanja koja se javljaju filmskom naracijom, bit će potrebno sagledati i filmske imobilije, utvrditi zašto su odabrani upravo ti primjeri i na koji način se njima manipulira da bi se izrekle određene estetske i etičke vrijednosti. Filmski prikazi posjeduju specifičnu simboliku, čiji je dio i *tematska pozadina*, tj. “zaliha općega znanja o svijetu i oblicima snalaženja u njemu”.²

Arhitektura će se kao dio te zalihe općega znanja kroz odabrane relevantne primjere pokušati klasificirati na način da se ukaže na njenu simboliku u odnosu na arhitekturu življenog svijeta, tj. na različite prostore i prostorne probleme postmoderniteta i kako su tumačeni u teoriji arhitekture i filmološkoj literaturi. Primjerice, kada se za lokaciju seta nadsvođenog grada u kojem se odvija radnja filma Loganov bijeg odabire trgovački centar, on “postaje najbolji opis savršenoga distopijskoga svijeta iz kojega ljudi ne mogu i ne žele pobjeći”.³

Uopćenje ove teme nadilazilo bi mogućnosti diplomskog rada, te je kao ograničenje odabran žanr antiutopijske znanstvene fantastike. Odabir žanra opravdava se konceptualnom složenošću i vizualnom atraktivnošću filmova, što odabrane filmove čini zahvalnim objektom ovakve analize. Svi filmovi su visokobudžetne produkcije te izuzev filma *Metropolis* (Fritz Lang, 1927.) koji pripada njemačkoj ekspresionističkoj kinematografiji, i filma *Brazil* (Terry Gilliam, 1985.) koji pripada britanskoj kinematografiji, ostali filmovi pripadaju američkoj kinematografiji:

¹ Müller; 1999: 15

² Turković; 2000: 298-303

³ Horvat; 2008: 134

THX 1138 (George Lucas, 1971.), *Loganov bijeg* (*Logan's Run*, Michael Anderson, 1976.), *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997.), *Ekvilibrij* (*Equilibrium*, Kurt Wimmer, 2002.). Filmovi *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982.) i *Djeca čovječanstva* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006.) pripadaju koprodukciji: američko-hongkonško-britanskoj i američko-britanskoj.

Antiutopijska znanstvena fantastika oblik je društvene kritike, žanr osmišljen kako bi se propitale moguće posljedice pretjerane upotrebe tehnologije. U ovom znanstveno-fantastičnom žanru čak i pojedinačni arhitektonski element ima potencijal da postane učinkovito sredstvo za izražavanje dramatskih težnji. Primjerice, zavojno stubište u filmu *Gattaca* formom podsjeća na dvostruku zavojnicu DNA što se može tumačiti kao simbolični prikaz temeljne preokupacije filma – opasnosti ostvarenja nove, *laissez-faire* eugenike.

Osim žanrovskih odrednica (konceptualne složenosti i vizualne atraktivnosti) odabrani filmovi zadovoljavaju i kriterij visokih ocjena zabilježenih na internetskom portalu *Internet Movie Database* (www.imdb.com) proizašle iz relativno velikog statističkog uzorka.⁴

Tema ovoga rada kao hibridna sfera interesa traži metodologiju u kojoj će podjednako biti zastupljeni i teorijski i praktični pristup. Teorijsko pristupanje temi izvršit će se iščitavanjem dostupne literature iz područja teorije i antropologije arhitekture, filmologije i vizualne kulture kako bi se ustanovio odnos arhitektura – medij – iskustvo – doživljaj. Praktični pristup odnosi se na

⁴ Na internetskom portalu Internet Movie Database (IMDb) korisnici mogu ocjenjivati filmove ocjenama od 1 do 10. Na poveznici na kojoj uredništvo stranice objašnjava postupak ocjenjivanja filmova navodi se da se na web-stranicama objavljuje težinski prosjek ocjena korisnika te da su prikupljeni podatci filtrirani kako bi se eliminirali i reducirali pokušaji pristranog opetovanog glasovanja. Točna metoda ponderiranja nije detaljnije objašnjena kako bi se osigurala efektivnost i točnost postupka (usp. http://www.imdb.com/help/show_leaf?ratingsexplanation 1.2.2015, 22:44). S obzirom na to da se podatci osvježavaju na dnevnoj razini, bilo je nužno neposredno prije završetka ovog rada provjeriti prikazane ocjene. U nastavku će, kao potvrda kriterija visokih ocjena, uz naziv filma biti naveden težinski prosjek ocjena, aritmetička sredina i medijan te brojevi uzorak iz kojeg su dobiveni rezultati preuzeti na dan 1. veljače 2015. godine. Osim filma *THX 1138*, svi filmovi su na IMDb-u rangirani u 5,000 najbolje ocijenjenih filmova svih vremena i žanrova, dok je *Metropolis* rangiran na 110. mjestu, te *Blade Runner* na 139. Statistika: *Metropolis* (8.3; 8.2; 9; 91 962), *THX 1138* (6.8; 6.9; 7; 35 199), *Loganov bijeg* (6.8; 6.9; 7; 34 969), *Blade Runner* (8.2; 8.2; 9; 390 148), *Brazil* (8.0; 8.1; 8; 135 830), *Gattaca* (7.8; 7.9; 8; 186 641), *Equilibrium* (7.6; 7.7; 8; 231 704), *Djeca čovječanstva* (7.9; 8; 319 937).

analizu dijela filmskog narativa, njegovog vizualnog sadržaja, tj. odnosi se na način kako su vizije arhitekture i prostora na filmu konstruirane i artikulirane.

Nakon ovih uvodnih razmatranja teme, uslijedit će drugo poglavlje – *Osnovna razmatranja o filmskom prostoru* – u sklopu kojeg će biti objašnjeni pojmovi nužni za razumijevanje cijelog rada: prostor, tematska pozadina i montaža. U trećem poglavlju – *Žanr antiutopijske znanstvene fantastike* – definirat će se pojmovi koji sadržajno definiraju niz filmova odabranih za ovu analizu: filmski žanr, antiutopija i antiutopijska znanstvena fantastika. U četvrtom poglavlju – *Analiza filmskog materijala* – bit će predstavljene sažete radnje odabranih filmskih antiutopija, s posebnim naglaskom na njihove prostorne i arhitektonske karakteristike te kontekst u kojem se javljaju. U posljednjem, petom poglavlju – *Zaključku* – bit će ukratko predstavljene tvrdnje i zaključci iz prethodnih poglavlja, s posebnim naglaskom na prostorne i arhitektonske karakteristike filmskih utopija. Na kraju rada nalazi se poglavlje *Izvori* koje je razdijeljeno u manje cjeline: *Popis korištene literature*, *Internet* te *Filmografija*.

2. OSNOVNA RAZMATRANJA O FILMSKOM PROSTORU

Osnovni termini koji će biti obrađeni u ovom poglavlju a koje valja usvojiti na samom početku razmatranja filmskog prostora su: prostor, tematska pozadina i montaža.

2.1. PROSTOR

Prostor je, uz vrijeme, osnovni oblik ili kategorija postojanja materijalnog svijeta.⁵ Doživljaj i percepcija prostora temelje se na osobnim iskustvima konzumenta prostora, te društvenom i kulturnom kontekstu. Precizna definicija termina varira kod različitih autora, na što upozorava i Christian Norberg-Schulz koji navodi da je nedostatak precizne terminologije jedan od razloga stvaranja poteškoća u premošćivanju jaza između arhitekata i laika te između samih arhitekata. Pri tome posebno ističe upotrebu riječi prostor za koju navodi da se upotrebljava bez pojašnjenja radi li se o fizičkom ili psihološkom prostoru ili se možda misli na neki metafizički entitet.⁶ U djelu *Intencije u arhitekturi* pruža jednu moguću historiografiju pojma te razne definicije podvrgava kritici.

Navodeći primjer termina *tijesni prostori* koji izvodi Ulya Vogt-Göknill, Christian Norberg-Schulz kritizira čestu upotrebu kvalitativnih pojmova zbog njihove promjenjivosti, te napominje da bi se takvih pojmova trebalo koristiti manje kako bi se omogućio odgovarajući formalni opis.⁷

Nadalje, Norberg-Schulz aktualizira razmišljanja Augusta Schmarsowa o tome da je kretanje gledatelja u prostoru bitno za shvaćanje arhitekture te njegovu ideju da je povijest arhitekture povijest “promjenjivih koncepcija prostora” koju uvažava kao temelj nove koncepcije

⁵ usp. Hrvatski jezični portal, <http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search>

⁶ Norberg-Schulz; 2009: 17

⁷ usp. Norberg-Schulz 2009: 99

arhitekture. Zbog toga se Norberg-Schulz upušta u poblize razmatranje pojma prostor i njegove primjene.⁸ Navodi da je tipično za Bruna Zevija da “on predstavlja znanstvenike koji definiraju arhitekturu kao ‘umjetnost prostora’ ”, te ga citira: “Zauzeti prostor, znati ga ‘vidjeti’, ključ je za shvaćanje građevina.”⁹ “Uvijek možemo, dakako, shvaćati arhitekturu kao ‘umjetnost prostora’ u smislu da posebnom *mjestu* (lokaciji) treba dodijeliti posebna *obilježja* (kvalitetu). Ali, treba naglasiti da obilježja mogu biti nezavisna od forme prostora, te da su prije rezultat prisutnosti nekih simboličkih motiva ili neke posebne organizacije stijena.”¹⁰ I dalje objašnjava Norberg-Schulz “Ali Zevi ne misli samo o formi prostora kad definira arhitekturu kao ‘umjetnost prostora’. On ima na umu ‘ukupno djelovanje prostora’ (njem. *Raumwirkung*)”.¹¹ Norberg-Schulz navodi da su mnogi teoretičari pojam prostor upotrebljavali u nedovoljno jasnom smislu, te konstatira da “u teoriji arhitekture nema razloga zbog kojeg bi riječ ‘prostor’ označavala išta drugo do trodimenzionalnost svake građevine”.¹²

Među autorima koji su pretpostavljali kvalitativni pojam prostora, u knjizi *Intencije u arhitekturi* navedeni su povjesničari umjetnosti: Paul Frankl, Albert Erich Brinckmann i Dagobert Frey. Važne fizičke prostorne odnose u arhitekturi prvi je pokušao opisati P. Frankl. On ne govori o doživljajima, već na točan i umjestan način opisuje kako su arhitektonske cjeline organizirane. Koristi pojmove “prostorne ćelije” (njem. *Raumzellen*) i “forma-masa” (njem. *Körperformen*) koji impliciraju da je prostor je nešto što se može mjeriti, dijeliti, dodavati. Različite tipove kompozicija prostora i masa pokušao je empirijski klasificirati A. E. Brinckman. Uspoređujući arhitektonske kompozicije s glazbenim i književnim djelima D. Frey iznosi zaključak da mnoge arhitektonske kompozicije imaju početak i kraj, imaju “prostorni slijed” (njem. *Raumfolge*). Ove studije pokazuju da nije dovoljno opisati pojedine forme kao takve, već treba ukazati i na njihov položaj u sustavu.

⁸ Norberg-Schulz 2009: 105

⁹ *ibid.*, str. 105

¹⁰ *ibid.*

¹¹ *ibid.*, str. 106

¹² *ibid.*, str. 106-107

Povjesničar umjetnosti Hans Sedlmayr prvi je za tumačenje pojma prostor pokušao objediniti psihologiju, teoriju sustava i teoriju informacija. “Sedlmayr uzima kao polazište geštalt teoriju te neprestano ističe da dijelove treba shvatiti u funkciji cjeline i da svako umjetničko djelo proizlazi iz jednog ‘temelnog formativnog načela’ ”.¹³

Michel de Certeau u svom djelu *Invencija svakodnevnice* prostor definira kao prakticirano mjesto pri čemu mjesto predstavlja položaj u redu čiji su elementi određeni odnosima suživota, te iz toga proizlazi da dvije stvari ne mogu biti u isto vrijeme na istom mjestu. O prostoru se može govoriti kad se kao varijable u obzir uzmu usmjerenje i brzina promatranog elementa te tijekom vremena. Prema de Certeau, prostor je mjesto oživljeno ukupnošću pokreta koji se u njemu razvijaju.¹⁴

Bernard Tschumi u uvodu djela *Arhitektura i disjunkcija* navodi da “nema arhitekture bez programa, bez radnje, bez događaja. Kao cjelina, ovi tekstovi neprestano ponavljaju da arhitektura nije autonomna, nikada čista forma te, prema tome, da nije stvar stila pa se ne može svesti na jezik. Suprotno precijenjenom poimanju arhitektonske forme, oni ciljaju na ponovno uvođenje izraza funkcija i napose, na ponovno upisivanje kretanja tijela u prostor zajedno s akcijama i događajima koji se zbivaju na društvenom i političkom planu arhitekture. Međutim, ovi tekstovi odbacuju pojednostavljenu relaciju po kojoj forma slijedi funkciju, namjernu ili socijalnu ekonomiju. Upravo suprotno, oni dokazuju da je u suvremenom urbanom društvu bilo kakav uzročno-posljedični odnos između forme, namjene, funkcije i socioekonomske strukture postao i nemoguć i potrošen.”¹⁵

¹³ Norberg Schulz, 2009: 110

¹⁴ Certeau, 2002: 183-185

¹⁵ Tschumi, 2004: 11

Govoreći o prostoru Tschumi napominje “da će precizna definicija [prostora] uvijek obuhvaćati međusobno isključive ili proturječne odnose”. Takvo protuslovlje uvodi pojam arhitektonskog užitka, kada se doživljaj prostora presijeca s njegovim konceptualnim aspektima.¹⁶ O ulozi arhitekture u stvaranju prostora navodi “Povijesna je analiza općenito podupirala stanovište da je uloga arhitekta projicirati na tlo slike društvenih institucija, prevodeći gospodarsku i političku strukturu u pojedinačne gradnje ili njihove skupine. Stoga je arhitektura bila prije svega i nadalje prilagodba prostora postojećoj socioekonomskoj strukturi. Ona bi služila vladajućim snagama i čak i u slučajevima nekih, u većoj mjeri socijalno orijentiranih, političkih modela, njeni bi programi odražavali prevladavajuća stajališta postojećeg političkog sustava”.¹⁷ Prema Tschumiju, simbolička i egzemplarna vrijednost prostora sadržana je u zauzeću zemljišta, a ne u sagrađenoj formi, jer je arhitekturu oduvijek bilo moguće interpretirati na različite načine¹⁸, što prostor čini glavnom i neodjeljivom odlikom arhitekture.¹⁹

U tumačenju prostora, Tschumi se nadovezuje na zaključke filozofa Renéa Descartesa koji prostor i vrijeme oslobađa kategorija aristotelovske tradicije čime prostor postaje apsolutan,²⁰ te filozofa Immanuela Kanta koji prostor opisuje “kao nešto što nije ni materija ni skup objektivnih odnosa među stvarima, već kao idealnu unutarnju strukturu, svijest *a priori*, instrument znanja.”²¹ Od “[1923.] je arhitektonski prostor bio neprekidno smatran jednoliko protežnim materijalom koji se može oblikovati na različite načine, a povijest arhitekture držana je za povijest prostornih koncepata.”²² Tschumi prostor definira kao simplicističku i amorfnu tvar definiranu svojim fizičkim granicama.²³ No, navodi “ipak je ostao raskorak između idealnog prostora (proizvoda

¹⁶ Tschumi, 2004: 12

¹⁷ *ibid.*, str. 12

¹⁸ *usp. ibid.*, 18

¹⁹ *usp. ibid.*, 27

²⁰ *usp. ibid.*, 28

²¹ *ibid.*, str. 28

²² *ibid.*, str. 29

²³ *ibid.*, str. 29

mentalnih procesa) i realnog prostora (proizvoda društvene prakse).”²⁴ Navodi da “trenutačna rasprava fluktuirala između a) prizvuka njemačke estetike *Raumempfindung* teorije po kojoj prostor treba ‘osjetiti’ kao nešto što utječe na unutarnju prirodu čovjeka simboličnim *Einfühlungom*, i b) ideje na tragu Schlemmerova rada na Bauhausu, po kojoj prostor nije samo medij iskustva već također i materijalizacija teorije.”²⁵

Nadalje, Tschumi se pozicionira u odnosu na rasprave unutar spoznajne teorije kada piše o “djelovanju uma koje prethodi percepciji”.²⁶ Pri tome se poziva na Hegela koji razlikuje trenutak percepcije od trenutka doživljaja, tj. trenutka kad nečija svijest stvara novi objekt izvan opaženog.²⁷

Zanimljiv je i Tschumijev doprinos raspravi o odnosu arhitekture i politike kada upozorava na dvosmislene pojedinosti između njih. Navodi da se u zdanja ili gradove vrši vjerno pretakanje društvenih struktura, projekcija slika društvenih institucija na tlo.²⁸ Ali, razlikuje projekciju od utjecaja kada govori o ulozi arhitekta “Svjesni da prostorna organizacija može privremeno modificirati individualno ili grupno ponašanje, ali da to svejedno ne podrazumijeva da će ona promijeniti socioekonomske strukture reakcionarnog društva, arhitektonski revolucionari tragali su za boljim počelima”.²⁹ O autonomiji arhitektonskog djela u odnosu na ideologiju navodi da “Ako se arhitektonsko djelo odriče autonomije, priznajući svoju idejnu i financijsku ovisnost, ono prihvaća i usvaja uobičajene mehanizme društva. Ako samu sebe sklanja u poziciju ‘umjetnosti radi umjetnosti’, ne izmiče klasifikaciji prema postojećim ideološkim podjelama.”³⁰

²⁴ ibid., str. 30

²⁵ ibid., str. 36

²⁶ ibid., str. 37

²⁷ ibid., str. 38

²⁸ usp. ibid., 39-40

²⁹ ibid., 40

³⁰ ibid. 41

Iz sljedećih citata vidljiva je Tschumijeva naklonost da kombinira filmsku teoriju s teorijom arhitekture, te njegovo uvažavanje pokreta kroz arhitektonska zdanja kao važnog instrumenta spoznavanja prostora: “Sve su sekvence kumulativne. Njihovi ‘kadrovi’ izvode smisao iz jukstapozicije. Oni izgrađuju memoriju - prethodnog kadra, tijeka događaja. Doživjeti i slijediti arhitektonsku sekvencu znači razmišljati o događajima kako bi ih se postavilo u uzastopne cjeline. Najjednostavnija sekvenca uvijek je više nego *configuration-en-suite*, čak i ako nema potrebe da se pobliže označi narav svake epizode.”³¹ O naravi kadra i proturječnostima unutar kadra navodi: “Kadrovi su istodobno *sredstvo kadriranja* - uobličeno, pravilno, čvrsto - *i kadrirani materijal* - koji se ispituje, izobličava, istiskuje. Povremeno, sredstvo kadriranja može i samo postati objekt distorzija, a kadrirani materijal može biti prilagodljiv i uređen”.³² O primjeni filmskog leksika na prostore i događaje koji se u njima odvijaju kaže: “Sva transformacijska sredstva (ponavljanje, distorzija, itd.) mogu se primijeniti jednako i neovisno na prostore, događaje i kretanja. Tako možemo imati repetitivnu sekvencu prostora (sukcesivna dvorišta Berlinskog bloka) povezanu s dodatnom sekvencom događaja (plesanje u prvom dvorištu, tučnjava u drugom, klizanje u trećem.”³³ Svoje tvrdnje proširuje “Nadalje, naravno, arhitektonske sekvence također mogu biti strateški disjunktivne (skakač s motkom u katakombama)”.³⁴ Disjunkciju karakterizira na sljedeći način: “Nijedna permutacija nije ‘nedužna’: baš kao što se forma teksta ne može promijeniti a da se ne izmijeni smisao teksta, tako i svaka permutacija programa, prostora ili kretanja postiže pomak u smislu.”³⁵ Na kraju, nije suvišno vratiti se na polazišne misao Tschumijeve knjige da nema arhitekture bez događaja, radnje, aktivnosti i funkcija. “Arhitektura je promatrana kao kombinacija

³¹ *ibid.*, str. 131

³² *ibid.*, str. 131

³³ *ibid.*, str. 132

³⁴ *ibid.*, str. 132

³⁵ *ibid.*, str. 149

prostora, događaja i kretanja bez ikakve hijerarhije ili redoslijeda tih koncepata.”³⁶ pri tome se događaj i prostor se ne stapaju već utječu jedan na drugoga.³⁷

Na kraju valja napomenuti da Christian Norberg-Schulz konstatira da je percepcija prostora jedan od problema koji su najviše mučili psihologe. “Percepcija ima za cilj valjane pretpostavke o naravi okoline, a očevidno je da pretpostavka koja organizira situaciju u dvodimenzionalnu površinu obično dovodi do katastrofalnih postupaka. Prijeko je potrebno da organizam usvoji sheme koje izravno posreduju trodimenzionalan svijet. Psiholog Jean Piaget pokazuje da se naša ‘svijest o prostoru’ temelji na operativnim shemama, to jest na iskustvu sa stvarima. Prostorne sheme mogu biti raznovrsne, a ista osoba posjeduje više od jedne sheme što joj omogućuje zadovoljavajuću percepciju različitih situacija ili ‘zadataka’. Sheme su, nadalje, određene i kulturom. Stoga je naivno pojednostavljenje vjerovati da percepcije prostora odgovaraju objektivnom fizičkom prostoru znanosti.”³⁸

2.2. TEMATSKA POZADINA

Riječ mizanscena dolazi iz francuskog jezika (franc. *mise en scène*) i označava raspored i kretanje glumaca na kazališnoj pozornici ili pred kamerom, ali i raspored scenografije i rekvizita koji reprezentiraju mjesto radnje. Općenito govoreći, mizanscenu čini sve što se postavlja pred objektiv kamere ili pred gledatelja a uključuje i vizualni stil kojime je taj sadržaj predstavljen zbog čega posjeduje sadržajni značaj u cjelini, ali i u svojim dijelovima. Termin mizanscena djelomično odgovara terminu tematske pozadine koji je predstavljen u uvodu ovog rada. I jedan i drugi termin označuju zbir specifičnih filmskih predodžbi koje prezentiraju i strukturiraju ideološke poruke filma čime se posljedično stvara značenje u vidu filmskog mjesta i filmskog prostora. Međutim, zbog

³⁶ ibid., str. 194

³⁷ ibid., str. 102

³⁸ Norberg-Schulz; 2009: 48-49

krajnje zamršenog odnosa teoretičara filma prema pojmu i razilaženja u tumačenju obuhvata termina mizanscena, za potrebe daljnje analize usvojit će se termin tematske pozadine koji je razvio Hrvoje Turković.³⁹

S obzirom na to da je tijekom gledanja filma pažnja gledatelja usmjerena prema elementima koji su promjenjivi, primjerice kretanjima glumaca, tematska pozadina često postaje element koji se previdi pri analizi filma. Važnost tematske pozadine proizlazi iz činjenice da je prisutna tijekom cijelog trajanja filma, čime postaje osnovni gradbeni element posebnog tipa svijeta koji predstavlja odabrani film, određeni žanr, opus određenog redatelja ili korpus određene kinematografije. Turković tematsku pozadinu još određuje i kao “osnovnu temu” filma, kao “fundamentalni čimbenik globalne tematske strukture i kao ključnu sastavnicu ukupne teme filma”.⁴⁰ Već sam odabir tematske pozadine priziva “epistemološki model svijeta”, koji Turković opisuje kao zamišljajni, doživljajni, selektivan model. Odabir tematske pozadine znači i odabir jednog od mogućih svjetova, jedne od mogućih predodžbi, jedne od mogućih alternativa svijeta ozbiljene prikazivanjem a nazivamo je “predočenim svijetom”.

Nadalje, tematsku pozadinu ne čini samo ono što gledatelj vidi i (ne)opaža. Tematsku pozadinu čine i one pojave koje se ne mogu vidjeti, ali ih pri gledanju i analiziranju filma gledatelj podrazumijeva. “Iza likova ne vidimo dio ambijenta ali ga podrazumijevamo, on je u pozadini pažnje; također, podrazumijevamo da iza njihovih zidova hodnika postoje druge prostorije, a iza ulaza i s onu stranu zidova postoji ulica okružena drugim zgradama, da se tamo stere grad, okolni krajolici, različite zemlje i predjeli našeg planeta, svemir.”⁴¹

³⁹ Turković: 2000; 298-315

⁴⁰ *ibid.*, str. 299

⁴¹ *ibid.*, str. 306

U tematsku pozadinu upisane su i općenite odrednice, parametri predočenog svijeta koji se pojavljuju tek usputno: zakoni fizike i biološke činjenice, te društvene konvencije. U trenutku prvog susreta s parametrima, gledatelj ih primjećuje naglašeno, te ih postepeno usvaja, a njihovo usvajanje pospješuje upotreba deskriptivnih i eksplikatornih filmskih (montažnih) elemenata. Primjerice, deskriptivno načelo će podrazumijevati dugi kadar ili uvođenje zvuka prije slike, a eksplikacije tekstualna ili verbalno-narativna objašnjenja, natpise ili spikera.

S obzirom na to da se svakim filmom stvara zaseban svijet, potrebno je upozoriti i na postojane elemente kojima se film žanrovski određuje – njegove ikonografske elemente i njegovu ikonografiju. Ikonografija filmova antiutopijske znanstvene fantastike je također žanrovski obilježena. Parafrazirajući Turkovićeve tvrdnje, može se općenito reći da su unutar predočenog svijeta ikonografski elementi lako shvatljivi te da ih je potreban relativno mali broj da bi se pouzdano identificirao predočeni žanrovski svijet te predosjetili drugi nepredviđeni elementi tog svijeta.

Ukratko, tematska pozadina je snažno sredstvo priopćavanja proizašlo iz specifičnih odlika filmskog medija koje ne teži da postane pasivna pozadina filmske naracije. Primjerice, čak i kada je riječ o dokumentarnom filmu, filmski medij će poslužiti kao kanal za realizaciju subjektivnih pogleda filmske ekipe. Filmska ekipa će se poslužiti filmu specifičnim tehničkim svojstvima: okvirom, kadrom, položajem kamere, slikovnim i zvučnim odlikama, osvjetljenjem, rezovima, tj. montažom a ujedno će ostvariti i razne kombinacije filmski specifičnih tehničkih svojstava. Međutim, osnovna gradbena jedinica filma ostat će kadar i njegov okvir, filmska “prostorna konstanta”⁴² i s tim u vezi kadar će uvijek, bez obzira na ostale elemente, reproducirati svoj selektivni karakter (svoje granice) na tematskoj pozadini i time onemogućiti cjelovitu mehaničku rekonstrukciju življenog svijeta. Naime, jedan kadar sastavljen je od kraćeg ili dužeg niza

⁴² Peterlić; 2001: 56

fotografskih slika koje podrazumijevaju omeđenost, postojanje okvira, a time i selekciju sadržaja kojim će se uokvirena ploha popuniti. Velik dio sadržaja time ostaje skriven izvan okvira zbog čega plohi unutar tog okvira ostaje da predstavi predočeni filmski svijet. S obzirom na to da postoje stroga ograničenja, pomoću manje količine prikazanog sadržaja iskazat će se više značenja. Kadar sadrži i prostorne i vremenske odlike – iluzija trodimenzionalnog prostora na filmu stvara se tako da se u neprekinutom slijedu nižu dvodimenzionalne slike čime tvore iluziju pokreta i posljedično, vremena.

2.3. MONTAŽA

Kao sredstvo manipulacije osnovnim gradbenim jedinicama na filmu javlja se montaža, postupak njihova povezivanja “kojim se u kontinuitetu projekcije postiže diskontinuirano (isprekidano, skokovito) prikazivanje prostornovremenskih zasebnih isječaka vanjskoga svijeta”.⁴³ Neminovno, takvim povezivanjem gledatelj internalizira prostorna i vremenska svojstva prikazanog svijeta, ta svojstva zapodijeva u odnose, donosi vrijednosne sudove i odnosima pridijeva značenja.⁴⁴ Peterlić razikuje tri tipa montaže: ritmičku montažu, narativnu i asocijativnu (idejnu) montažu.

Ritmičkom montažom se stvara ritam izmjene kadrova pri čemu u tvorbi ritma sudjeluju montažni rezovi koji omogućuju različitu brzinu izmjene kadrova a u tvorbi ritma sudjeluju i količina i vrsta sadržaja svakog kadra. Narativna montaža koristi se u svrhu stvaranja priče u kojoj je moguće razlučiti vremensku dimenziju – početak radnje i njen završetak, te niz događaja u uzročno-posljedičnoj vezi s mogućnošću simultanog prikazivanja radnje. “S obzirom na montažom stvorene prostorne odnose kao činitelje narativnih procesa, kao elemente kojima se ostvaruje fabula, najprije treba istaknuti da se snimanjem i montažnim spajanjem snimljenih kadrova ono što je

⁴³ ibid., str. 140

⁴⁴ usp. ibid., str. 159

prostorno udaljeno može vremenski približiti, jer se dva očigledno udaljena mjesta mogu montažom najizravnije povezati, tako da slijede jedan neposredno nakon drugoga. Također, isto se mjesto može snimiti u nekoliko kadrova, iz različitih, na primjer, planova i rakursa, pa se montažom mogu ti kadrovi spojiti, čime se očito ostvaruje vrijednost opisa ili raščlanjivanja nekog opisa.”⁴⁵ Asocijativna montaža sadržaj kadrova postavlja u asocijativnu vezu koja nije uzročno-posljedična.

Kao što filmska naracija može izvrtati društvene vrijednosti stvarnog svijeta, tako i filmski medij različitim montažnim postupcima može učiniti da se prostor i vrijeme rastegnu, skupe ili rastave na dijelove. Zbog toga možemo reći da filmski prostor preispituje uobičajena poimanja stvarnog, fizičkog prostora čime nam omogućuje da preispitujemo i naša shvaćanja izgrađenog okoliša. Filmska tehnika snimljeni svijet nužno mijenja, njome se nastoji što vještije izmanipulirati osjetima vida i sluha. Sredstvo za postizanje tog cilja postaju i arhitektura i prostori stvarnoga svijeta, makete i specijalni efekti. Pitanje “Gdje se radnja odvija?” postavlja se kako bi se moglo odgovoriti na pitanje “Zašto i kako se radnja odvija?”.

Razlog zašto je snimljeni svijet izmijenjen krije se i u činjenici da je filmski svijet posredovani svijet, posredovan putem bilježenja i reproduciranja koje izvode filmske naprave (primjerice kamera, montažni stol, projektor, televizor). Ante Peterlić upozorava na stalnu nazočnost svojstava filma u odnosu na stvarni, življeni svijet koje imenuje “čimbenicima sličnosti” i “čimbenicima razlike”. Naime, filmski zapis ostvaruje privid istosti filmskog zapisa i zbilje jer ostvaruje visoki stupanj sličnosti s osjetilima vida i sluha kako ih upotrebljava čovjek. Kao prvi čimbenik sličnosti navodi to da filmska snimka uvijek svjedoči o prostornom i vremenskom, fizikalno izmjerljivim činjenicama koje odgovaraju činjenicama u stvarnom svijetu: “U filmu, međutim, prisustvujemo i prostornim i vremenskim procesima, koji su u međusobnoj vezi, odnosno s vremenom se mijenja fizička kakvoća prostora, a zbivanja u prostoru, istodobno, tvore uvijek

⁴⁵ *ibid.*, str. 156

drukčiju sliku bivanja prikazivanih bića – upravo kao u svijetu što nas okružuje”. Drugo, navodeći površinu, gustinu, granice, boje, dubinu i pokret kao elemente kojima se osnažuje privid istosti filmske snimke i zbilje zaključuje “da je doživljaj viđenja filmskog prizora prije doživljaj viđenja sfere u kojoj se nalaze tijela, nego sfere sastavljene od različitih likova”. Treće, zaključuje da se “filmom iskazuju svi atributi vremena” – trajanje, smjer i poredak. Četvrto, navodi da postojanje zvučnog zapisa potvrđuje tvorbu iluzije o dubini na filmu jer se za postojanje zvuka pretpostavlja postojanje prostora u tri dimenzije. Peto, prepoznaje “stanovitu autonomiju filmom prikazanog prizora” koja se objašnjava sličnošću s nezavisnošću i samosvojnošću koju nalazimo i u stvarnom svijetu. Šesto, odnos pojedinačnog i općeg na filmu, “Pojedinačno kao da se protivi općem na filmu, brojne pojave doimaju se kao slučajne, nepredviđene, neodređene, u stanju stalne mijene, i stihijsko kao da se neprekidno trudi da poremeti zakonito, kao što se i u svakodnevnome životu dogodi da posumnjamo u ono u što smo bili sigurni”. S druge strane, Peterlić, parafrazirajući Rudolfa Arnheima, navodi i čimbenike razlike. Prvo, zbog činjenice da se trodimenzionalni prostor nastoji prikazati na dvodimenzionalnoj plohi s okvirom, filmski prostor nije ni potpuno dvodimenzionalan ni potpuno trodimenzionalan prostor. Drugo, prvenstveno zbog upotrebe različitih objektivna, reducira se dubina prikaza. Treće, s obzirom na to da ljudsko oko ne poznaje jasnu granicu vidnog polja, okvir koji uspostavlja svaki kadar relativizira veličinu, brzinu i orijentacijske vrijednosti unutar prikazanoga. Četvrto, navodi da film uposljuje tek dva ljudska osjetila, vid i sluh, što predstavlja redukciju u odnosu na pet osjetila s koliko ljudi raspolažu. Ovdje valja dodati da je Peterlić, navodeći se Arnheimovom analizom nijemog filma, ne spominje suvremene kinematografske tehnike koje uključuju i više osjetila od vida i sluha kao primjerice kina s vibrirajućim sjedalima i spravama za prskanje vode i zraka za pojačavanje doživljaja gledanja filma. Peto, kvaliteta vizualizacije prikazanoga svijeta nužno se razlikuje od kvalitete vizualnoga u stvarnom svijetu, posebno kada je riječ o boji i osvjetljenju. Šesto, određeni montažni trikovi kojima se postižu preobrazbe stvarnog svijeta nisu sukladne mogućnostima ljudskog vizualnog

aparata – riječ je o pretapanjima, rezovima i drugim montažnim postupcima. Sedmo, vrijeme i prostor su često prikazani u diskontinuitetu zbog ubrzavanja radnje te se koriste montažni postupci kojima se postiže vremenski ili prostorni skok koji nije moguć u percepciji stvarnoga svijeta.

Uz objašnjenje čimbenika sličnosti i čimbenika razlike ilustrativan može biti spomen teksta Christiana Suhra i Ranea Willersleva o realizmu u etnografskom filmu u čijem se uvodu iznosi tvrdnja da “film može evocirati skrivene dimenzije etnografske stvarnosti i to ne nastojanjima da prikazi budu što realističniji, već iskorištavanjem umjetnih sredstava kojima može biti nadideno neposredno osjetilno iskustvo ljudskog vida”.⁴⁶ Drugim riječima, montaža razbija mimezu te se upotrebom montažnih postupaka, ubacivanjem prekida kojima se nižu moguće perspektive, gledatelju otkriva “nevidljivo” na filmu – simbolička značenja društvenog života. O mogućem određenju “nevidljivog” Suhr i Willerslev konzultirali su brojne autore te ponudili pregledan niz njihovih definicija i mogućnosti prezentacije nevidljivog.

Za početak, navode autora i autoricu čiji su radovi snažno utjecali na kasnije vizualne antropologe.⁴⁷ James Weiner na primjeru urođničkih rituala ukazuje na to da etnografskom filmu nedostaje priznanje postojanja “nevidljivih” aspekata ljudskog života. Kirsten Hastrup na primjeru svog neuspješnog fotografskog snimanja izložbe ovnova na Islandu zaključuje da samo riječi mogu prenijeti “nevidljive” aspekte. Na njene zaključke nadovezuje se David MacDougall koji tvrdi da su riječi superiorne kada treba predstaviti pravila društvenih i kulturnih institucija prema kojima ljudi žive dok su slike superiorne kada se trebaju prikazati društveno djelovanje, tjelesne prakse, te ulogu emocija u društvenom životu.

⁴⁶ Suhr, 2012: 282

⁴⁷ usp. *ibid.*, str 282.

Dziga Vertov pisao je o tome kako kameru treba koristiti kao ekstenziju ljudskog tijela, a montažu iskoristiti kao manipulativno sredstvo za prevladavanje ograničenja ljudskog oka na što se nadovezuju Anna Grimshaw i Amanda Ravetz koje iz pozicije kritike opservacijskog etnografskog filma tvrde da mimezis etnografskog filma nije puko zrcaljenje stvarnog svijeta, nego proces sjedinjavanja objekta promatranja i tijela onoga koji promatra.⁴⁸ Zbog mogućnosti koje nudi tehnički postupak montaže – nizanja različitih kadrova u različitim planovima, spajanja zvuka i slike te teksta i slike – montaža nam omogućava vizualno iskustvo koje se razlikuje od percepcije u življenom svijetu te postaje preduvjet za evociranje “nevidljivog”. Rudolf Arnheim ističe kako film mora prekidati i izazivati našu vizualnu logiku kako bi nadišao puko oponašanje stvarnosti, ali samo djelomično, jer nijedan iskaz ne može biti razumljiv ako odnosi između elemenata ne tvore organiziranu cjelinu.⁴⁹ Prekidanje i izazivanje vizualne logike gledatelja postiže se montažnim rezovima i spojevima. Prekidanje Maurice Merleau-Ponty tvrdi da perceptivno iskustvo nije jednostavna prezentacija podataka prikupljenih osjetom. Prema njemu, vizualna percepcija proizlazi iz isprepletenosti subjektivne točke gledišta i velike mreže različitih mogućih pogleda koje pružaju kontekst pogledu gledatelja i pružaju dodatne informacije o objektu promatranja.⁵⁰

⁴⁸ *ibid.*, str. 285

⁴⁹ *ibid.*, str. 286

⁵⁰ *ibid.*, str. 286

3. ŽANR ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE

3.1. FILMSKI ŽANR

Žanr (franc. *genre*; rod, vrsta) je “kanonizirana filmska vrsta koju odlikuje postojanje stalnih filmskih kodova koji su karakteristični za određene tipove filma, pomoću kojih gledatelji lako percipiraju dotične filmove unutar nekog društveno prihvaćenog klasifikacijskog sustava”.⁵¹ Nadalje, “žanr je (kao klasificirana i arhetipska institucija) ujedno i mjesto proizvodnje smisla, određenog sustava znakova, koje gledatelji ne samo da prepoznaju, već ih doživljavaju kao sustav orijentacija, iščekivanja i konvencija, sustav koji je smješten kao fluidno mjesto značenja, sustav koji kruži između ‘industrije, teksta i subjekta’. Pod potonjim podrazumijeva se film kao društvena institucija, tekst kao tkivo filma (ujedno poruka) i subjekt kao mjesto tvorbe smisla”.⁵²

3.2. TERMINOLOŠKO ODREĐENJE “ANTIUTOPIJE”

Godine 1516. engleski filozof Thomas More publicirao svoje djelo *O najboljem uređenju države i o novom otoku Utopiji*. Termin *utopija* skovao je kako bi imenovao zamišljenu otočnu državu u kojoj je ostvaren idealan društveno-politički ustroj utemeljen na zajedničkom vlasništvu i predstavničkoj demokraciji, te općem gospodarskom blagostanju.⁵³ Razmišljanja o utopiji iskazao je još Platon u Državi pišući o idealnom *polisu* kao onom uspostavljenom na pravednosti uma, te posljedično njihovo upravljanje predviđa filozofima. Osim Thomasa Morea, u petnaestom i šesnaestom stoljeću najznačajnije utopijske tekstove pišu: Frane Petrić (*Sretan grad*, 1550.), Tommaso Campanella (*Grad Sunca*, 1623.), Francis Bacon (*Nova Atlantida*, 1627.), James Harrington (*Republica Oceana*, 1656.). Ovim renesansnim utopijskim djelima suprotstavlja se

⁵¹ Valentić; 2000: 45

⁵² ibid, str. 48

⁵³ usp. Ravlić; 2009: 235

književna antiutopija dvadesetog stoljeća. Najznačajniji autori antiutopijske književnosti koji djeluju u 20. stoljeću su: Jevgenij Zamjatin (*Mi*, 1921.), Aldous Huxley (*Vrli novi svijet*, 1931.) i George Orwell (*1984.*, 1949.), Ray Bradbury (*Fahrenheit 451*, 1953.).

Etimološka analiza termina *utopija* ukazuje na njegovu značenjsku dvojnost, rastavljanjem na morfeme *u-* (grč. *αυ-*; ne, bez) i *-topija* (grč. *-τόπος*, čit. *-topos*; mjesto) ističe se značenje “nemjesta” ili “nepostojećega mjesta”, dok se rastavljanjem na istozvučni *u-* (grč. *ευ-*; dobro) i *-topija* otkriva značenje “dobroga mjesta”. Općenito govoreći, utopija predstavlja zamišljeni svijet kvalitativno bolji od postojećega. U razgovornom jeziku predstavlja “neostvarivu zamisao, zamisao bez podloge, idealno stanje koje se ne može ostvariti”.⁵⁴ Općenitom pozitivnom određenju pojma oprečna je tzv. “negativna utopija” ili *distopija* (*dis-* i *τόπος*), tj. *antiutopija* (grč. *αντι-* i *τόπος*) ili *crna utopija*. Prefiks *dis-* (lat. *dis-*) korišten u konstrukciji pojma *distopija* upućuje da se govori o društvenom uređenju koje sadrži neku grešku ili oštećenje te je u tom smislu negativno različit od utopije. Prvi je 1868. godine termin *distopija* upotrijebio John Stuart Mill govoreći pred Donjim domom Britanskog parlamenta.⁵⁵ Tom prilikom kao istoznačnicu upotrijebio i tvorenicu *kakotopija* (grč. *κακός* zao, loš) Jeremyja Benthama iz 1818. godine.⁵⁶ Prefiks *anti-* (grč. *anti-*) korišten u konstrukciji pojma *antiutopija* upućuje da je *antiutopija* oprečna utopiji, tj. njenim optimističnim vizijama društva. *Distopija* i *antiutopija* koriste se kao istoznačnice.

Na niz *utopija* – *distopija* – *kakotopija* – *antiutopija* nadovezuje se i termin *heterotopija* (grč. *ἕτερος* – drukčiji, različit) koji Michel Foucault upotrebljava kako bi definirao mjesta koja se mogu locirati u stvarnom prostoru i vremenu, koja s ostatkom oprostorenog svijeta stvaraju smislene prostorne i vremenske veze, ali se u isto vrijeme od njih prostorno i vremenski otklanjaju.

⁵⁴ Jojić; 2002: 247

⁵⁵ Claeys; 2010: 107

⁵⁶ usp. Beaumont; 2006: 465

Prvo obilježje heterotopije je da ih sadrži svaka kultura.⁵⁷ Međutim, heterotopije će se svaki put otkriti u drugom obliku koji će ovisiti o tome u kojem vremenu, kulturi i mjestu su se pojavile. Kao primjer Foucault navodi heterotopije krize (eng. *heterotopias of crisis*) i heterotopije devijacije (eng. *heterotopias of deviation*); mjesta u koje društvo izganja pojedince ili zbog njihovih kriza (odrastanja, menstruacije, trudnoće ili starosti) ili zbog njihovih devijacija (starosti, mentalnih oboljenja). Drugo temeljno obilježje heterotopije je da u određenom povijesnom razdoblju funkcioniraju na jedan način što implicira da se ovisno o kulturnim procesima koji zahvaćaju društvo tijekom vremena može u potpunosti izgubiti njihova funkcija ili im se može pridati sasvim nova. Kao primjer heterotopije Foucault navodi europska groblja koja su na razmeđu 18. i 19. stoljeća prošla određeni proces individualizacije grobnica, a promijenila se i lokacija groblja – zbog sanitarnih i drugih prostornih potraživanja stanovništva premještena su iz crkvenih dvorišta u centru grada u gradska predgrađa. Kao treće obilježje heterotopije Foucault izdvaja mogućnost da heterotopije na jednom stvarnom mjestu suprotstave prikaze potpuno različitih mjesta (primjerice, u botaničkim ili zoološkim vrtovima gdje se suprotstavljaju prikazi različitih topografija); ili se suprotstavljaju predodžbe različitih, nekompatibilnih prostora – primjerice, kino je prostor s gledalištem usmjerenom ka dvodimenzionalnom platnu na kojem se nastoji prikazati trodimenzionalni prostor. Kao četvrto obilježje heterotopije Foucault izdvaja veze koje heterotopije uspostavljaju s vremenom, naglašavajući prekid koji heterotopije uspostavljaju s ustaljenim načinima predočavanja vremena (primjerice, jednu krajnost predstavljaju knjižnice koje pohranjuju građu iz izrazito dugog vremenskog razdoblja dok drugu krajnost predstavljaju festivali koji su prolazni). Prema Foucaultu, peto obilježje heterotopija je način na koji se heterotopija čini dostupnom široj okolini, sustav prema kojem se heterotopije otvaraju prema ili zatvaraju od šire okoline. Prema tome, heterotopije nisu slobodno dostupne kao javni prostor, ulazak je obavezan i zahtijeva određene procedure ulaska. Šesto obilježje heterotopije odnosi se na funkciju koju imaju u

⁵⁷ usp. Foucault: 1967.

odnosu na sva druga mjesta. Prema ovome, heterotopije se mogu javiti u svakom stvarnom mjestu, te od njih načiniti prostor iluzije ili drugosti. Kao primjer Foucault navodi kolonije koje su apsolutno savršeno “drugo” mjesto. Heterotopije su neka vrsta oživotvorene utopije u kojoj su stvarna mjesta istovremeno reprezentirana, osporavan i izokrenuta

3.3. ODREĐENJE FILMSKOG ŽANRA ANTIUTOPIJSKE ZNANSTVENE FANTASTIKE

Žanr antiutopijske znanstvene fantastike postavlja pitanja o mogućim apokaliptičnim scenarijima, krhkostima ljudske egzistencije, rodnim određenjima, itd. Priče i filmovi znanstvene fantastike pokušavaju ukazati na dominaciju razuma, znanosti i tehnologije nad emocijama.

Slijedi opis stalnih filmskih kodova koji su bili presudni za žanrovsko određenje antiutopijske znanstvene fantastike. Prije svega, djela antiutopijske znanstvene fantastike (kako u književnosti, tako i na filmu) vrlo često opisuju društva budućnosti preobražena procesima neprekidne industrijalizacije. Takva djela razotkrivaju varljivost svih težnji za “valjanim” društvom, te su zapravo izraz tehnološke groze i upozorenja na znanstvenu i političku oholost. Društva su u tim djelima degradirala po pitanju ljudskih prava, prolaze krize svih vrijednosnih sustava, neizbježni su represivni sustavi kontrole, nasilje, totalitarizmi (često tehnokracija kao instrument totalitarizma), upotreba raznih lijekova u svrhu eliminacije emocija i emotivnih reakcija. Djela ovoga žanra nastala su kako bi se očekivanja i aktualni strahovi društva projicirali na zamišljeno društvo budućnosti pri čemu je prisutna stalna prijetnja propadanja koja se odnosi i na ekonomski sustav i na društvo u cjelini te je zbog dramatskih težnji neprekidna. Antiutopijska znanstvena fantastika oblik je društvene kritike, žanr osmišljen kako bi se propitale moguće posljedice pretjerane upotrebe tehnologije i zloupotrebe položaja moći unutar vrijednosnih sustava.

Susan Sontag navodi da filmovi znanstvene fantastike nisu filmovi o znanosti već o propadanju, jednoj od najstarijih tema u umjetnosti. U filmovima znanstvene fantastike propadanje se prikazuje kao ekstenzivna kategorija događanja a upitan je samo razmjer.⁵⁸ Kako je zapisala Sontag, estetika destrukcije, tj. zamišljanje destrukcije čini bit znanstvene fantastike.⁵⁹

Dio ikonografije žanra čine i artefakti koje doživljavamo kao izvore moći. Kako navodi Sontag, veći raspon etičkih vrijednosti ugrađen je u dekor nego u likove.⁶⁰ Nastavno na društvenu kritiku koju donosi film antiutopijske znanstvene fantastike, filmska kritičarka Vivian Sobchack reći da dok film fantazije (eng. *fantasy film*) pokušava gledatelja natjerati da preispita istinitost onoga što vidi, film znanstvene fantastike pokušava gledatelja uvjeriti u prikazano.

⁵⁸ usp. Sontag 2004: 98

⁵⁹ usp. *ibid.*, str. 98-114

⁶⁰ usp. *ibid.*, str. 99

4. ANALIZA FILMSKOG MATERIJALA

U ovome poglavlju bit će predstavljene sažete radnje odabranih filmskih antiutopija, s posebnim naglaskom na njihove prostorne i arhitektonske karakteristike. Pri analizi filmske građe bit će primijenjena pojedina antropološka i filozofska promišljanja o javnim i privatnim prostorima. Antropološki pristup analizi arhitekture na filmu u ovom tekstu usmjeren je ka propitivanju ostvarenja jednog od temeljnih zadataka arhitekture – uspostavljanja prostora, odnosno značenja. Pokušat će se razjasniti kako arhitektura razjašnjava društvene odnose i položaj pojedinca u filmskim narativima žanra antiutopijske znanstvene fantastike. Pomoću karakteristika koje se ponavljaju u više filmova izvest će se podjela na osnovne tvrdnje o prostornim i arhitektonskim karakteristikama žanra te će one biti sažete u zaključku rada.

4.1. METROPOLIS (FRITZ LANG, 1927.)

Godine 2001. film *Metropolis* dobio je nepobitnu potvrdu utjecaja na kasniju filmsku produkciju i kulturu općenito – negativni restauriranog i rekonstruiranog nijemog njemačkog ekspresionističkog filma uvršteni su na listu *Memorija svijeta* (eng. *Memory of the World*) koju na prijedlog država odobravaju UNESCO-vi stručnjaci.⁶¹ Film je završen 1927. godine, prema scenariju Thee von Harbou u režiji Fritza Langa a sniman je u filmskim studijima produkcijske kuće Universum Film AG. Set su uredili Otto Hunte, Erich Kettelhut i Karl Vollbrecht, umjetnički direktori i scenografi koji su i ranijih godina surađivali na značajnim filmovima njemačke kinematografije. Među filmovima na kojima su ostvarili suradnju nalazi se i *Gospodarica svijeta* (*Die Herrin der Welt*, 1919.), osmodijelna filmska saga koju je režirao Joe May. S redateljem

⁶¹ “Metropolis - Sicherungsstück Nr. 1: Negative of the restored and reconstructed version 2001”
<http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/flagship-project-activities/memory-of-the-world/register/full-list-of-registered-heritage/registered-heritage-page-5/metropolis-sicherungsstueck-nr-1-negative-of-the-restored-and-reconstructed-version-2001/>

Langom navedena trojka surađivala je na filmovima Dr. Mabuse, kockar (*Dr. Mabuse, Der Spieler*, 1922.) i Nibelunzima (*Die Nibelungen*, 1924.).⁶²

Kao uvod u filmsku radnju Metropolis-a čitamo moto “Posrednik između glave i ruke mora biti srce!” (njem. *Mittler zwischen Hirn und Händen muss das Herz sein!*). Nakon uvoda slijede preklapajući kadrovi u krupnom planu koji prikazuju dijelove strojeva u radu te kadrovi sata koji odbrojava vrijeme do kraja smjene radnika. Sljedeći kadrovi prikazuju dvije različito usmjerene kolone radnika u tunelu – jednu koja ulazi i drugu koja izlazi iz tvornice – pri čemu teški koraci njihova kolektivnog tijela daju naznake težine njihova fizičkog rada. Mjesto radnje filma je tvornica u podzemlju grada Metropolis. Ubrzo otkrivamo da se u podzemlju ne odvija samo težak rad, već da se tamo nalaze i stambeni prostori za radnike – grad ispod grada – prema čemu zaključujemo da vertikalna prostorna usmjerenost ocrtava i društvenu stratifikaciju unutar grada. To nam potvrđuje i jedan okvir s tekstom “Koliko duboko leži grad radnika ispod zemlje, toliko visoko iznad uzdiže se blok zgrada *Klub sinova*, sa svojim koncertnim dvoranama i knjižnicama, svojim kazalištima i stadionima” (njem. *So tief die Stadt der Arbeiter unter der Erde lag, so hoch über ihr türmte sich der Häuserblock, der “Klub der Söhne” hiess, mit seinen Hörsälen und Bibliotheken, seinen Theatern und Stadions*). Također, saznajemo da oni iz “Kluba sinova” kojem pripada i Freder Fredersen (Gustav Fröhlich), sin vlasnika grada Joha Fredersena (Alfred Abel), hedonistički provode dane “Očevi kojima je svaki zamah kotača u stroju značio novac, pokloniše sinovima čudesu u vrtu vječnosti” (njem. *Väter, für die Jede Umdrehung eines Maschinenrades Gold bedeutete, hatten ihren Söhnen das Wunder der Ewigen Gärten geschenkt*). U jednom trenutku hedonističku igru prekida odgajateljica djece radnika Maria (Brigitte Helm) koja grupu djece dovodi u obilazak vrta. Mladi Freder ostane očaran Marijom, pohita za njom, te stigne među strojeve u podzemlju. Tamo svjedoči depersonaliziranom, stiliziranom, ritmičkom kretanju ljudi što ga dovodi čak i do halucinacija u kojima središnji stroj pogona postaje pomahnitalo čudovište –

⁶² Scheunemann; 2003: 289-294

Moloch – kojem su radnici i robovi i hrana. Slučaj će htjeti da se njegova halucinacija o ljudskom stradanju postane svjedočanstvo o eksploziji Molocha. Freder pohita do ureda svoga oca koji se nalazi u visokoj Kuli babilonskoj s pogledom na vizuru grada, leteći saobraćaj i visoke građevine. Obavještava ga o recentnim događajima u podzemlju a u isto vrijeme Joh biva obaviješten i o pronalasku pamfleta s nacrtom mašine koji ukazuje na mogući skori ustanak radnika zbog teških uvjeta rada. Joh naređuje praćenje svog sina, ali on ipak uspješno zamijeni odjeću s radnikom koji upravlja jednim od strojeva, sve kako bi stupio u kontakt s Marijom.

C.A. Rotwang (Rudolf Klein-Rogge) je izumitelj koji živi u staroj i dotrajaloj kući a glavna preokupacija mu je izrada robotice koja bi nalikovala na Frederovu majku, njegovu nesretnu ljubav. Joh dolazi do Rotwanga i traži ga da mu protumači pronađeni pamflet. Otkriva da je na pamfletu iscrtana karta najdublja razina podzemnog grada u kojoj se nalaze katakombe. S obzirom na to da je iz Rotwangove kuće do katakombi vodi tunel, njih dvojica odluče špijunirati događanja koja se zbivaju u katakombama. Oni uviđaju da se ondje odvija neka vrsta vjerskog obreda u prostoru dekoriranom križevima i oltarom u kojem Maria nastupa kao svećenica koja propovijeda o propasti Kule babilonske. U zanosu propovijedi Maria prepoznaje Fredera kao medijatora. Nakon propovijedi uslijedi i poljubac njih dvoje uz obećanje da će se kasnije vidjeti u katedrali. U katedrali svećenik čita propovijed o bludnici babilonskoj. Rotwang kreće u realizaciju Johove naredbe da robotici podari Marijino lice te pred roboticom konspirira o kraju Joha, Fredera i cijelog grada.

Za to vrijeme, radnik Georgy 11811 (Erwin Biswanger) živi život mladog Fredera, ali ga tajni agent razotkriva i traži od njega da mu odgovori gdje je onaj čiju odjeću nosi, na što mu Georgy pokaže papirić s adresom činovnika Josephata (Theodor Loos), činovnika kojeg je stari Frederson otpustio sa sumnjom da radnicima pomaže pripremiti urotu protiv njega.

Rotwang je uspio u nakani da robotici podari Marijino lice, te Frederu govori da se Marija nalazi kod njegova oca. Došavši u očev ured on ugleda roboticu s Marijinim licem i misleći da se radi o Mariji dobije živčani slom i počinje trpjeti halucinacije. U isto vrijeme, Rotwang priređuje svečano primanje, a kako bi diskreditirao Mariju, u program uvrsti i točku robotice koja otpleše senzualni ples babilonske bludnice. Kao koban znak, u Fredovim halucinacijama skulptura smrti iz katedrale oživi i počne preuzimati grad. Inspektor podsjeća Joha na ulogu medijatora. Fred se konačno oporavlja od živčanog sloma, a Josephat ga informira o nedavnim događajima koji su se zbili u gradu.

Noćima za redom u klubu Yoshiwara događaju se tučnjave i ubojstva koja potiče misteriozna plesačica s Marijinim licem. Je li moguće da je to ista žena koju su u katakombama zvali sveticom? U međuvremenu Rotwang otima Mariju i ispriča joj da Joh želi iskoristiti silu kako bi radnicima srušio vjeru u medijatora. Robotica za to vrijeme dospijeva u katakombe prerusena u svećenicu i te iste misli prenosi nazočnim radnicima, govori kako medijator nije stigao i poziva na uništenje strojeva. Freder je nazočan ovoj lažnoj propovijedi, ali njegovi krici da razotkrije prijevaru ostaju neprimijećeni. Započinje pobuna. U međuvremenu, Marija se uspijeva osloboditi iz zatočeništva i shvaća da su djeca ostala u radničkom gradu bez nadzora dok radnici uništavaju strojeve. U radnički grad rapidno nadire voda i zgrade se obrušavaju, ali Maria i Freder uspijevaju spasiti djecu. U međuvremenu, netko od roditelja shvaća da su djeca ostala u gradu i za to krive Mariju, te je prozivaju vješticom i “osuđuju” na lomaču. Na lomači ipak strada robotica, a ne Maria. U napadu ludila Rotwang zamijeni Mariju za svoju neprežaljenu ljubav Hel te se na krovu katedrale potuče s Frederom koji ga baca s krova. Ispred katedrale Maria ponovi riječi s početka filma da glava i ruke trebaju medijatora, a da je to srce.

Već se u Metropolisu kao ranom primjeru žanra nalaze upisane neke zakonitosti u prikazivanju arhitekture i prostora filmske antiutopije, te zakonitosti u odvijanju radnje unutar

antiutopijskog svijeta, te zakonitosti koje se odnose na izgradnju specifične terminologije antiutopijskog svijeta. Radnja filmova antiutopijske znanstvene fantastike smješta se u grad (ili neki vid urbane superstrukture), gdje se mogu pokazati najveća tehnološka dostignuća. U kontekstu antiutopije, urbana superstruktura uvijek sadrži negativne konotacije, prije svega nelagodu i razočarenje u život koje donosi gradsko okruženje. “Grad je fokalna točka naše civilizacije, prikazi grada budućnosti čine očitim naša očekivanja i strahove pomoću kojih zamišljamo budućnost civilizacije.”⁶³ Također, Metropolis nudi negativnu sliku organizacije velegrada koju preuzima većina ostalih redatelja antiutopijskih filmova. U filmu Metropolis, društvena stratifikacija vrši se prema vertikalnoj osnovi, i to tako da najbogatiji slojevi stanovništva borave na najvišim kotama, a radnička klasa čak u podzemlju grada.

Kao “alegorijska i amblematska struktura”⁶⁴, Metropolis likovne uzore traži u biblijskim prizorima. Primjerice, u raznim prikazima babilonske kule za zgradu Joha Fredersena pri čemu grandiozna arhitektura Novog babilonskog tornja prikriva bijedu društvenih slojeva zarobljenih u njegovu podzemlju, a uništenje tornja simbolizira kraj jednog društvenog uređenja i nagovještava početak novog. Likovni uzor koji posebno valja napomenuti jest uknjižena verzija Apokalipse iz 1923. godine s drvorezima koje je izradio umjetnik Bruno Goldschmitt, a koja je poslužila za slaganje kompozicije plesa babilonske bludnice.⁶⁵

Metropolis je značajan i zbog upotrebe ranih oblika specijalnih efekata, posebno način obrade koji je razradio Eugen Schufftan koji je uključivao snimanje kroz zrcalo kojem je dio zrcalne plohe uklonjen tako da se kroz njega vide glumci a u isto vrijeme reflektira scenografiju.⁶⁶

⁶³ Clute; 1995: 427

⁶⁴ Bergvall; 2012: 246

⁶⁵ *ibid.*, str. 248

⁶⁶ Kerr; 2008: 106-107

4.2. THX 1138 (GEORGE LUCAS, 1971.)

Film THX 1138 (George Lucas, 1971.) nastao je razradom Lucasovog kratkog filma *Electronic Labyrinth: THX 1138 4EB* (1967.) iz studentskih dana. Film je na nacionalnom studentskom filmskom festivalu (eng. *National Student Film Festival*) osvojio prvu nagradu te ga je zahvaljujući toj nagradi Francis Ford Coppola potaknuo da ideju kratkog filma predoči u dugometražni film. Lucas je sklopio ugovor s kućom Warner Bros. a Coppola je osigurao budžet od 750.000 dolara. Umjesto snimanja u studiju, Lucas se odlučio za snimanje na stvarnim lokacijama u zaljevu San Francisca.

Film karakterizira nenametljivo snimanje, minimalni dijalog te tehnika montaže u maniri eksperimentalnog filma, dodavanje brojnih distorziranih kadrova koji se ne mogu smjestiti u određeni prostor. Film prati život naslovnog junaka u sterilnom i nadgledanom podzemnom svijetu budućnosti u kojem su emocije i putenost zabranjeni zbog veće učinkovitosti radnika i radnica te je u svrhu suzbijanja tih osjećaja obavezno korištenje narkotika. THX 1138 (Robert Duvall) obavlja zahtjevan posao slaganja policajaca-androida u tvornici koji zahtjeva preciznost. Posao je zahtjevan jer uključuje i rukovanje eksplozivnim i radioaktivnim materijalom. LUH 3417 (Maggie McOmie) je njegova cimerica a njezino radno mjesto je u kontrolnoj sobi. Dok ona radi u kontrolnoj sobi i nju nadgledaju iz druge kontrolne sobe. Pozadinski glas s razglasa govori nam o osnovnim karakteristikama ovoga svijeta – cijelo vrijeme upozorava na nužnost uzimanja lijekova, ilegalnim seksualnim aktivnostima i broju poginulih u radnom pogonu uz napomenu da se ne napušta radno mjesto. Svi radnici i radnice imaju obrijane glave i nose bijele radne uniforme. Osim njih, u filmu su prisutni svećenici i časne sestre te policajci-androidi u tamnim uniformama i metalnog, kromiranog lica.

Kamera prati THX-a na putu prema stambenoj jedinici u kojoj boravi nakon radne smjene i otkriva nam sterilnu pozadinu koja liči na podzemnu garažu te neke druge segmente različitih zdanja stvarnog svijeta među kojima se prepoznaje Upravni centar okruga Marin (eng. *Marin County Civic Center*), koji je projektirao Frank Lloyd Wright. U filmu se javlja i kritika konzumerizma, THX na putu s posla kupuje neku crvenu kocku koju odmah po ulasku u stambenu jedinicu baca u smeće. Na putu prema stambenoj jedinici odlazi u ispovjedaonicu (eng. *Unichapel*) na duhovnu obnovu te priznaje kako je pogriješio na poslu te kako stvari ne idu dobro, a da se i njegova cimerica ponaša čudno te kako ni se ni sam ne osjeća najbolje. OHM je *lightbox* koji u ispovjedaonici ponavlja nasnimljenu poruku, a načelno služi za bolje praćenje i nadgledanje radnika. Po dolasku u svoju stambenu jedinicu pali hologramski tele-program, prebacuje kanale na kojem se redom prenosi izazovni ples žene, besmisleni razgovor dvojice intelektualaca koji je u suštini brbljanje, snimka nasilja tj. policajca-androida kako tuče čovjeka koji leži na podu, vijesti, humoreska. Pažljivijim gledanjem otkrit ćemo da su svi hologrami crne boje kože, to je prikaz Drugoga. Na ormariću u kupaonici se javlja poruka o mogućoj povredi pravila o uzimanju lijekova (eng. *Possible Drug Violation*). Ovaj ormarić je samo jedna od naprava za nadgledanje koje su postavljene svugdje čime se svijet filma može usporediti s panoptikonom Michela Foucaulta.⁶⁷ Nakon THX-ova povratka u stambenu jedinicu, LUH i THX postaju intimni. Ona je uvjerenjena da ih promatraju, a THX tvrdi da ih nitko ne može vidjeti. Sljedeći kadar otkriva nam da su pod nadzorom ljudi u kontrolnoj dvorani. LUH predlaže bijeg.

Pri sljedećem povratku s posla THX otkriva novog sustanara, namjesto LUH doselio mu se SEN 5241 (Donald Pleasence), također djelatnik kontrolne sobe koji kaže da je LUH programirao za drugo područje. THX ga prijavljuje nadležnima. Sljedeći dan na poslu nad THX-om je izvršena mentalna blokada zbog nepravilnosti i uhićen je zbog izbjegavanja narkotika. Policajac-android govori kako je siguran u njegovim rukama i da nema kamo otići. Na suđenju je proglašen neizlječiv

⁶⁷ Telotte; 2000: 52

i zatvoren u pritvor koji je prikazan kao bijeli zatvor bez zidova, otvoreni prostor bez horizonta i orijentacijske točke koji ima efekt reduciranja likova na dvije dimenzije. Ovdje valja napomenuti da je manje invazivna bijela pozadina konstanta tematske pozadine tijekom cijelog filma.

Prikazuju ga kako leži na bolničkom stolu gdje ga napredne medicinske naprave skeniraju, mjere moždane valove i ispravnost organa. Vraćaju ga u pritvor gdje je pod prismotrom dvojice radnika iz kontrolne sobe čije glasove čujemo u pozadini dok THX-a podvrgavaju postupcima mučenja. Dolazi mu LUH i priopćuje mu da je trudna. Slijede je policajci-androidi i nakon borbe s THX-om odvođe LUH, a njega odvođe među ostale pritvorenike među kojima susreće SEN-a. U bijegu iz zatvora pridružuje mu se SEN i nakon nekog vremena provedenog u lutanju susreću SRT-a (Don Pedro Colley), muškarca crne kože, koji kaže da je on hologram zapeo u petlji koja se ne može ispraviti i da su ga zato namijenili uništiti. SRT često govori kako nije predviđeno da spoznaje određeni tip znanja, projicirajući svoju subordiniranost.

Nikakva sila ih na njihovom putu ne zaustavlja da izađu iz bjeline pritvora a izlaz je titrajuća mrlja. S druge strane mrlje, nalazi se vreva ljudi. SEN se odvaja od njih dvojice i nakon što se udaljio do zadnje stanice javnog prijevoza vraća se u grad i dopušta da ga policajci-androidi uhvate. THX i SRT za to vrijeme bježe kroz hodnike, prolaze i razne druge prostorije koje glas u pozadini, glas iz kontrolne sobe imenuje jezikom koji je nemoguće dešifrirati. THX saznaje da je ime LUH 3417 dodijeljeno fetusu, što znači da je stara LUH eliminirana. THX i SRT krađu vozila, SRT se pri paljenju zabija u stup i pogiba, dok THX nastavlja vožnju kroz tunel. Pješice nastavlja bijeg do betonskog zida, granice grada te pri uspinjanju ljestvama do izlaza policajac biva obaviješten da je premašen osnovni budžet te ga pušta da pobjegne i on prvi put u životu ugleda Sunce.

U enciklopedijskoj natuknici “gradovi” u *Enciklopediji znanstvene fantastike* autori John Clute i Peter Nicholls razabiru tri tipična prikaza grada budućnosti. Prvi podrazumijeva oprečnost grada u odnosu na divljinu ili ruralni svijet koji ga okružuje. Drugim načinom prikaza nekoć moćni grad postavlja se u poziciju propadajuće i umiruće razvaline, dok se trećim načinom grad prikazuje kao implicitno neprijatno mjesto lišeno svih tragova osobnosti pojedinačnog lika.⁶⁸ Prvi način prikaza često podrazumijeva neku opipljivu granicu (najčešće kupolu) koja odjeljuje grad od divljine ili ruralnog svijeta i koja grad izolira od ostalih cjelina. Ovakav način prikaza grada u odnosu na divljinu ili ruralno nastoji polarizirati odnos urbanog i prirodnog u domeni civilizacijskih dostignuća, pri čemu se život u prirodi može shvatiti kao cilj eskapističkih težnji glavnih likova ili povratak u iskon zbivanja. Kao primjere ovog tipa prikaza grada možemo navesti THX 1138 i Loganov bijeg u kojima postoji fizička granica u vidu zidova i svodova koji grad u potpunosti odjeljuju od prirode i gdje je prelazak iz grada u prirodu u potpunosti zabranjen i ograničen raznim sustavima kontrole. Drugim načinom grad je prikazan kao ruina, te očigledno propada, dolazi do kraja jednog društvenog sistema i nagovještava početak novog. Ovakav način prikaza grada prepoznaje se u filmu Djeca čovječanstva. Treći način podrazumijeva grad u kojem su ljudi podređeni neosobnim i neprijateljskim artefaktima. U filmu THX 1138 sve je podređeno nesposobnim i neprijateljskim artefaktima a kao samo kao ilustrativni primjer možemo navesti kapelicu u kojoj se naslovni lik ispovijeda, *lightbox* lišen svake osobnosti i duhovnosti. Ovdje bi valjalo dodati da su navedena tri načina prikazivanja gruba sistematizacija i da jedan način prikazivanja ne isključuje drugi.

⁶⁸ usp. Clute; 1995: 427-430

4.3. LOGANOV BIJEG (LOGAN'S RUN, MICHAEL ANDERSON, 1976.)

Radnja filma Loganov bijeg odvija se u dvadeset i trećem stoljeću, kako uvodnik navodi, “oni koji su preživjeli rat, prenapučenost i zagađenje, žive u velikom nadsvođenom gradu, izolirani od zaboravljenog vanjskog svijeta. Ovdje, u ekološki uravnoteženom svijetu, čovječanstvo živi samo za užitak, gdje mu uslužnih strojevi pružaju sve. Postoji samo jedna kvaka: život mora završiti u tridesetoj godini, osim u slučaju ponovnog rođenja u vatrenom ritualu vrtuljka (eng. *carousel*).”.

Godine 2274. u izoliranom nadsvođenom gradu vlada računalo koje ljudskim životima upravlja u svim aspektima, uključujući i u aspektu reprodukcije. Stanovnici žive hedonističkim životom, ali shvaćaju da u svrhu održivog opstanka grada, svaki stanovnik u dobi od trideset godina mora proći kroz ritual vrtuljka nakon kojeg će se ili obnoviti ili vaporizirati. Kako bi se sa sigurnošću pratilo vrijeme koje im je preostalo za život, stanovnicima se po rođenju u dlan ugrađuje kristal koji mijenja boju kako im se približava dan u kojem će pristupiti ritualu. Većina stanovnika prihvaća ovaj ritual, a oni koji se njemu protive nazivaju se “bjeguncima” (eng. *runners*), a oni kojima je dužnost uhvatiti ih “pješčanim ljudima” (eng. *Sandman*).⁶⁹

Logan 5 (Michael York) i Francis 7 (Richard Jordan) pripadaju potonjoj grupaciji. Nakon što je terminirao jednog bjegunca, Logan među njegovim stvarima pronalazi privjesak *ankh* (op. a. staroegipatski simbol za drvo života). Nešto kasnije susretne “običnu” građanku Jessicu 6 (Jenny Agutter), djevojku koja za vratom nosi isti takav privjesak. Logan privjesak postavlja pred računalo koje nakon skeniranja utvrdi da je to simbol tajne grupe koja bjeguncima pomaže pronaći utočište. Računalo naređuje Loganu da pronađe utočište i uništi ga te mu zbog te naredbe promijeni boju njegovog životnog sata u boju koja sugerira posljednji stadij prije no što će i sam morati pristupiti

⁶⁹ Izravan prijevod riječi sandman je “pješčani čovjek”. Taj naziv nosi mitsko biće sjeverne i središnje Europe za koje se kaže da djeci koja ne žele spavati baca čarobni pijesak u oči s ciljem da zaspu. U Loganovom bijegu “pješčani ljudi” su članovi Operative dubokog sna (eng. *Deep Sleep Operative*).

ritualu vrtuljka. Navedeni postupak računala nagna Logana na buntovništvo prema autoritarnom računalu te i sam postane bjegunac da bi pri sljedećem susretu Jessici objasnio svoju situaciju. Zajedno se sastanu s podzemnom grupom koja ih odvodi na mjesto na periferiji grada s kojeg će krenuti u potragu za utočištem. Međutim, njihov sastanak prizove Loganove kolege koji u krvavom okršaju pobiju pripadnike tajne grupe.

Nakon što pobjegnu iz grada, Logan i Jessica shvaćaju da im kristali na dlanovima više ne svijetle, tj. da su izvan dohvata računala. Istražuju okoliš te otkrivaju kako je priroda nadvladala ostatke ljudske civilizacije. Nailaze na grad pri čemu gledateljstvo u isto vrijeme kad i Logan i Jessica shvaćaju da se radi o ruševinama Washingtona. U ruinama pronalaze stanovnika čiji izgled ih šokira jer nikada nisu vidjeli nekoga starijeg od trideset godina. Starac (Peter Ustinov) im objašnjava što se dogodilo s izvanjskim svijetom i shvaćaju da je Utočište mit. Dolazi Francis koji ih je slijedio i potuče se s Loganom te umre u vjeri da je Logan obnovljen.

Logan i Jessica uvjere starca da se s njima vrati u nadsvođeni grad. Njih dvoje uspiju uvjeriti sve stanovnike da je vrtuljak laž i da nije nužan. Logan i Jessica su uhvaćeni te je Logan odveden na ispitivanje pred računalo. Logan inzistira da nema utočišta i računalu padne sistem nakon čega popuste vanjski izlazi iz grada. Logan i Jessica odvedu sve bjegunce da vide starca, kao dokaz da je život nakon tridesete moguć.

Spomenici koji se javljaju na filmu simboli su određenog (prošlog) društvenog poretka zbog čega njihovo propadanje ili uništenje označava kraj društvenog poretka. U filmu *Loganov bijeg* prisutno je dvostruko uništavanje tog tipa. Prvo, svjedočimo prikazima ruiniranog Washingtona, a drugo, svjedočimo uništenju Loganovog grada. Spomenik ili monument (lat. *monere*, podsjetiti,

upozoriti) su arhitektonska i umjetnička djela koja posjeduju izuzetnu univerzalnu važnost s gledišta povijesti, umjetnosti i znanosti (UNESCO). Prezentacija nacionalnih spomenika u filmovima znanstvene fantastike mogu potvrđivati njihovu inicijalnu namjenu (primjerice, berlinski set za film *Equilibrium* kako bi se naglasila totalitarnost državnog uređenja) ili iskrivljavati njihov tradicionalan simbolizam. Primjerice, koriste se kako bi se locirala određena destrukcija i time simbol nacije (s nacijom) stavio u opasnost, te se pobudili nacionalistički osjećaji (primjerice, prikazi ruiniranog Washingtona u Loganovom bijegu), ili se njihova destrukcija povezuje s rušenjem starog i uspostavljanjem novog poretka, ili barem potrebe uspostavljanja novoga poretka.

4.4. BLADE RUNNER (RIDLEY SCOTT, 1982.)

Scenarij za film *Blade Runner* napisan je prema romanu *Sanjaju li androidi električne ovce?* autora Philipa K. Dicka iz 1968. godine. John Clute i Peter Nicholls u *Enciklopediji znanstvene fantastike* film *Blade Runner* definiraju prvim (i još uvijek najboljim) filmom *cyberpunk* pokreta.⁷⁰ Termin *cyberpunk*⁷¹ skovao je Bruce Bethke u kratkoj priči istog naziva da bi tijekom 1980-ih zahvaljujući romanu *Neuromancer* (1984.) Williama Gibsona bio populariziran u književnoj kritici i teoriji.⁷² Predmetak *cyber-* odnosi se na kibernetiku, znanost transdisciplinarnog pristupa istraživanju procesa upravljanja različitim sustavima (mehaničkim, biološkim, kognitivnim, društvenim, ekonomskim itd.). U kontekstu znanstvene fantastike, *cyber-* se odnosi na iskorištavanja tih upravljačkih procesa u budućnosti u ime globalizirane i strogo nadzirane industrije i politike. U takvoj budućnosti strojna unapređenja ljudskog tijela su uobičajena, kao i izmjene tijela i uma narkotičkim sredstvima i bioinženjeringom. Posljedično, kao središnje teme tih

⁷⁰ usp. Clute; 1995: 242

⁷¹ Zbog preuzimanja stilskih i vizualnih karakteristika filma *noir*, *Blade Runner* se često određuje i kao *neo-noir* (grč. *neo-* i franc. *noir*) ili preciznije, *tech-noir*, hibridni žanr koji *noir* film kombinira s elementima znanstvene fantastike. Termin *tech-noir* prvi put je upotrebljen za naziv noćnog kluba u filmu *Terminator* (James Cameron, 1984.).

⁷² usp. Clute; 1995: 546

djela javljaju se teme propitivanja ljudskosti i ljudskih identiteta. Riječ *punk* preuzeta je iz terminologije rock-glazbe 1970-ih a značenje joj se interpretira u kontekstu buntovnog ponašanja uvredljivog članovima društva koji posredno utječu na razne vidove javnog života. Razbijanje društvenih iluzija koje donosi punk važan je element cyberpunka.⁷³

U radnju filma *Blade Runner* uvodi nas tekst: “Početkom 21. stoljeća KORPORACIJA TYRELL dovela je evoluciju robota u fazu NEXUS – stvorenja gotovo identična čovjeku – poznata kao Replikanti. Replikanti NEXUS 6 bili su superiorniji u snazi i pokretljivosti te barem jednako inteligentni kao genetički inženjeri koji su ih stvorili. Replikanti su korišteni kao robovska radna snaga u opasnim izvanzemaljskim istraživanjima i u kolonizaciji drugih planeta. Nakon krvave pobune nekolicine replikanata NEXUS 6 u izvanzemaljskoj koloniji, njihov boravak proglašen je ilegalnim na Zemlji – pod prijetnjom smrtne kazne. Posebne policijske jedinice – jedinice Istrebljivača (eng. *Blade Runner Units*) - imale su zadatak otkrivanja njihovog neovlaštenog stupanja na Zemlju te ispunjavale zadatak njihovog ubijanja. Ovaj postupak nije nazivan egzekucijom nego umirovljenjem.”.

Na samom početku filma saznajemo točno mjesto i vrijeme radnje – Los Angeles, 2019. godine. Uvodni kadar prikazuje noćnu vizuru grada u kojoj se s lakoćom zapaža negativan utjecaj industrije, prenapučenosti, klimatskih promjena i globalnog kapitalizma. Uz pozadinsku glazbu skladatelja Vangelisa, postupno nam se otkrivaju elementi: rafinerije nafte s bakljama u pojačanom radu, leteća osobna vozila, slučajni udari munje i monumentalna piramidalna zdanja. Potonje, uskoro ćemo saznati, predstavlja sjedište korporacije Tyrell iz uvodnog teksta filma. Izgled piramide najlakše je dočarati ako kažemo da je vanjština osmišljena po uzoru na ceremonijalne aztečke i majanske piramide koje su na samom vrhu sadržavale hramove u kojima su vršeni obredi

⁷³usp. Clute; 1995: 546

s ljudskim žrtvama što sjedište korporacije Tyrell čini pastišem *par excellence*. Vrh piramide Tyrell rezerviran je za prostran ured najmoćnijeg čovjeka u gradu, dr. Eldona Tyrella (Joe Turkel). Ekskluzivnost ovog prostora u odnosu na pretrpane i smećem zatrpane ulice sugerira da su i arhitektura i prostor statusni simboli. Također, ova distribucija moći reminiscira vertikalni prostorni raspored u filmu Metropolis. U prilog ovom argumentu govori i činjenica da uredi istrebljivača koji se nalaze u istoj piramidi nisu ni jednako prostrani ni jednako osvjetljeni kao goreopisani ured. Na samom početku filma, u jednom od tih ureda istrebljivač Holden (Morgan Paull) intervjuira Leona (Brion Jones), kandidata za posao u korporaciji Tyrell, te se pritom služi posebnom vrstom poligrafa osmišljenog da razotkrije replikante. Već nakon nekoliko pitanja ispitanik postane vidno uzrujan te upuca ispitivača, otkrivajući identitet emotivno nestabilnog replikanta.⁷⁴

Nakon ovog događaja upoznajemo i protagonista filma, Ricka Deckarda (Harrison Ford), bivšeg istrebljivača. Gledatelj prati kako Rick šeće prljavim i mračnim ulicama te sijeda u japanski ulični restoran kada ga Gaff (Edward James Olmos) uhićuje i odvodi Bryantu (M. Emmet Walsh), njegovom bivšem šefu koji ga upoznaje s vijestima da grupa replikanata koju čine Roy Batty (Rutger Hauer), Zhora (Joanna Cassidy), Pris (Darryl Hannah) i Leon iz generacije Nexus 6 ilegalno borave u gradu i da traže način kako da produže svoj programirani životni vijek. Deckard započinje istragu u sjedištu korporacije Tyrell kako bi bio siguran da uobičajen način testiranja radi na replikantima iz generacije Nexus 6. Tamo upoznaje Rachel (Sean Young), osobnu asistenticu Eldona Tyrella koji je sumnjičav u točnost instrumenta Voight-Kampff te inzistira da Deckard testira Rachel. Nakon više od sto pitanja instrument otkriva da se radi o replikantici. Tyrell otkriva Deckardu da se radi o replikantici iz iste generacije kojoj pripadaju bjegunci s početka priče te da ona sama nije upoznata s tom povjerljivom informacijom.

⁷⁴ Ovdje valja ukazati na specifičnu terminologiju koja se koristi u filmovima antiutopijske znanstvene fantastike i koju svaki od tih filmova gradi za sebe. Naziv "replikant" aludira na replikaciju kao opći proces stvaranje kopija, ali i na termin u genetici u genetici koji se odnosi na replikacija DNA, tj. proces stvaranja dviju istovjetnih DNA zavojnica.

Kako saznajemo gledajući film, ovaj grad postao je grad hibridne arhitekture i ruina zahvaljujući procesu postindustrijskog propadanja. Njegova arhitektura je eklektična – grad se zove Los Angeles, ali bi jednako tako mogao biti neka druga svjetska metropola. Gledateljima nije prezentirana stvarna geografija, nego njena imaginarna sinteza.⁷⁵ Ta sinteza uključuje prikaze arhitekture koja citira zdanja drevnih civilizacija, zdanja koja citiraju Babilonski toranj iz Metropolisa, ali i određene projekcije budućnosti – u vrijeme snimanja filma ekonomski stručnjaci predviđali su prevlast japanske ekonomije nad američkom. Iz tog razloga kao česti vizualni motivi javljaju se gigantski digitalni animirani reklamni paneli na kojima anonimna gejša prodaje neimenovanu robu i usluge a da se pritom izravno obraća konzumentu i izaziva interakciju s njime. Prema riječima Davida Dryera koji je na filmu bio stručni suradnik za specijalne efekte, moglo bi se reći da je pozadina skoro pa protagonist te da ona implicira prijetnju i kontrolu tijekom cijelog trajanja filma.⁷⁶ Kao primjer kontrole Dryer navodi primjer izgubljene scene u kojoj je sveprisutna gejša promatrala borbu između Deckarda i Leona i reagirala na viđeno. Gejša je pušila cigaretu i djelovala kao gleda televizijski prijenos borbe. Taj dio je trebao dočarati osjećaj opresije, da ti reklamni panoi promatraju svakoga gdje god se kretali.⁷⁷ Osim lika gejše, u filmu se javljaju i drugi elementi japanske kulture kao što su rikše, pagode, japanski restorani što Los Angeles također čini manje prepoznatljivim od onoga kakvim je bio u vrijeme snimanja filma.

Blade Runner potencira karakteristike postmodernističke arhitekture – njeno negiranje primjerenosti i jedinstvenosti određenim mjestima, kulturama i vremenu. Takvo potenciranje omogućuje logika pastiša.⁷⁸ Pastiš je, kao i parodija, imitacija posebnog ili jedinstvenog stila (...) ali je neutralna praksa takvog oponašanja, bez skrivenog motiva parodije, bez satiričkog impulsa, bez

⁷⁵ usp. Bruno; 1987: 65-66

⁷⁶ usp. Senior; 1996: 76

⁷⁷ usp. Salim, <http://www.br-insight.com/a-study-of-blade-runner>

⁷⁸ Bruno, 1987: 66

smijeha (...).⁷⁹ Za teoretičarku Giulianu Bruno film *Blade Runner* je “metafora postmodernog stanja”.⁸⁰ Citirajući Frederica Jamesona, navodi da “postmoderno stanje karakterizira shizofrenična temporalnost i spacijalni pastiš”⁸¹. Prema Jamesonovom čitanju Jacquesa Lacana, “shizofrenija predstavlja raskid odnosa između označitelja, raskid povezan s nemogućnošću da se dopre do Simboličkog”⁸² dok pastiš definira kao estetiku citata koja inkorporira imitacije prošlih stilova.⁸³ Nadalje, Giuliana Bruno napominje da Frederic Jameson svoje razlaganje postmodernizma izvodi iz arhitekture: “Upravo u području arhitekture su na najdramatičniji način vidljive modifikacije u estetskoj proizvodnji, i tu su u najvećoj mjeri u središte stavljeni i artikulirani njihovi teorijski problemi. Baš iz rasprava o arhitekturi izvorno se počela pojavljivati i moja koncepcija postmodernizma”.⁸⁴

4.5. BRAZIL (TERRY GILLIAM, 1985.)

Film *Brazil* (Terry Gilliam, 1985.) ostao je zapamćen po rijetko uspješnoj pobjedi kreativnog genija nad zahtjevima holivudskog studija da se radnja filma prilagodi nepisanim pravilima američke kinematografije. Sid Sheinberg, direktor Universals Studios, zahtijevao je od redatelja Gilliam da film vremenski skрати i preradi ga tako da ima sretan završetak. Protiv ovih pritisaka Gilliam se izborio objavljivanjem oglasa u magazinu *Variety* u kojem se obratio Sheinbergu s jednostavnim upitom – “Kada ćete objaviti moj film *BRAZIL*?”. Druga metoda koju je iskoristio bila je ilegalna projekcija filma za članove Udruženja filmskih kritičara iz Los Angelesa (eng. *LA Film Critics Association*). Nakon toga udruženje je filmu dodijelilo nekoliko

⁷⁹ Jameson, 1992: 167

⁸⁰ Bruno, 1987: 62

⁸¹ *ibid.*, str. 62

⁸² *ibid.*, str. 62

⁸³ *ibid.*, str. 62

⁸⁴ *ibid.*, str. 62

nagrada, uključujući nagradu za najbolji film, scenarij i režiju. Posljedično, Sheinberg je bio prisiljen krenuti u distribuciju filma.⁸⁵

Sam Lowry (Jonathan Pryce) je niže-rangiran državni službenik kojeg zapadne zadatak ispravljanja birokratske greške koja je dovela do uhićenja i smrti Archibalda Buttlea umjesto Archibalda Tuttlea kojeg se sumnjiči za terorističko djelovanje. Pri posjetu udovici Buttle otkriva da je susjeda pokojnog Jill Layton (Kim Greist) žena koju redovito sanja kao damu u nevolji koju on osobno spašava. Jill pokušava pomoći gospođi Buttle i na sebe preuzima zadatak prijavljivanja birokratske pogreške nesvjesna da se tim činom i ona našla na popisu terorista. Sam pokušava saznati njezin pravi identitet zbog čega prihvaća i novo radno mjesto u odjelu za pristup informacijama (eng. *information retrieval*) koje je prethodno odbio. U međuvremenu Sam upoznaje i Tuttlea (Robert de Niro), odmetnutog specijalista za klimatizacijske uređaje koji je taj posao nekoć radio za Središnju službu, ali je dao otkaz zbog prekomjerne papirologije. Na novom radnom mjestu Sam dolazi do podataka o Jill i kako bi omogućio njen bijeg od neumoljive birokracije, krivotvori njezinu smrt i biva optužen za zlorabu svog položaja. Slijede scene bijega.

Jedan od najznačajnijih aspekata filma je njegova narativna složenost.⁸⁶ U filmu Brazil koriste se holivudska pravila režiranja i montiranja, ali se u isto vrijeme određena pravila dokidaju.⁸⁷ Kako navodi Campora, holivudski stil karakterizira kontinuitet prostora i vremena, te se u svrhu održavanja kontinuiteta koriste razne metode režije i montaže. Primjerice, montažom će se pokušati urediti što neprimjetniji prijelazi između kadrova, tj. poništiti diskontinuitet koji nameće rez kako bi se uspostavio logičan odnos između kadrova. Također, koristi se pravilo 180 stupnjeva kao osnovno pravilo postavljanja kamere kako bi se održao kontinuitet akcije između dva kadra i

⁸⁵ Campora, 2012: 123

⁸⁶ *ibid.*, str. 123

⁸⁷ *ibid.*, str. 126

posljedično osigurao kontinuitet filmskog prostora i smjera. Na kraju, unutar scene upotrebljava se kontinuirana montaža – nastavljanje središnje akcije nakon montažnog prijelaza u sličnim ambijentalnim i vizualnim uvjetima. Kontinuitet i razumljivost od iznimne su važnosti za publiku i zato su jedna od glavnih karakteristika holivudskog filma od njegovih početaka.⁸⁸

Dokidanje pravila kontinuiteta u filmu *Brazil* vezano je uz postojanje dvije glavne narativne razine u filmu – razine u kojoj se odvija glavna radnja filma i razina u kojoj se odvijaju sekvence sna glavnog lika. Film *Brazil* predstavlja dobar primjer konfuzije koja može nastati kada subjektivna stanja nisu dovoljno jasno naznačena.⁸⁹ Valja napomenuti da je u slučaju ovog filma konfuzija namjerno postignuta naglašavanjem poremećaja prostornih i vremenskih vrijednosti. Primjerice, u filmu se Ministarstvo informiranja pojavljuje i nakon njegova uništenja, vrata ne vode u susjednu prostoriju već u neku treću, u jednoj sceni se pojavljuje lik koji je smrtno stradao u prethodnoj sceni.⁹⁰ Sve ovo Campora asocira na teoriju hiperrealnosti Jeana Baudrillarda u kojoj su znakovi u potpunosti lišeni značenja. Kao primjer Campora navodi scenu koja se odvija na stepenicama ispred Ministarstva informiranja a koja kao filmski uzor uzima scenu na stepenicama u Odessi iz filma *Oklopnjača Potemkin* (Sergej Ejzenštejn, 1925.) u kojoj vojnici carske vojske napadaju civile i mornare oklopnjače. Lik starije žene s dječjim kolicima u padu zamijenjena je likom čistačice s usisavačem. Ovakve simbole Campora tumači kao očit simulakrum.⁹¹

⁸⁸ *ibid.*, str. 126

⁸⁹ *ibid.*, str. 127

⁹⁰ *ibid.*, str. 127

⁹¹ Wheeler; 2005: 105

4.6. GATTACA (ANDREW NICCOL, 1997.)

Radnja filma *Gattaca* odvija se “u ne tako dalekoj budućnost” u kojoj je genetski identitet komodificiran i u kojem DNA igra glavnu ulogu u određivanju društvenog statusa te se u tu svrhu u ljudskoj reprodukciji redovito koristi asistirana reproduktivna tehnologija tako da se kreiraju pojedinci s minimalnim brojem genetskih mana, pojedinci s oznakom *valid*. Iako je diskriminacija zabranjena zakonom, genetsko profiliranje koristi se kako bi se pojedinci razlučili na *valid* i *in-valid*. Pojam *in-valid* označava osobe začete prirodnim putem, bez genetskog inženjeringa i zato prijemčive genetskim poremećajima. Genetsko profiliranje, analiza genoma sa svrhom otkrivanja genetskih varijacija, radi se u svrhu boljeg pozicioniranja *valid-a* za probna zanimanja i to odmah po rođenju. U nekoliko sekundi posebni medicinski aparat identificira genetske varijacije te s velikom točnošću predviđa zdravstvene rizike i očekivano trajanje životnog vijeka. Genetsko profiliranje sve novorođenčadi omogućilo je postojanje ažurne baze podataka svih ljudi.

Na samom početku filma gledatelju se otkriva jedan romantičan detalj iz života protagonista Vincenta Antona Freemana (Ethan Hawke). Otkrivamo da je začet “prirodnim putem”, spolnim odnosom svojih roditelja dok nam se kao tematska pozadina otkriva automobil Buick Riviera parkiran na plaži. Međutim, ubrzo otkrivamo posljedice ovog spontanog i strastvenog čina. Netom nakon rođenja Vincentu se otkriva dijagnoza slabog srca i predviđeni životni vijek od 30.2 godine. Zatečen spoznajom, otac odbija dati predviđeno obiteljsko ime Anton prvorodenom sinu te ga sačuva za drugorođenog sina, začetog pod strogo kontroliranim uvjetima u laboratoriju. U razgovoru roditelja s doktorom genetičarem otkrivamo da se ništa neće prepustiti slučaju. Sastavni dio tematske pozadine ove scene jest zavojno stubište. Zavojno stubište formom podsjeća na dvostruku zavojnicu DNA što se može tumačiti kao simbolični prikaz temeljne preokupacije filma – opasnosti eugeničkog planiranja potomstva.

Vincent oduvijek mašta o putovanju u svemir, ali njegove nade da će uistinu i otputovati sputane su činjenicom da je on genetski inferioran. Štoviše, cijelo djetinjstvo prolazi mu u tuđim prosudbama o njegovim mogućnostima i kompetitivnim igrama s bratom Antonom (Loren Dean). Braća često igraju igru kukavice u kojoj je cilj bio otploviti što dalje prema pučini oceana a kukavicom bi bio proglašen onaj koji se prvi odlučio vratiti na obalu. Vincent je izgubio svaku igru do ranih odraslih dana kada je ne samo pobijedio, već ujedno i spasio brata od utapljanja. Ovaj događaj potaknuo ga je da se osamostali i napusti roditeljski dom.

Ubrzo nakon toga Vincent se približava svojoj želji iz djetinjstva. Međutim, lansiranje letjelica može samo promatrati s velike udaljenosti pošto je zaposlen tek kao čistač uredskog prostora u Gattaci. Da bi uspio nadići diskriminaciju i izazvati svoju sudbinu odlučuje kupiti identitet i genetski materijal paraliziranog bivšeg plivača imena Jerome Morrow (Jude Law). Da bi se mogao zaposliti u agenciji Gattaca i odletjeti u svemir, mora posegnuti za “posuđenim ljestvama” (eng. *borrowed ladder*), identitetom genetski *validne* osobe. Preuzimanje identiteta ne prolazi bez narušavanja komocije glavnih likova. Vincent i Jerome sada žive u etažiranom životnom prostoru potonjeg. Dvije etaže povezuje spiralno stubište, slično onome s početka priče iz ordinacije genetičara koje u više navrata postaje ključnim simboličkim elementom scenografije, prvi puta kada Vincent silazeći niz stepenice obavještava Jeromea o tome da je dobio posao u Gattaci. Nakon što se zaposli u Gattaci kao istraživač, te pruži mu se prilika da postane član posade letjelice u misiji na Saturnov satelit Titan. Kako bi sakrio svoj identitet i prošao svakodnevna testiranja DNA, on se uselio u stan u kojem živi Jerome i podvrgava se svakodnevnom ritualima struganja mrtvih stanica kože i iščešljavanja odumrlih vlasi kako na poslu ne bi ispustio niti jedan uzorak koji bi mogao razotkriti njegov stvarni identitet. Nakon što preuzme Jeromeov identitet i uključi se u svemirski program agencije Gattaca zaljubi se u djelatnicu Gattaca-e Irene (Uma Thurman).

Tjedan dana prije planiranog leta jedan službenik Gattace biva brutalno ubijen. S obzirom na to da je na mjestu zločina pronađena Vincentova trepavica, on postaje glavni osumnjičenik. U isto vrijeme, on i suradnica Irene postaju bliski i započinju romansu. Iako je i ona *valid*, shvaća da neće moći prisustvovati ijednom letu zbog svog slabog srca. Istraga o ubojstvu službenika u Gattaci zakomplicira Vincentove planove o putu u svemir. Dramatski vrhunac filma također se odvija na stubištu. U trenutku kada detektiv odlazi u Jeromeov stan da provjeri njegov identitet svjedočimo mučnom penjanju paraplegičara Jeromea uz zavojito stubište.

Nakon što istraga pokaže pravog krivca ubojstva, a za glavnog detektiva uspostavi se da je Vincentov brat Anton, njih dvojica još jednom odigraju igru kukavice u kojoj Anton opet pobijedi i opet spasi brata od utapljanja te otpliva do obale navigirajući pomoću zvijezda. Na dan lansiranja letjelice Jerome otkiva da je spremio dovoljno DNA uzoraka za Vincentov povratak, ali Vincent ne ponese uzorak na zadnje testiranje ali ga liječnik propusti jer, kako tvrdi, njegov sin mu se divi zbog uspjeha jer je i sam, iako *valid*, genetski manjkav.

Kao jedna od mogućih uloga arhitekture na filmu u stvaranju simbolike tematske pozadine, javlja se i mogućnost da pojedinačni arhitektonski elementi mogu materijalizirati osnovne ideje filma. Kako je zapisao Peter Wollen⁹², stubište predstavlja simboličnu kralježnicu arhitekture. Zavojno stubište kontinuiranog spiralnog toka pravi aluziju na uvećanu dvostruku zavojnicu DNA čime ovaj izdvojeni arhitektonski element postaje esencija i materijalizacija priče o društvu u kojem društveni status i mogućnost napredovanja ovise isključivo o genetskim modifikacijama.

⁹² Bachelard; 1994

4.7. EVILIBRIJ (EQUILIBRIUM, KURT WIMMER, 2002.)

Radnja filma Ekvilibrij odvija se u Libriji, distopijskom gradu-državi dvadeset i prvog stoljeća. Početkom stoljeća, tijekom Trećeg svjetskog rata, ljudska civilizacija pretrpjela je toliku štetu da je postalo izvjesno da sljedeći globalni konflikt neće biti moguće preživjeti zbog čega su svjetski vođe odlučili stvoriti novo, beskonfliktno društvo. Pod izlikom da su ljudske emocije glavni uzrok takvog destruktivnog ponašanja, zabranjeno je sve što bi ih moglo poticati, te se predmeti vezani uz različite umjetničke vrste uništavaju odmah po nalasku. Kako bi se naglasio razmjer ove prakse, film se otvara sekvencom uništavanja Mona Lise. Također, svi stanovnici Librije obavezni su redovito uzimati injekcije tekuće druge Prozium koja smanjuje sposobnosti osjećanja emocija.

Librijom upravlja tetragramatonsko vijeće (eng. *Tetragrammaton Council*; grč. *τετραγράμματος* - četveroslovna oznaka (jvhv) za pojam Jahveh, tj. za ime Boga; četveroslovlje, četveroslov) pod vodstvom Oca, samotnjaka oko kojeg je izgrađen snažan kult ličnosti vidljiv u cijelom gradu. Njemu služe gramatonski svećenici (eng. *Grammaton Clerics*), pripadnici državne policije čija je dužnost uništiti materijal koji bi mogao potaknuti emocije u ljudi te hvatanje prijestupnika.

Unatoč trudu vlasti, u Libriji postoji snažan pokret otpora, Podzemlje (eng. *Underground*). Pripadnici ovog pokreta odgovorni su za terorističke aktivnosti protiv države, pogotovo protiv državne farmakoterapije. Njihovo glavno uvjerenje je da će u slučaju jednodnevnog prestanka distribucije Proziума uspjeti isprovocirati ostale stanovnike na ustanak. Pripadnici ovog pokreta otpora djeluju unutar grada, ali su u kontaktu s pripadnicima otpora koji žive u Nizini (eng. *The Nethers*), ruševinama gradova uništenih tijekom posljednjeg rata. Potonji čuvaju artefakte predratnog društva.

Protagonist filma, gramatonski svećenik prvog reda John Preston (Christian Bale) je udovac čija je žena smaknuta nakon otkrića da je prijestupnica. Preston primjećuje da njegov partner Errol Partrige (Sean Bean) nije nakon zadnje racije vratio primjerak zbirke pjesama te natjera Prestona da mu pripomogne u samoubojstvu. Nedugo nakon toga Preston slučajno propusti uzeti jutarnju dozu lijeka i počne osjećati emocije. Preston dobiva novog partnera Brandta (Taye Diggs), u isto vrijeme prestaje s uzimanjem narkotika.

Nedugo nakon toga uključuje se u ilegalne aktivnosti. Za vrijeme jednog posjeta Nizinama, prisiljen je upucati nekoliko policajaca koji su pronašli njegovu spašeno štene. Brandt postaje sve sumnjičaviji. Kao posljedicu, Preston je prozvan pred višerangiranog DuPonta (Angus Macfadyen) i objašnjava da se pokušao infiltrirati u pokret otpora kako bi ga uništio iznutra. Stupa u kontakt s pokretom otpora i prihvaća ubiti Oca (Sean Pertwee), čin koji će omogućiti da pripadnici pokreta otpora detoniraju bombe u tvornicama Proziuma sruše vlast Tetragramatonskog vijeća. Međutim, Preston se rasplače promatrajući jedno smaknuće čime odaje svoje stanje te ga Brandt uhiti. Brandt dovodi Prestona pred DuPonta, ali Preston ga uspije prevariti i uvjeriti da je Brandt kriminalac.

Film Ekvilibrij karakterizira jednostavnost scenarija i linearna radnja. Odabir arhitekture zanimljiv je s obzirom na to da se radi o kombinaciji berlinske neoklasične arhitekture i arhitekture iz vremena kada je fašizam bio službena ideologija države. Ova arhitektura odabrana je kako bi se naglasila totalitarnost državnog uređenja Librije.

4.8. DJECA ČOVJEČANSTVA (CHILDREN OF MEN, ALFONSO CUARÓN, 2006.)

U kontekst radnje filma gledatelja uvodi glas spikera na televizijskom programu na kojem se emitiraju vijesti. Glavni lik Theo (Clive Owen), vijesti gleda i sluša u kafiću Caf Fine okružen brojnim drugim ljudima koji su šokirani zadnjom prikazanom viješću, onoj o smrti najmlađe osobe na svijetu, od milja zvane *baby* Diego. Iz nekrologa saznajemo da ga je u osamnaestoj godini ubio pomahnitali obožavatelj. Također, saznajemo godinu u kojoj se odvija radnja filma, 2027. godina. Theo uzima kavu i izlazi na smećem zatrpanu ulicu Londona na kojoj vidimo raznolika vozila, između ostalih, motorizirane rikše. Neposredno nakon njegova izlaska, iz kafića odjekne jaka eksplozija.

Theo radi administrativni posao u Ministarstvu energije (eng. *Ministry of Energy*) i u vezi svog posla je letargičan. Uspijeva dobiti slobodan dan na poslu pod izlikom da je šokiran smrću Diega. U sljedećim kadrovima gledatelj vidi kako se Theo vozi u strogo zaštićenom vlaku koji kamenuje grupa ljudi. Iza njih, na *billboardu*, čitamo vladinu reklamnu poruku "Izbjegavanje testova plodnosti je zločin" i grafiti u maniri umjetnika Banksyja "Zadnji koji umre neka ugasi svjetla". Prizori na TV-u u vlaku su jednako zastrašujući. Na TV-u čitamo natpis "Svijet se urušio, samo Britanija maršira naprijed" uz nizanje kadrova iz razrušenih svjetskih metropola. Pri izlasku iz vlaka Theo ugleda imigrante kako stoje u kavezima čuvani teško naoružanim pripadnicima specijalnih policijskih postrojbi, realizaciju vijesti o deportaciji imigranata s početka filma. Theo se nakon putovanja vlakom nalazi sa svojim prijateljem Jasperom (Michael Caine), crtačem političkih stripova. Voze se do njegove kuće prilikom čega prelaze preko zagađenih poljana na kojima gore lešine kopitara. Put koji s glavne ceste vodi do Jasperove kuće je namjerno skriven grmljem i vodi kroz gustu šumu. U kući ih čeka katatonična Jasperova supruga Janice koja sjedi ispred prozora na

kojem su naslagani Jasperovi crteži i druge memorabilije. U prostoru vidimo kutiju koja izgledom podsjeća na kutiju društvene igre na kojoj je ispisano *Quietus*.

Snimke Thea u njegovom stanu otkrivaju nam pogled na zagađen grad. Hodajući ulicom nailazi na mjesto gdje građani daju počast mladom Diegu, privremeni autentični spomenik i mjesto žalovanja koje po brojnosti cvjetnih buketa, fotografija i plišanih igračaka liči na mjesto oplakivanja Lady Di ili neke druge poznate osobe. U blizini ovoga mjesta pripadnici skupine Ribe (eng. *Fishes*) otimaju Thea nakon čega ga vidimo kako razgovara s predvodnicom grupe, ujedno i svojom bivšom ženom Julian (Julianne Moore). Razgovor se vodi pod kupolom jedne zgrade u staklenom boksu oblijepljenom novinama na kojima su vidljivi naslovi koji otkrivaju zbivanja u antiutopijskom svijetu. Kada ga izbacuju natrag na ulicu vidimo reklamne natpise koje su dali postaviti vladajući, natpisi koji upozoravaju na nužnost posjedovanja osobnih dokumenata i na posljedice izbjegavanja testova plodnosti.

Pošto je Julian od Thea tražila da za imigrantkinju Kee (Clare-Hope Ashitey) nabavi dokumente, on posjećuje svog imućnog rođaka koji će to moći napraviti. Putujući do rođaka, Theo prolazi kroz kontrolne točke koje prepoznajemo kao Admiralski luk (eng. *Admiralty Arch*) koji inače u Londonu drži važnu ceremonijalnu ulogu zbog blizine Buckinghamske palače. Rođak živi u elitnijem dijelu grada, u elektrani Battersea (eng. *Battersea Power Station*) preimenovanoj za potrebe filma u Arka umjetnosti (eng. *Ark of Arts*). Na samom ulazu u stan Thea dočekuje originalni Michelangelov David s protezom na lijevoj nozi. Iz razgovora dvojice rođaka saznajemo da je David spašen od nemira koji se odvijaju u Italiji. Saznajemo da su sve umjetnine u vlasništvu rođaka remek-djela spašena na raznim krajevima svijeta gdje su prije bila dobro čuvana i vrednovana, a danas nemaju gotovo nikakvu vrijednost – u blagovaonici se nalazi *Guernica* Pabla Picassa. Kao dio tematske pozadine javlja se još jedna kulturna referenca, napuhana leteća svinja

iznad kompleksa Battersea, referenca na obilježavanje pedesete obljetnice izdavanja albuma *Animals* Pink Floyda na čijoj je naslovnoj strani leteća svinja iznad elektrane Battersea.

Tijekom sljedećeg susreta Thea s Julian saznajemo da su zajedno imali sina koji je prerano preminuo. Iz jedne stražnje uličice Theo kreće na putovanje automobilom s Julian, Kee, babicom Miriam i Lukeom, pripadnikom skupine Ribe. Tijekom putovanja glas spikera/DJ-a radija Avalon kaže da je pjesma koju pušta iz 2003. godine kada su ljudi odbijali priznati da je budućnost iza ugla – film je sniman te iste godine. U jednom trenutku Miriam guli naranče što je još jedna kulturološko-filmska referenca. Naime, u filmu *Kum* (*Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972.) naranče se gule prije scena u kojima se može očekivati smrtna nevolja. Nakon toga mahnita rulja trčeći iz šume napada automobil hladnim i vatrenim oružjem pri čemu Julian smrtno stradava. Kako bi se sklonili od policijske hajke koja je uslijedila jer je Luke nastrijelio dva policajca, odlaze na farmu na kojoj se skrivaju pripadnici “terorističke skupine”. Farmu odlikuje blato, cigla, natrpanost, ruralna gradnja. Kee u štali među telićima pokazuje Theu trudnički trbuh. Nakon što Theo shvati da su zapravo pripadnici skupine krivi za Julianinu smrt, odvodi Miriam i Kee prijatelju Jasperu gdje dogovaraju daljnju rutu bijega i pronalaženje sigurne zone za Kee i njeno dijete, tzv. Humani projekt (eng. *The Human Project*).

Ujutro svjedočimo provali Riba u Jasperovu kolibu, te ubojstvu Jaspere kada nije htio odati gdje se Theo nalazi. Prije no što su ga smaknuli, Jasper je uspio kontaktirati svog prijatelja vojnika koji po Thea, Miriam i Kee dolazi u napuštenu i ruiniranu školu u kojoj sada žive divlje životinje. Po njih dolazi u oklopnom vozilu s ciljem da ih preveze u kamp za imigrante gdje će stupiti u kontakt s Humanim projektom. Vožnja Kee potakne trudove te se pri ulasku u kamp Bexhill Miriam izlaže da bi je zaštitila zbog čega je izdvajaju iz vozila i ona stradava. Vozeći se u autobusu, Theo i Kee vide prizore smaknutih imigranata te brutalno odnošenje prema njima. Primjerice, vidimo jednog čovjeka u pozi čovjeka s kapuljačom iz Guantanamo (eng. *The Hooded Man*). Nakon

ulaska u naselje pronalaze Marichku, ženu koja im iznajmljuje smještaj u prenapučenoj i prljavoj zgradi gdje se Kee porađa. Jasperov prijatelj vidjevši novorođenče postaje negativno nastrojen prema njima te mu s teškom mukom bježe na uličicu gdje se odvijaju prosvjedi Muslimana. Uviđamo da se filmski London iskazuje kao simulakrum ili kolaž globalno-političkih zbivanja. U međuvremenu zahvaljujući Marichki zaštitu pronalaze u svećenikovoj kući. U jednoj sceni vidimo staricu kako guli naranče, a u drugoj vidimo da Theo dobiva nove cipele i odbacuje japanke koje je nosio do tog trenutka a koje je ugrabio kod Jaspера pri zadnjem posjetu. Ribe koriste priliku da tijekom uličnih borbi otmu Kee i dijete i odvođe je u slam koji bombardira vojska. Vatra se prekida kada Theo spasi Kee i pri izlasku iz slama dijete zaplače. Ubrzo se paljba nastavlja, a Marichka odvodi Thea i Kee u građevinu Bexhill Water Authority, odvodni kanal iz kojega se njih dvoje u čamcu otiskuju na pučinu. U pozadini kanala se vide obrisi likova iz Guernice. U trenutcima čekanja i plutanja na pučini iznad njih prelijeću borbeni avioni i u Bexhillu se vide bljeskovi. Theo umire sa spoznajom da je Kee imenovala dijete prema preminulom sinu Thea i Julian.

Ubrzo nakon toga, iz magle pučine počinje se nazirati brod *Tomorrow* i Kee je spašena. Ovdje je uputno razmotriti simboličku značajku ove scene pri čemu ćemo se vratiti tvrdnji Michela Foucaulta da su heterotopije najbliže definiciji oprostovanih utopija. U trenutku kada u zadnjim kadrovima filma glavni junaci čekaju dolazak broda sugestivnog naziva Tomorrow, prisjećamo se Foucaulta koji tvrdi kako su brodovi heterotopije *par excellence* a način na koji to argumentira evocira upravo sliku ovoga broda “(...) i ako razmislimo, brod je plutajući prostor, mjesto bez mjesta, koje postoji samo po sebi, koje je zatvoreno u sebe i u isto je vrijeme prepušten beskonačnosti mora, i da, od luke do luke, (...) odlazi daleko čak do kolonija u potrazi za najdragocjenijim blagom koja skrivaju u svojim vrtovima, shvatit ćete zašto za našu civilizaciju od šesnaestog stoljeća do danas brod nije bio samo instrument ekonomskog razvoja, nego i najveća

zaliha imaginacije. Brod je heterotopija *par excellence*. U civilizaciji bez brodova, snovi presušuju, špijunaža zauzima mjesto avanture a policija dolazi na mjesto pirata. (...)"

5. ZAKLJUČAK

Svrha ovoga rada bila je pojasniti simboliku arhitekture i prostora na filmu kako se javljaju u žanru antiutopijske znanstvene fantastike. Studije na ovu temu se rijetke a arhitektura i prostori uglavnom ispušteni ili površno analizirani u filmskim kritikama. Zbog toga ovaj rad predstavlja pokušaj dijakroničke komparacije i analize filmskih primjera uz pomoć radova iz raznih znanstvenih područja: antropologije arhitekture, vizualne kulture i filmologije. Literatura se može tematski podijeliti na: studije reprezentacije grada na filmu, studije prostora i arhitekture na filmu, te usporedbe filmskog prostora i arhitekture u odnosu na materijalni svijet.

Prije svega, arhitektura na filmu promatrana je kao dio tematske pozadine, kao dio ukupnosti predodžbi kojima se izgrađuje identitet i stvara smisao na filmu te materijalizira određena ideologija. Odnosno, kao sredstvo komunikacije. Analiza arhitekture na filmu izvedena je s uvodnim predstavljanjem interdisciplinarnе metodologije u koju su uključene razne teorijske perspektive imajući na umu da se igranom filmu ne može vrijednosno suditi na temelju toga koliko dobro oponaša življeni svijet ili društvenu stvarnost, već da na filmu vrijede druge zakonitosti, počevši razlika koje proizlaze iz tehničkih karakteristika filmskog medija. Također, u radu je prepoznata i prostorna dimenzija arhitekture, tj. percepcija prostora kakvom nam je nudi film, uzimajući u obzir definicije prostora u odnosu na događaje koji prostor čine prostorom. Filmska tehnika snimljeni svijet nužno mijenja, njome se nastoji što vještije izmanipulirati osjetima vida i sluha. Sredstvo za postizanje tog cilja postaju i arhitektura i prostori stvarnoga svijeta, makete i specijalni efekti. Montaža je preduvjet za evociranje nevidljivog te nam omogućuje vizualno iskustvo koje se razlikuje od percepcije u življenom svijetu. Kako navodi Anthony Vidler, od svih umjetnosti, arhitektura ima najnezahvalniji odnos s filmom. Iako film pruža brojne mogućnosti za

prostorno eksperimentiranje i istraživanje, filmske tehnike su često kritizirane zbog toga što vidno mijenjaju predodžbu arhitekture.⁹³

U filmskom žanru antiutopijske znanstvene fantastike moguće je iz tematske pozadine iščitati i prepoznati neke arhitektonske i prostorne zakonitosti. Već se u Metropolisu kao ranom primjeru žanra nalaze upisane neke zakonitosti u prikazivanju arhitekture i prostora filmske antiutopije. Prvo, radnja filmova antiutopijske znanstvene fantastike smješta se u grad (ili neki vid urbane superstrukture), gdje se mogu pokazati najveća tehnološka dostignuća. U kontekstu antiutopije, urbana superstruktura uvijek sadrži negativne konotacije, prije svega nelagodu i razočarenje u život koje donosi gradsko okružje. Drugo, filmovi antiutopijske znanstvene fantastike nude negativnu sliku organizacije velegrada koju preuzima većina ostalih redatelja antiutopijskih filmova. Ako je grad vertikalno usmjeren, društvena stratifikacija vršit će se prema vertikalnoj osnovi, i to tako da najbogatiji slojevi stanovništva borave na najvišim kotama, a niži čak u podzemlju grada, u nepriličnim i nedostatnim uvjetima pri čemu grandioznost arhitekture prikriva bijedu društvenih slojeva. Treće, javni prostor se u filmu antiutopije nalazi pod strogom kontrolom. Četvrto, radni prostor uglavnom, kao i privatni, stiliziran, depersonaliziran i često opresivan, kako bi se, između ostalog, naglasilo poticanje efikasnosti ljudskih radilica. Peto, često se javljaju međuprostori, dodatni rubni prostori koji nisu dio karte grada ili plana zgrade, koji su izvan uobičajenih mjesta radnje, a zbog svoje zapuštenosti posjeduju tajanstvene i/ili nadnaravne odlike. Šesto, spomenici koji se javljaju na filmu simboli su određenog (prošlog) društvenog poretka zbog čega njihovo propadanje ili uništenje označava kraj društvenog poretka, te zatiranje sjećanja na njega *damnatio memoriae*. Sedmo, u žanru antiutopijske znanstvene fantastike čak i pojedinačni arhitektonski elementi mogu materijalizirati osnovne ideje filma.

⁹³ usp. Vidler; 1993: 45

6. SUMMARY

In this paper, the problem of presenting architecture and place/space on film will be described. Also, the relationship of architecture on film and real-life architecture will be discussed by employing various theories on spatial postmodernity. The anti-utopian genre of science fiction was chosen as the object of this analysis because of its conceptual complexity and visual appeal. Highly developed iconology of this genre proved to be grateful object of analysis and interpretation. The subject of this thesis is a hybrid sphere of interest and requires methodology in which theoretical and practical approach will be equally represented. In order to determine the tripartite relationship architecture – medium – experience theoretical approach will include readings in anthropology, architecture, film studies and visual culture. Practical approach refers to the analysis of the visual content, i.e. the way architecture and space on film are constructed and articulated. This paper will offer explanations of some of the basic principles of spatial arrangement in anti-utopian movies.

7. IZVORI

7.1. POPIS KORIŠTENE LITERATURE

ARNHEIM, Rudolf: *Film as Art*; University of California Press; Berkeley; 1957.

AUGE, Marc: *Nemjesta, Uvod u moguću antropologiju supermoderniteta*, Naklada Društva arhitekata, građevinara i geodeta, Karlovac, 2001.

BEAUMONT, Matthew: *Cacotopianism, the Paris Commune, and England's Anti-Communist Imaginary, 1870-1900*; u: »EHL«, god. 73, br. 2, 2006., str. 465-487

BACHELARD, Gaston: *The Poetics of Space, The Classic Look at How We Experience Intimate Places*, Beacon Press, Boston, 1994.

BANKS, Miranda: *Monumental Fictions (National Monuments as Science Fiction Films)*, u: »Journal of Popular Film and Television«, 3. br, 2002.; str. 136-146

BERGVALL, Åke: *Apocalyptic Imagery in Fritz Lang's Metropolis*, u: »Literature Film Quarterly«, god. 40, br. 4, 2012., str. 246-257

BROWN, Jayna: *The Human Project*, u: »Transition«, br. 110, 2013., str. 121-135

BRUNO, Giuliana: *Ramble City: Postmodernism and „Blade Runner“*, u: »October«, br. 41, 1987., str. 61-74

CAMPORA, Matthew: *An Intricate Dystopia: The Complexities of Narrative in Terry Gilliam's Brazil*, u: »Screen Education«, br. 66, 2012., str. 123-128

CERTEAU, Michel de: *Invencija svakodnevice*, Naklada MD, Zagreb, 2002.

CHAUDHARY, Zahid R.: *Humanity Adrift: Race, Materiality, and Allegory in Alfonso Cuarón's Children of Men*, u: »Camera Obscura«, god. 24, br. 72, 2009., str. 73-109

CLARKE, David; DOEL, Marcus: *From Ramble City to the Screening of the Eye: Blade Runner, Death and Symbolic Exchange*, u: CLARKE, David: *Cinematic City*, Routledge; New York; 1997., str. 141-169

CLAEYS, Gregory: *The Cambridge Companion to Utopian Literature*; Cambridge University Press, 2010.

CLUTE, John i NICHOLLS Peter: *Encyclopedia of Science Fiction*, St. Martin's Press, New York, 1995.

CORMIER, Raymond: *The closed society and its friends: Plato's Republic and Lucas's THX-1138*, u: »Literature Film Quarterly«, god. 18, br. 3, 1990., str. 193-197

DEAR, Michael, FLUSTY, Steven (ed.): *Spaces of Postmodernity: Readings in Human Geography*; Blackwell Publishers Ltd, 2002.

DELEUZE, Gilles: *Slika-pokret, Udruga bijeli val, Biblioteka sinestetika*; Zagreb, 2010.

DELEUZE, Gilles: *Slika-vrijeme, Udruga bijeli val, Biblioteka sinestetika*; Zagreb, 2012.

FOUCAULT, Michel: *Discipline and Punish: The Birth of Prison*; Vintage Books; New York; 1977.

GORDIN, Michael; TILLEY, Hellen; PRAKASH, Gyan: *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility*; Princeton University Press; Princeton; 2010.

HAYWARD, Susan: *Cinema Studies: The Key Concepts: Third Edition*, Routledge, New York, London, 2006.

HILLIS, Ken: *Digital Sensations: Space, Identity and Embodiment in Virtual Reality (Space, Language, Metaphor)*, University of Minnesota Press, Minneapolis/ London, 1999.

HOPKINS, JEFF: *A Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology and the Power of (Mis)representation*, u: AITKEN, Stuart C., ZONN, Leo E.: *Place, Power, Situation and Spectacle, A Geography of Film*; Rowmann & Littlefield Publishers Inc.; Boston; 1994.; 47-69

HORVAT, Srećko: *Budućnost je ovdje: Svijet distopijskog filma*; Hrvatski filmski savez; Zagreb; 2008.

JAMESON, Frederick: *Postmodernism and Consumer Society*, u: BROOKER, Peter: *Modernism/Postmodernism*, Longman, New York, 1992.

JOJIĆ, Ljiljana et al: *Hrvatski enciklopedijski rječnik (Sv. Tar-Viš)*, EPH d.o.o., Novi liber d.o.o.; Zagreb, 2002., 2004.

KERR, John Finlay: *The Cultural Architect of Metropolis*, u: »Screen Education«, br. 50, 2008., str. 105-110

KIRBY, David A. i GAITHER, Laura A.: *Genetic Coming of Age: Genomics, Enhancement, and Identity in Film*, u: »New Literary History«, god. 36, br. 2, 2005., str. 263-282

KRAUSE, Linda; PETRO, Patrice: *Global Cities: Cinema, Architecture and Urbanism in a Digital Age*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, London, 2003.

LEACH, Neil: *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, Routledge, London, 1997.

MÜLLER, Werner; VOGEL, Gustav: *Atlas arhitekture I. i II*; Golden marketing/ Institut građevinarstva Hrvatske; Zagreb; 1999.

NORBERG-SCHULZ, Christian: *Intencije u arhitekturi*; Biblioteka Kultura okoline; Naklada Jesenski i Turk; Zagreb, 2009.

PETERLIĆ, Ante: *Osnove teorije filma (IV. Izdanje)*; Hrvatska sveučilišna naklada; Zagreb; 2001.

POPE, Richard: *Affects of the Gaze: Post-Oedipal Desire and the Traversal of Fantasy in Blade Runner*, u: »Camera Obscura«, god. 25, br. 73, siječanj 2010, str. 69-95

RAVLIĆ, Slaven (gl. ur.): *Hrvatska enciklopedija (Sv. XI.: Tr-Ž)*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, Zagreb, 2009.; 235

SANDERS, Steven: *The Philosophy of Science Fiction Film*; The University Press of Kentucky; Kentucky; 2008.

SCALZI, John: *The Rough Guide to Science Fiction Movies*; Rough Guides Ltd; London; 2005.

SCHEUNEMANN, Dietrich (gl. ur): *Expressionist Film - New Perspectives*; Camden House; New York; 2003.

SENIOR, W. A.: *Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity*, u: »Film Criticism«, god. 21, br. 1, 1996, str. 1-12

SONTAG, Susan: *The Imagination of Disaster*; u RICKMANN, Gregg: *The Science Fiction Film Reader*; Limelight Editions; New York; 2004., str. 98-114

STACEY, Jackie: *Masculinity, Masquerade, and Genetic Impersonation: Gattaca's Queer Visions*, u: »Signs: Journal of Women in Culture & Society«, god. 30, br. 3, 2005., str. 1851-1877

SUHR, Christian i WILLERSLEV, Rane: *Can Film Show the Invisible? The Work of Montage in Ethnographic Filmmaking*, u: »Current Anthropology«, god 53, br. 3, lipanj 2012., str. 282-301

TELOTTE, J. P.: *Science Fiction Film*; Cambridge University Press; Cambridge; 2004.

TELOTTE, J. P.: *The Problem of the Real and THX 1138*, U: »Film Criticism«, god 24, br. 3, 2000., str. 45-60

TRIMBLE, Sarah: *Maternal back/grounds in Children of Men: Notes toward an Arendtian biopolitics*, u: »Science Fiction Film & Television«, god. 4, br. 2, 2011., str. 249-270

TSCHUMI, Bernard: *Arhitektura i disjunkcija*; AGM; Zagreb; 2004.

TURKOVIĆ, Hrvoje: *Teorija filma: Prizor, montaža, tematizacija*; Meandar; Zagreb; 2000.

VALENTIĆ, Tonči: *Žanrovi u filmskom postmodernizmu*, u »Hrvatski filmski ljetopis«, godina 6 (2000), br. 22, str. 45-56

VIDLER, Anthony: *The Explosion of Space*, u: »Current Anthropology«, br. 21, kolovoz 1993., str. 45-59

ŽIŽEK, Slavoj: *Pervertitov vodič kroz film*; Hrvatsko društvo pisaca; Zagreb; 2008.

WELLS, H. G.: 'Seeing the Future': Visual Technology in When the Sleeper Wakes and Fritz Lang's Metropolis, u: »Modernity & the Movies«, 2007., str. 73-93

WHEELER, Ben: Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's Brazil, u: »Critical Survey«, god 17, br 1, 2005, str. 95-108

7.2. INTERNET

7.2.1. INTERNET MOVIE DATABASE

BLADE RUNNER

http://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=nv_sr_1

BRAZIL

http://www.imdb.com/title/tt0088846/?ref_=nv_sr_1

CHILDREN OF MEN

http://www.imdb.com/title/tt0206634/?ref_=nv_sr_3

EQUILIBRIUM

http://www.imdb.com/title/tt0238380/?ref_=nv_sr_1

GATTACA

http://www.imdb.com/title/tt0119177/?ref_=nv_sr_1

LOGAN'S RUN

http://www.imdb.com/title/tt0074812/?ref_=nv_sr_2

METROPOLIS

http://www.imdb.com/title/tt0017136/?ref_=nv_sr_1

THX 1138

http://www.imdb.com/title/tt0066434/?ref_=nv_sr_1

7.2.2. OSTALO

FOUCAULT, Michel: Of Other Spaces (1967.) preuzeto s:

<http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>; 11.10.2012., 17:53

SALIM, Majid: A Study of Ridley Scott's Blade Runner

<http://www.br-insight.com/a-study-of-blade-runner#fnref1:10>; 7.6.2015., 9:22

7.3. FILMOGRAFIJA

1. *BLADE RUNNER* (1982.)

Ladd Co./Warner Bros; REŽIJA *Ridley Scott*; SCENARIJ *Hampton Fanchen, David Peoples* (prema romanu *Philip K. Dick: "Do Androids Dream of Electric Sheep?"*); FOTOGRAFIJA *Jordan Cronenweth*; DIZAJN PRODUKCIJE *Lawrence G. Paull*; ULOGE *Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young*; 117 min.

2. *BRAZIL* (1985.)

Embassy International Pictures; REŽIJA: *Terry Gilliam*; SCENARIJ: *Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown*; FOTOGRAFIJA: *Roger Pratt*; DIZAJN PRODUKCIJE: *Norman Garwood*; ULOGE: *Jonathan Pryce, Kim Greist, Robert De Niro*; 132 min

3. *CHILDREN OF MEN* (2006.)

Universal Pictures, Strike Entertainment, Hit & Run Productions; REŽIJA: *Alfonso Cuarón*; SCENARIJ: *Alfonso Cuarón et al* (prema romanu *P. D. James: The Children of Men*); KINEMATOGRAFIJA: *Emmanuel Lubezki*; DIZAJN PRODUKCIJE: *Jim Clay, Geoffrey Kirkland*; ULOGE: *Julianne Moore, Clive Owen, Michael Caine*; 109 min

4. *EQUILIBRIUM* (2002.)

Dimension Films, Blue Tulip Productions; REŽIJA: *Kurt Wimmer*; SCENARIJ: *Kurt Wimmer*; KINEMATOGRAFIJA: *Dion Beebe*; DIZAJN PRODUKCIJE: *Wolf Kroeger*; ULOGE: *Christian Bale, Sean Bean*; 107 min

5. *GATTACA* (1997.)

Columbia Pictures Corporation, Jersey Films; REŽIJA: *Andrew Niccol*; SCENARIJ: *Andrew Niccol*; FOTOGRAFIJA: *Slavomir Idziak*; DIZAJN PRODUKCIJE: *Jan Roelfs*; ULOGE: *Ethan Hawke, Uma Thurman, Jude Law*; 106 min

6. *LOGAN'S RUN* (1976.)

Metro-Goldwyn-Meyer; REŽIJA: *Michael Anderson*; PRODUKCIJA: *Saul David*; SCENARIJ: *David Zelag Goodman* (prema romanu *William F. Nolana i George Clayton Johnsona "Logan's Run"*); FOTOGRAFIJA: *Ernest Laszlo*; FILM EDITING: *Bob Wyman*; ULOGE: *Michael York, Jenny Agutter, Peter Ustinov*; 119 min

7. *METROPOLIS* (1927.)

Universum Film (UFA); REŽIJA: *Fritz Lang*; SCENARIJ: *Thea von Harbou*; KINEMATOGRAFIJA: *Karl Freund, Günther Rittau, Walter Ruttmann*; ULOGE: *Brigitte Helm, Alfred Abel, Gustav Fröhlich*; 153 min

8. *THX 1138* (1971.)

Warner Brothers.; REŽIJA *George Lucas*; PRODUCENT: *Francis Ford Coppola, Edward Folger, Terry Sturham*, SCENARIJ *George Lucas, Walter Murch* (prema ranijem Lucasovom kratkom filmu *Electronic Labyrinth: THX 1138: 4EB*); FOTOGRAFIJA: *Dave Meyers, Albert Kihn*; DIZAJN PRODUKCIJE: *Michael Haller*; ULOGE: *Robert Duvall, Donald Pleasence, Maggie McOmie*; 86 min