

Prikaz medija u američkim i europskim filmovima s futurističkom tematikom

Goll, Sara

Master's thesis / Diplomski rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:865823>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-13**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI INTERDISCIPLINARNI STUDIJ
KULTUROLOGIJE
SMJER MEDIJSKA KULTURA

SARA GOLL

**PRIKAZ MEDIJA U AMERIČKIM I EUROPSKIM
FILMOVIMA S FUTURISTIČKOM
TEMATIKOM**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:
izv. prof. dr.sc. VLADIMIR RISSMONDO

SUMENTOR:
TOMISLAV LEVAK

Osijek, 2019.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMENT
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI INTERDISCIPLINARNI STUDIJ
KULTUROLOGIJE
SMJER MEDIJSKA KULTURA

SARA GOLL

**PRIKAZ MEDIJA U AMERIČKIM I EUROPSKIM
FILMOVIMA S FUTURISTIČKOM
TEMATIKOM**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:
izv. prof. dr.sc. VLADIMIR RISSMONDO

SUMENTOR:
TOMISLAV LEVAK

Osijek, 2019.

SAŽETAK

Ovaj diplomski rad proučava prikaz medija u filmovima futurističke tematike iz razdoblja druge polovice 20. stoljeća. Cilj je ovoga rada utvrditi na koji je način konflikt tehnologije, (uključujući i medije) i društva razvidan u znanstvenofantastičnim filmovima te u kojoj su mjeri ti filmovi zapravo predviđeli, u punom smislu riječi, značenje i globalnu uporabu medija u 21. stoljeću. Zadaća je istraživanja dokazati kako odabrani filmovi zapravo nude metaforu vremena u kojem su nastali. Istraživanje je zasnovano na analizi osam odabranih američkih i europskih filmova koji se, između ostaloga, bave sukobom medija i društva, ispravno predviđaju distopijsku budućnost razvitka tehnologije i medija te u sebi sadrže određene značajke moderne i postmoderne. U radu je korištena metoda analize sadržaja te se kroz uporabu zadanih pet istraživačkih pitanja pokušava dati odgovor na glavnu zadaću istraživanja. Tijekom istraživanja ispostavilo se da su mediji, u većini slučajeva televizija, u analiziranim filmskim naslovima prikazani kao negativna pojava koja manipulira i ispire mozgove masama svojim bezumnim sadržajima. Također, utvrđeno je kako odabrani filmovi kroz uporabu metafore pružaju interpretaciju tadašnje složene i nestabilne društvene stvarnosti te kako slike distopijske budućnosti (medijsko piratstvo, nasilne videoigre, društvo porobljeno kapitalističkom ideologijom, društvo opsjednuto posredovanim iskustvom, tehnološka dehumanizacija) zapravo djeluju kao grozna proročanstva koja su se doista obistinila. Rezultati istraživanja pokazuju kako svi analizirani filmovi doista nose poruku da nas mediji i napredna tehnologija tjeraju da se vratimo u novi infantilizam u kojem smo hranjeni lažima i maštarijama.

KLJUČNE RIJEČI: mediji, znanstvena fantastika, futurizam, američki film, europski film

ABSTRACT

This thesis examines depiction of media in science fiction films from the second half of the 20th century. The aim of the thesis is to discover how the conflict of technology, that is, the conflict of media and society, is reflected in science fiction films and also, the extent to which these films actually predicted, in the full sense of the word, the meaning and the global use of media in the 21st century. The task of the research is to prove that the selected films actually offer a metaphor of the time in which they were made. The research is based on the analysis of four American and four European films that deal, among other things, with the conflict of the media and society, correctly predict the dystopian future of technology and media, and have certain modern and postmodern features. As for the methods, the research includes content analysis method and attempts to answer the main research task through the use of five research questions. During the research, it turned out that the media, in most cases television, was portrayed as negative display that manipulates and brainwashes the masses with its mindless contents. Also, it was found that the films through the use of metaphor, provide an interpretation of the complex and unstable social reality of the time, and that images of a dystopian future (media piracy, violent video games, a society enslaved by capitalist ideology, a society obsessed with mediated experience, technological dehumanization) really act as a terrible prophecy that has actually come true. The results of the research show that all of the analyzed films carry the message that the media and advanced technology make us return to the new infantilism in which we are fed with lies and fantasies.

KEYWORDS: media, sci fi, futurism, american movies, european movies

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ potvrđujem da je moj _____ rad

pod naslovom _____

te mentorstvom _____

rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, _____

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. POJAM MEDIJA	3
2.1. Novomedijska revolucija i digitalno doba	4
3. FILM KAO DOŽIVLJAJNI DRUŠTVENI FENOMEN.....	7
3.1. Film fantastike	8
3.1.1. Znanstvenofantastični film kao podžanr.....	9
3.1.2. Vrste znanstvenofantastičnih filmova	12
4. KONFLIKT ZNANOSTI I DRUŠTVA KAO TEMELJNI POKRETAČ ZNANSTVENE FANTASTIKE	14
4.1. Tamna strana tehnologije kao matrica uspjeha	16
5. FUTURIZAM U KINEMATOGRAFIJI ZNANSTVENE FANTASTIKE	17
5.1. Budućnost kao utopija ili distopija	17
5.2. Prediktivna snaga znanstvene fantastike.....	19
5.3. Retro futurizam	20
5.4. Moderna i postmoderna u znanstvenofantastičnim filmovima	22
6. O ISTRAŽIVANJU.....	24
6.1. Ciljevi analize filmova	24
6.2. Istraživačka pitanja	24
6.3. Uzorak.....	25
7. INTERPRETACIJA REZULTATA ISTRAŽIVANJA	35
7.1. Konflikt tehnologije i pojedinca/društva	35
7.2. Metaforičnost filma.....	41
7.3. Zamišljena budućnost	46
7.4. Ostvarena vizija medija u budućnosti	49
7.5. Aspekti moderne i postmoderne	54
8. ZAKLJUČAK	58
9. LITERATURA.....	60
10. PRILOZI.....	68

1. UVOD

S obzirom na brzu evoluciju u svijetu komunikacije, nije neobično da se kinematografija kroz godine također tematski fokusirala na novu tehnologiju i masovne medije. Kako su se mediji i tehnologija razvijali i filmovi su pripovijedali različite narative vezane upravo uz oblike masovne komunikacije. Film je odraz društva, kako sadašnjeg tako i prošlog, jer filmovi su priče koje potiču upravo iz društva. Mediji i tehnologija svojom su pojavom u velikoj mjeri utjecali na društvo i način življenja, pa je logično da su i redatelji onda kroz svoje filmove odlučili prikazati vlastite vizije i ideje o tako značajnim društvenim promjenama. Čak i teoretičarka filma - Saša Vojković navodi kako se „razvoj tehnologija neminovno odrazio na filmski medij. Film je osnovni poligon za reprezentaciju svjetova.“ (Vojković, 2012).

Upravo u ovom radu analizira se na koji način su redatelji 20. stoljeća iskoristili film kako bi reprezentirali tadašnje društvo i ujedno predstavili svoje vizije budućnosti vezane uz tehnologiju i medije. Nas je zanimalo na koji su način znanstvenofantastični filmovi odražavali dramatične promjene u kulturi i društvu. Svrha je rada dokazati kako su takvi filmovi kroz metaforičnost zapravo pružali interpretaciju složene i nestabilne društvene i intelektualne stvarnosti. Analiziraju se filmovi s futurističkom tematikom, američke i europske produkcije, u razdoblju od 60-ih godina 20. stoljeća, kada su masovni mediji zapravo dobili zamah i počeli ostvarivati svoj utjecaj u punom smislu toga izraza pa do 2000. godine, odnosno dolaska trećeg milenija i rapidnog razvoja novih tehnologija. Naime, pokušava se razotkriti temeljni problem znanstvenofantastičnih filmova, a to je problem odnosa znanosti (u ovom slučaju u prvom redu tehnologije i medija) te društva i čovjeka kao pojedinca. Tijekom istraživanja teme, nije pronađeno mnogo radova koji su se bavili ovom tematikom i stoga smatramo kako je potrebno analizirati na koji je način konflikt medija i društva razvidan u znanstvenofantastičnim filmovima te u kojoj su mjeri filmovi 20. stoljeća zapravo predvidjeli značenje i globalnu uporabu medija u 21. stoljeću.

Za ovaj rad koristi se metoda analize sadržaja pomoću koje ćemo analizirati i interpretirati osam filmova futurističke tematike. U prvom dijelu rada pojašnjava se pojam medija i novomedijske revolucije te utjecaj istih na društvo. Potom se bavimo tematikom žanra filmske fantastike te podžanrom znanstvene fantastike. U tom se poglavlju također daje uvid u pojedine vrste znanstvenofantastičnih filmova. U idućem poglavlju bavimo se temeljnim problemom mnogih znanstvenofantastičnih filmova, a to je sukob znanosti i društva. Teorijski dio rada završava s poglavljem posvećenom futurizmu kao pokretu, ali u kontekstu filma. U

tom poglavlju prikazuju se razlike u futurističkoj tematici u filmovima američke i europske produkcije, objašnjava se vizija budućnosti prikazana kroz distopiju ili utopiju, analizira se na koji način tehnologija igra veliku ulogu u filmovima s takvom tematikom, navode se odlike moderne i postmoderne te se daje objašnjenje pojma retro futurizam. Nakon toga slijedi istraživački dio rada, odnosno poglavlje u kojem se iznose ciljevi i zadaće istraživanja te postavljena istraživačka pitanja. Također, u tom se dijelu navodi i istraživački uzorak te su dati kratki sažetci odabranih filmova u svrhu boljeg razumijevanja. Na kraju su interpretirani dobiveni rezultati te su uobličeni u pet tekstova koji odgovaraju na istraživačka pitanja.

Važno je istaknuti kako ovaj rad polazi od pretpostavke da su filmovi iz 20. stoljeća vjerno prikazali budućnost medija u 21. stoljeću, odnosno da su redatelji koji su stvorili te filmove doista razmišljali ispred svog vremena i predvidjeli koliko će mediji i tehnologija danas imati veliku ulogu i koliko će zapravo negativno utjecati na nas kao pojedince i društvo.

2. POJAM MEDIJA

Kako je u ovom radu riječ o prikazu medija u filmovima s futurističkom tematikom, najprije bi trebalo krenuti od samih početaka i ukratko pojasniti što uopće označava pojam medija, kakvi mediji postoje, što razlikuje tradicionalne od novih medija te kako je zapravo pojava medija u 20. stoljeću stvorila svijet kakvog danas znamo.

Kada definiramo pojam medija potrebno je naglasiti kako je riječ o složenom pojmu za koji postoje različite definicije i funkcije. U smislu komunikacijskih znanosti, teoretičarka medija i profesorica Daniela Jurčić definira medij kao “fizičko ili tehničko sredstvo pretvorbe poruke u signal koji se može slati kanalom” (Jurčić, 2017: 128). Katarina Peović Vuković (2012) pak razlikuje dva značenja pojma medij. Najprije, pojam medija dolazi od latinske riječi *medius* što označava ono što je između, to jest posredujuće. Dakle, medij možemo shvatiti kao ono putem čega se prenosi komunikacija. Točnije, medij je "svaki kanal komunikacije koji je posrednik nekog značenja" (Peović Vuković, 2012: 77). Sveučilišna profesorica i teoretičarka medija Nada Zgrabljic Rotar medij određuje na sličan način, pa tako navodi kako je medij „sredstvo komuniciranja ili prenošenja vijesti, međutim, da bismo na konkretan i precizan način definirali medij, ali i njegove uloge i funkcije, moramo imati u vidu da postoji mnogo tumačenja svrhe, ali i funkcije medija. Ovisno o tome tko tumači medije (znanost, poslovni ili politički krugovi), razlikuju se pogledi na medije, odnosno uloge medija u suvremenome svijetu. U komunikacijskim znanostima medij je fizičko ili tehničko sredstvo pretvorbe poruke u signal koji se može slati kanalom“ (Zgrabljic, 2005: 8). S druge strane, na medij možemo gledati kroz poveznicu s tehnologijom pa na taj način medij djeluje kao "sredstvo komunikacije omogućeno tehnološkim razvojem i institucijama povezanim s tim tehnologijama" (Peović Vuković, 2012: 78). Jurčić nudi podjelu medija na dvije skupine, a to su elektronički i tiskani mediji. „U elektroničke medije ubrajaju se: film, radio, televizija, računalo/Internet, dok se u tiskane medije ubrajaju: knjige, novine, časopisi, stripovi i plakati“ (Jurčić, 2017: 128). Međutim, govoreći o medijima nije dovoljno posvetiti se samo njihovom svojstvu prenošenja informacija, nego ih trebamo dublje analizirati budući da su mediji, kako navodi teoretičar i stručnjak za kulturalne i medijske studije Hajrudin Hromadžić, faktor konstrukcije realnosti. Hromadžić naglašava kako mediji „ne samo da pasivno zrcale zbilju, već su i dio nje te doprinose njezinim obrisima“ (Hromadžić, 2014 : 19). Peović Vuković pak opisuje kako su se mediji u zadnjih 70-ak godina proučavali drugačije jer je komunikacija bila jednosmjerna, međutim to se sve promijenilo kada je došlo do novomedijske revolucije (usp. Peović Vuković, 2012 : 78).

2.1. Novomedijska revolucija i digitalno doba

Kako je spomenuto, shvaćanje medija potpuno se promijenilo kada je došlo do digitalizacije. Autorica Petra Sinčić u svom radu navodi kako je digitalna revolucija „također poznata i kao Treća industrijska revolucija, pomak od mehaničke i analogne elektroničke tehnologije do digitalne elektronike, koja je započela kasnih 1950-ih s usvajanjem digitalnih računala i digitalnog zapisa koji se nastavlja i danas. Analogno poljoprivrednoj revoluciji i industrijskoj revoluciji, digitalna revolucija označila je početak informacijskog doba. Sinčić ističe kako je središte ove revolucije masovna proizvodnja i raširena upotreba digitalnih inovacija uključujući računalo, digitalni mobilni telefon i internet. Također, autorica napominje kako je čitav razvoj i unaprjeđenje digitalnih tehnologija započelo s jednom temeljnom idejom, a to je internet. Međutim, kako Sinčić kaže, digitalna revolucija nikada nije bila vezana samo uz tehnologiju već i uz ljude i način na koji ona utječe na njihov svakodnevni život. To je također dovelo do rasprostranjene tranzicije telekomunikacija stvarajući inovativne načine rada i druženja. Digitalna revolucija potpuno je transformirala način na koji se informacije raspršuju diljem različitih područja svijeta, povećavajući tako međusobnu povezanost svijeta. Svijet je uspješno pretvoren u digitalno revolucionarnu platformu, dopuštajući ljudima i industriji da se brže razvijaju“ (Sinčić, 2018: 4-5). Komunikologinja i profesorica novinarstva Nada Torlak dobro je uvidjela kako su nove medijske tehnologije u 21. stoljeću „donijele nezaustavljive promjene kako na medijskom planu, tako i na cjelokupnoj društvenoj sceni. Televizija, Internet, mobilni telefoni itd. dio su svakodnevice koji mijenja način proizvodnje informacija, njihovu distribuciju, ali i njihovo dekodiranje“ (Torlak, 2013: 366). Kako bi mogli analizirati prikaz medija u filmovima s futurističkom tematikom, trebalo bi najprije definirati što uopće podrazumijevamo pod pojmom novih medija, kako su nastali te što zapravo razlikuje nove medije od tradicionalnih. Profesor teorije znanosti i novih medija Žarko Paić navodi kako se “pod pojmom novih medija uobičajeno označavaju nove tehnike medija u promjeni cjelokupne dosadašnje vizualnosti. Kronologija novih medija započinje s izumom radija, zatim televizije i naposljetku videoteksta koji predstavlja posljednji tehnički medij analognoga doba. Međutim, kako i sam Paić ističe, novi su mediji samo 'novi' u odnosu na stare koji su pak također bili 'novi' u vrijeme svoje pojave. Svaki je medij nastao nekom vrstom tehnološke inovacije, kao odgovor na novonastale potrebe, te promijenio postojeće forme“ (Paić, 2008: 147). Specijalist za nove medije Nenad Prelog također smatra kako se pojam novi mediji „mijenjao sa svakom novom tehnologijom prikaza, pohrane ili prijenosa informacija, a proces koji je omogućio uopće razvoj novih medija te je ugrađen u platforme na kojima ih koristimo ili u

kanale njihove distribucije – jest digitalna konvergencija“ (Prelog, 2011: 203-204). Kako navodi Peović Vuković, ono što je zapravo redefiniralo nove medije jest proces digitalizacije, zbog čega autorica pak predlaže pojam "digitalni mediji" kao tehnološki precizniji (Peović Vuković, 2012: 81). Paić objašnjava kako prelazak iz analognoga u digitalno doba označava „u kibernetičkome smislu pobjedu učinka povratne sprege nad prethodnim modelima pošiljatelja-primatelja informacija. Proces kojim mediji kao novi mediji postaju digitalnim multimedijalnim okruženjem jest integracija svih mogućih i zamislivih tehnika komunikacija u govor, jezik, tekst i sliku kao digitalno jedinstvo“ (Paić, 2008: 147). Jedan od vodećih teoretičara medijske umjetnosti Lev Manovich pokušao je razjasniti glavne razlike između tradicionalnih i novih medija pa tako navodi kako postoji pet načelnih razlika. Prva razlika jest numeričko reprezentiranje gdje Manovich pojašnjava kako su svi medijski objekti sastavljeni od digitalnoga koda, tj. oni su numerička reprezentacija, što znači da se mogu opisati matematički te da se mogu podvrgnuti algoritamskoj manipulaciji. Druga razlika je u modularnosti novih medija, odnosno u činjenici da novi mediji uvijek imaju istu modularnu strukturu. Novi medijski objekti, dakle, sastoje od neovisnih dijelova (piksela, znakova, voksla itd.) koji su pohranjeni lokalno ili na mreži. Treća pak razlika je automatizacija koja se koristi pri kreiranju, manipulaciji i pristupanju medijima. Primjerice automatizacija prilikom obrade slika i teksta ili pak složenija automatizacija u smislu kreiranja umjetne inteligencije. Iduća razlika odnosi se na svojstvo varijabilnosti, odnosno novi medijski objekt nije nešto fiksno, nego nešto što može postojati zauvijek u različitim verzijama. Tradicionalni mediji imaju konkretne sekvencije i njihov poredak je zadan zauvijek, dok se novi mediji mogu sastavljati i mijenjati u brojne sekvencije pod kontrolom programa. Posljednja razlika je transkodiranje koje prema Manovichu predstavlja najbitniju posljedicu medijske kompjutorizacije. Žargonom novih medija transkodirati znači nešto prevesti u drugi format, odnosno kulturalne kategorije i koncepti bivaju zamijenjeni na razini značenja, novima i izvedenima iz kompjutorske ontologije (usp. Manovich, 2006: 45-50). U skladu s Manovichevima opisom razlika tradicionalnih i novih medija, Danijel Labaš, jedan od vodećih hrvatskih komunikologa, na sličan način objašnjava obilježja novih medija. Prema Labašu prvo obilježje novih medija je „digitalnost jer novi mediji obrađuju podatke upravo u digitalnom obliku. Digitalizirati znači neku informaciju predstaviti preko niza binarnih brojaka, to jest bitova“ (Labaš,2009: 16). Ovo obilježje identično je Manovichevoj prvoj specifičnosti novih medija koju on naziva numeričko reprezentiranje. Drugo obilježje novih medija prema Labašu je multimedijalnost „tj. raščlamba sadržaja preko raznih čulnih i izražajnih kanala: zvučnog, grafičkog, nepokretnih ili pokretnih slika, pisanih tekstova“ (Labaš,2009: 16). Kao treće obilježje Labaš navodi interaktivnost koja se prema

njemu odvija na sljedeći način „medij zapravo predviđa povratni kanal da bi primio informacije od korisnika, korisnik svoj zahtjev komunicira serveru koji onda odgovara na njegov zahtjev, a korisnik također sam proizvodi informacije koje onda sustav stavlja u optjecaj“ (Labaš,2009: 17). Kao još jedno bitno obilježje novih medija, Labaš ističe hipertekstualnost, odnosno „svojstvo medija koje podrazumijeva skup informacija koje su međusobno povezano na nelinearan način, a mogu se koristiti na različite načine i personalizirano“ (Labaš,2009: 17).

3. FILM KAO DOŽIVLJAJNI DRUŠTVENI FENOMEN

Budući da je film u središtu ovog rada, potrebno je iznijeti njegove definicije i odrednice i kao medija i kao važne grane umjetnosti. Slažemo se s izjavom poznatog hrvatskog filmskog teoretičara Nikice Gilića koji navodi da „unatoč činjenici da mediji i tehnologije razvijeni nakon izuma medija filma stalno u sve većoj mjeri osvajaju svijet, i u 21. stoljeću devetnaestostoljetni izum - film, uspijeva opstati jednom od najpopularnijih grana zabave, jednom od najcjenjenijih umjetnosti i jednom od najprivlačnijih tema za obradu u drugim medijima“ (Gilić, 2011: 88). Politologinja Jadranka Dujić Frlan pak navodi kako je film „kao jedno od sredstava masovne kulture i masovnih sredstava komuniciranja, sinteza svih umjetnosti, eklekticizam i sinkretizam, u početku medij, potom umjetnost, pa opet medij. Jezik ovog medija je specifičan: kao prijenosnika poruka i kao umjetničkih ideja. Služi se slikom, pokretom, zvukom, fotografijom, literaturom, suvremenom tehnologijom, te na taj način derivira kao samostalno biće. Film kao tradicionalni masovni medij promatramo kao sredstvo masovnog priopćavanja u kojem se uvijek iznosi određeni svjetonazor, stav prema životu i pojavama te on posjeduje iznimnu sugestivnu moć“ (Dujić, 2012: 2-3). Cijenjeni hrvatski filmski teoretičar Ante Peterlić (2000) film određuje kao „fotografski i fonografski zapis izvanjskoga svijeta ili umjetnost prizora temeljenih na stvarnosti i prenesenih na filmsku vrpču“ (Peterlić 2018: 44). Krešimir Mikić, stručnjak za film i medijsku kulturu, pak definira film kao „osobno doživljajni društveni fenomen, kulturni i gospodarski, elitani i populističan, zahtjevan i zabavan“ (Mikić, 2001: 15). Ugledni hrvatski jezikoslovac Stjepko Težak smatra da je film „medij, odnosno umjetnost, ozvučene ili neozvučene slike u pokretu, a ljudskom se društvu nametnuo s nizom svojih funkcija. Film je sredstvo priopćavanja koje prenosi različite obavijesti -političke, ekonomske, prosvjetne, kulturne, zdravstvene i druge. Film je i umjetnost, osebujno nadahnuto filmsko djelo koje pruža jedinstven doživljaj svijeta koji je teško nadmašiti djelom iz neke druge umjetnosti. Za većinu gledatelja, film je zabava, žudnja za razbibrigom, sredstvo pomoću kojeg, barem nakratko, mogu pobjeći od svakidašnjeg života“ (Težak, 2002: 12). Upravo tu mogućnost bijega od stvarnosti, ljudima pruža žanr filmske fantastike o kojem je i riječ u nadolazećem podpoglavlju.

3.1. Film fantastike

Kako je u ovom radu riječ o prikazu medija u filmovima s futurističkom tematikom, valjalo bi najprije teorijski razložiti film fantastike kao polazeći filmski žanr, a zatim definirati znanstvenofantastični film kao podžanr kojeg specificira upravo futuristička tematika. Naime, kako se navodi u Filmskoj enciklopediji, film fantastike je onaj film kojem je „fantastično bitna odrednica, odnosno onaj film koji specifičnim narativnim strukturama te optičkim, akustičkim i mehaničkim trikovima, maskama i sl. fizički preobražava zbilju. Zbog postojanja fantastičnih komponenti u djelima najrazličitijih žanrova i, osobito, zbog djelomične preobrazbe zbiljskoga svijeta, granica između fantastičnoga i normalnoga u filmu je ponekad teško određiva; atribut fantastičan pridaje se stoga filmovima ili dijelovima filmova koji se očito razlikuju od elementarnih mogućnosti filmske registracije zbilje, onih kojima se ostvaruje izrazita sličnost s pojavnošću zbiljskoga svijeta“ (Filmska enciklopedija, 1986: 371). Peterlić, pak navodi da se film fantastike ne može kanonizirati kao žanr poput recimo vesterna, jer njega „nije moguće odrediti kao jedinstvo određenih stalnih kvaliteta sadržaja i stalnih kvaliteta forme što se prožimljuju u organskom, od drugih distingviranom obliku. Film fantastike prema njemu se može shvatiti kao polje filmskog stvaralaštva što se stere oko jednog krajnjeg pola ekspresivnih mogućnosti filma“ (Peterlić, 2010: 66). Peterlić također ističe kako je područje filma fantastike „bogato i difuzno, nejasnih međa te podjela na osnovne podvrste unutar tog područja većinom prethodi definiciji žanra“ (Peterlić, 2010: 62). U tom smislu film fantastike možemo podijeliti s obzirom na sadržaj, tematiku i stvaraočevu namjeru - na filmsku bajku namijenjenu djeci, film strave i užasa te na znanstvenu fantastiku (usp. Peterlić, 2010: 62). Književni teoretičar Zoran Živković razlikuje tri osnovna žanra filma fantastike „bajku (film pretežno namijenjen djeci čija se poetika, osobito odnos prema fantastičnome, utemeljuje u prikazivanju nemogućega ili nepostojećega kao potpuno nezačudnog), znanstvenofantastični film (film čija se poetika zasniva na opoziciji mogućega i vjerojatnoga, odnosno suprotstavljanju poznatih, iskustvom i znanošću utvrđenih činjenica onim hipotetskim) te film strave (film koji se zasniva većinom na suprotstavljanju objašnjivoga i potpuno neobjašnjivoga, često nadnaravnoga, s ciljem da se dijelom izazove osjećaj straha)“ (Živković, 1986: 371).

3.1.1. Znanstvenofantastični film kao podžanr

Proučavajući literaturu dolazi se do zaključka kako ne postoji jedinstvena definicija podžanra znanstvene fantastike. Brojni autori imaju različita viđenja ovog tako šarolikog filmskog žanra, neke definicije su normativne, a neke pak deskriptivne. Upravo zato su ovdje izdvojene definicije samo nekih autora. Magdalena Linde navodi kako je znanstvena fantastika „žanr koji je kroz različite forme kritika društvu te na sebi svojstven način šalje svojevrsnu suptilnu prosvjednu notu nekome tko tlači, provodi tiraniju ili nešto slično. Živimo u dobu ekstrema, jer smo stalno pod prijetnjom ili neustrašive banalnosti ili nezamislivog terora što žanr znanstvene fantastike jako dobro spaja i pomiruje. Taj žanr odražava svjetske anksioznosti, ali ujedno služi za njihovo ublažavanje“ (Linde, 2017: 1). Kako iznosi politologinja Jadranka Dujčić Frlan, Barry Langford navodi kako su „filmovi znanstvene fantastike žanr koji govori o vanzemaljskim oblicima života; svjetovima vanzemaljaca; putovanjima kroz vrijeme; te često koristi futurističke elemente kao što su svemirski brodovi, roboti ili druge tehnologije. Znanstvenofantastični filmovi često se koriste kako bi se prikazala politička ili društvena stvarnost, te kako bi se istražila filozofska pitanja koja su u mnogim slučajevima u prenesenom značenju predstavljena u filmovima. Znanstvenofantastične priče imaju proročansku prirodu i smještene su u spekulativno vrijeme budućnosti. Izražavaju društvenu anksioznost prema tehnologiji i daju prognoze o utjecaju tehnologije i promjeni okoliša u suvremenom društvu. Ono što je bitno kod znanstvene fantastike je to da je znanost, zamišljena ili stvarna, uvijek u funkciji motivacije za prirodu zamišljenog svijeta, njegovih stanovnika i događaja koji se unutar njega zbivaju, bez obzira je li znanost sama glavna teme ili ne“ (Dujčić Frlan, 2012: 8-9). Filozofkinja Ana Maskalan (2006) pak navodi kako „Znanstvena fantastika ne podrazumijeva niti priče o svemiru, niti o budućnosti, niti o napretku. U središtu njezina interesa nisu uvijek vrhunska tehnologija i znanstvena dostignuća, njezina je radnja često smještena u sadašnjost ili prošlost, njezine su potkategorije brojne i međusobno suprotstavljene, a njezine granice slabo definirane. Ona u sebi često uključuje i elemente kriminalističkog romana, romana strave i užasa, povijesnog romana i fantastike, a ponekad se maestralno poigrava i s mnogim motivima i temama iz filozofske i psihološke književnosti“ (Maskalan, 2006: 461). Znanstvena fantastika može se definirati kao “vrsta filma koja se odvija u fiktivnim vremenima produljenja, stvara društva i animira život, te u tom smislu spominje znanosti, tehnike i uvjete, potpuno različite od onih u našem vremenu” (Devrim, Tong i Pusat, 2006: 192). Jay Telotte (2001) pak pojašnjava, kako je navedeno u radu Magdalene Linde (2017), da su se pisci znanstvene fantastike složili kako je to žanr koji većinom u svom središtu ima znanost i

znanstvene mogućnosti, pa čak i znanstvene vjerojatnosti. Telotte smatra da je to žanr koji često predlaže svojevrsnu što ako igru koju znanstvenici prihvaćaju i potom koristeći se poznatim objašnjavaju nepoznato (Telotte, 2011:3, navedeno u Linde, 2017: 3). Gene Roddenberry, tvorac svjetski popularnoga znanstvenofantastičnog serijala *Zvezdane staze* (Star Trek), smatra kako je znanstvena fantastika način razmišljanja, način logike koji zaobilazi puno gluposti. Znanstvena fantastika je ekspanzivan žanr koji istražuje utjecaj zamišljene ili stvarne znanosti na društvo. Platforma koja nadahnjuje radoznalost kroz priče koje prikazuju što bi se moglo stvoriti i što može postati od društva (usp. Unsolicited Press, 2015). Peterlić (2002), kako navedi Mileta (2011), smatra kako je ključna značajka filmske znanstvene fantastike to što se „isprepliće spekulacija i spektakl. Prema Peterliću upletanje znanstvenog u fikciju gotovo uvijek teži biti spektakularno. U vrhunskoj filmskom znanstvenoj fantastici znanost se, na spekulativan i spektakularan način, treba uplesti u filmski jezik“ (Peterlić 2002:185, navedeno u Mileta, 2011: 64). Britanski filmski teoretičar Richard Hodgens pak kaže: "Znanstvena fantastika involvira ekstrapoliranu ili izmišljenu znanost ili izmišljenu upotrebu znanstvenih mogućnosti ili jednostavno može biti fikcija smještena u budućnost, odnosno može predstavljati neke radikalne pretpostavke o sadašnjosti ili prošlosti" (Hodgens, 1959: 30). Kako jedan od najpoznatijih teoretičara znanstvene fantastike, Darko Suvin (2010) ističe, znanstvena fantastika kao žanr pristupa „nekom izmišljenom teritoriju ili sanjariji na jedan potpuno činjeničan način, što je uostalom i jedna od odlika dekonstrukcijskog pristupa; on nas navodi da vidimo svijet fantastike potpuno normalnim i uobičajenim, a slika svijeta je izokrenuta. Znanstvena fantastika zapravo činjenično izvješćuje o fikciji, što je ptolomejski zatvorena predodžba svijeta, odnosno jedan nov pogled koji podrazumijeva i drugačiji skup pravila – pristup začudnosti. Prikaz koji začuđuje jest onaj prikaz koji nam omogućuje da prepoznamo njegov predmet, no taj isti predmet nam se istodobno čini nepoznat i nov. Začudan prikaz nosi dvostruku dualnost, on je istovremeno spoznajan i stvaralački, a isto tako pripada i znanosti i umjetnosti – znanost u ulozi umjetnosti ili umjetnost u ulozi znanosti. Znanstvena fantastika ima vlastiti repertoar funkcija, konvencija i tehnika, kao primjerice prijenos lokusa začudnosti iz prostora u vrijeme“ (Suvin, 2010: 39-41).

Nakon što je dan terminološki opis žanra znanstvene fantastike trebalo bi pojasniti i kratak kronološki slijed ovog filmskog žanra. Kako se navodi u Hrvatskoj enciklopediji „nijemi film ostvario je prve vrhunce žanra u razdoblju njemačkog ekspresionizma u kojem su se istaknuli redatelji poput P. Wegenera, O. Ripperta i F. Langa. Tijekom 30-ih ponajviše dominiraju filmovi strave s elementima znanstvene fantastike, a možda je najznačajniji film tog razdoblja *Ono što dolazi* W. C. Menziesa. „Zlatno doba“ u hollywoodskom

znanstvenofantastičnom filmu bile su 50-e godine, kada se niz filmova o svemirskoj invaziji može iščitati kao metafora hladnoga rata i straha od komunizma. Od kraja 60-ih nastaju modernistički prinosi žanru (S. Kubrick, J.-L. Godard). Strah od apokalipse i uništenja okoliša te prikaz distopijske budućnosti obilježio je i kasnije komercijalne znanstvenofantastične filmove – *Planet majmuna*, *Soylent Green*, *Loganov bijeg*, *Pobješnjeli Max* i dr. Do zaokreta u produkciji znanstvenofantastičnih filmova dolazi krajem 70-ih, kada se, nakon tržišnog uspjeha filmova G. Lucasa (*Zvezdani ratovi*) i S. Spielberga (*Bliski susreti treće vrste* i *E.T.*), znanstvenofantastični film okrenuo spektakularnim produkcijama, ali i izrazito populističkim fabulama, često u serijalima i trilogijama te u filmskim serijama o superjunacima preuzetima iz stripova (*Superman*, *Batman*, *Spiderman*, *X-Men* itd.), a od 2000-ih i u žanru fantasyja (trilogija *Gospodar prstenova* itd.). Znanstvenofantastični film od kritičkog i estetskog značaja nastaje često na marginama komercijalne produkcije, u neovisnom i umjetničkom filmu, okrećući se iznova distopijskim i ekološkim temama, kao i društvenoj kritici. U hrvatskoj kinematografiji u spoju žanrova strave i fantastike ostvaren je zapaženi film *Izbavitelj* K. Papića, dok je hrvatski doprinos postapokaliptičnomu, hladnoratovskom filmu 1950-ih bio *Rat* V. Bulajića. Jedini znanstvenofantastični film, *Gosti iz galaksije* D. Vukotića napravljen je u parodijskom modusu“ (Hrvatska enciklopedija).

3.1.2. Vrste znanstvenofantastičnih filmova

Postoji mnogo istaknutih podžanrova i vrsta znanstvenofantastičnih filmova, a ovi navedeni samo su neki od njih. Specijalizirana internetska stranica i zajednica pod nazivom *Worlds without end* jedna je od najpopularnijih stranica koja je u potpunosti posvećena žanru fikcije te daje opsežan opis svih podžanrova znanstvene fantastike. Iz tog razloga navodimo žanrovsku podjelu preuzetu upravo s te stranice. Najprije valja spomenuti podžanr apokaliptičnog i post-apokaliptičnog filma. „**Apokaliptična znanstvena fantastika** je podžanr znanstvene fantastike koji se bavi krajem civilizacije.“ (usp. *Worlds without end*, 2019). Bilo da je riječ o velikoj klimatskoj promjeni, udaru asteroida na Zemlju ili pak visoko smrtonosnoj bolesti koja prijeti uništiti ili je već uništila čovječanstvo, takvi filmovi uvijek radnju baziraju na temi katastrofe na epskoj razini. Primjeri takvih filmova su recimo *Pobješnjeli Max*, *Duboki udar*, *Dan poslije sutra* ili pak *Planet majmuna*. „**Post-apokaliptična znanstvena fantastika** postavljena je u svijetu nakon takve katastrofe. Vremenski okvir može biti odmah nakon katastrofe, usredotočujući se na poteškoće preživjelih, ili znatno kasnije. Postpokaliptične priče često se događaju u agrarnom, netehnološkom budućem svijetu ili svijetu u kojem ostaju samo rasuti elementi tehnologije.“ (usp. *Worlds without end*, 2019). Ova vrsta filmova dakle temeljnu radnju smješta nakon velike katastrofe te se vrti oko priče preživjelih. Takvi filmovi su zapravo avanture, odnosno priče o preživljavanju u novom svijetu. Isto tako, likovi se u takvim filmovima ili prisjećaju svijeta kakav je nekad bio ili se uopće ne mogu sjetiti kakav je bio pa stvaraju mitove o njemu. Primjeri takve vrste filma su zasigurno filmovi *Vodeni svijet*, *Terminator* ili pak *Igre gladi*. „**Cyberpunk** kao idući podžanr znanstvene fantastike, poznat je po tome što se fokusira na "visoku tehnologiju i nizak život" i svoje ime uzeo je iz kombinacije kibernetike i punka. Klasični cyberpunk likovi su marginalizirani, otuđeni usamljenici koji žive na rubu društva u općenito distopijskoj budućnosti u kojoj su na svakodnevni život utjecale brze tehnološke promjene, sveprisutna sfera računalnih informacija i invazivne modifikacije ljudskog tijela.“ (usp. *Worlds without end*, 2019). Ova vrsta filmova obično prikazuje raspadajuće društvo usred radikalnog sloma društvenog poretka uzrokovanog naprednom tehnologijom i znanošću. Punk dio ovog žanra je tu zbog antiherojskih protagonista, koji su često odmetnici, pogrešni zločinci, vizionari. Najbolji primjeri ovakvih filmova su *Duh u oklopu*, *Matrix* i *Specijalni izvještaj*. „**Svemirska opera** je još jedan vrlo čest podžanr znanstvene fantastike. Obično se radnja ovakvog filma postavlja u svemir ili na daleku planetu. Planeti obično imaju zemaljsku atmosferu i egzotične životne forme. Vanzemaljci obično govore engleski, ponekad s naglaskom. Strojevi svemirske opere često uključuju (osim

svemirskih brodova) zračne puške, robote i leteće automobile. Većina svemirskih opera prikladno krši poznate zakone fizike postavljajući neki oblik putovanja bržeg od svjetlosti. Mnoge svemirske opere još više odstupaju od poznate fizičke stvarnosti, pozivajući se na paranormalne sile sposobne uništiti čitave planete, zvijezde ili galaksije.“ (usp. *Worlds without end*, 2019). Istaknuti primjeri ovakvih filmova su naravno *2001: Odiseja u svemiru*, *Ratovi zvijezda* i *Buck Rogers*. Nadalje, **putovanje vremenom** je isto tako vrlo česta vrsta znanstvenofantastičnog filma, a „označava ideju kretanja unatrag ili unaprijed prema različitim točkama u vremenu. Uz to, neke interpretacije putovanja vremenom sugeriraju i mogućnost putovanja između paralelnih stvarnosti ili svemira“ (usp. *Worlds without end*, 2019). Ovi filmovi podrazumijevaju ili uporabu neke vrste napredne tehnologije poput vremeplova ili pak prikazuju mogućnost putovanja kroz vrijeme iz izvora osobne moći. Česta tema ovih filmova je paradoks takvog putovanja u kojem lik uvijek uzrokuje nekakav domino efekt jer čim promijeni nešto u budućnosti ili prošlosti, promijeni i svoju sadašnjost. Poznati filmovi *Povratak u budućnost*, *Dvanaest majmuna* ili pak *Domino efekt* najbolji su primjeri ovog žanra. „**Invazija vanzemaljaca** uobičajena je tema u filmovima znanstvene fantastike u kojima tehnološki superiorno izvanzemaljsko društvo napada Zemlju s namjerom da zamijeni ljudski život, ili da ga porobi u kolonijalnom sustavu“ (usp. *Worlds without end*, 2019). U mnogo slučajeva vanzemaljci su opisani kao nadmoćni i vrlo podmukli, dok su samo u rijetkim slučajevima opisani kao benigni i čak blagotvorni u prirodi. Najznačajniji filmovi ovog žanra su dakako *Invazija tjelokradica*, *Rat svjetova* i *Osmi putnik*.

4. KONFLIKT ZNANOSTI I DRUŠTVA KAO TEMELJNI POKRETAČ ZNANSTVENE FANTASTIKE

„Konflikt je dio narativa svakog filma i čini mnogo za povezivanje gledatelja s pričom. To uključuje probleme ili prepreke koje nastaju u priči - i unutarnje (u umu lika) i vanjske (uzrokovane drugim likovima ili silama). Postoji šest različitih tipova sukoba: čovjek protiv sebe, čovjek protiv čovjeka, čovjek protiv društva, čovjek protiv prirode, čovjek protiv tehnologije i čovjek protiv sudbine“ (usp. Thompson, 2018). Kako bi analizirali temu ovog rada trebamo najprije poći od temeljnog problema filmova znanstvene fantastike, a to je konflikt znanosti (u ovom slučaju viđene u obliku prirodnih znanosti i tehnologije koja obuhvaća i medije) i čovjeka odnosno društva. Govoreći o tehnologiji valjalo bi naglasiti kako je „tehnologija neraskidivo vezana s društvom, i u tom je smislu zaista ne možemo promatrati odvojeno od društva. Binarni pogledi na odnos tehnologije i društva ne opisuju dovoljno dobro taj odnos. Tehnologija nastaje i ostvaruje se u međuodnosu s društvom – društvo direktno utječe na razvoj i načine korištenja tehnologija i stoga možemo reći da je odnos tehnologije i društva dijalektički. Binarni pogledi, koji se uglavnom manifestiraju u različitim utopijskim i/ili distopijskim projekcijama, vrlo su popularni jer ih je moguće lako i efektno prikazati u knjigama, stripovima, i masovnim medijima“ (Jandrić, 2016). Upravo taj binarni pogled na tehnologiju i društvo je uvijek prisutan u znanstvenofantastičnim filmovima, jer kako je i Jandrić naveo, takav pogled je vrlo lako i efektno za prikazati u filmskim narativima. Sukob čovjeka i tehnologije najčešće se koristi upravo u filmovima znanstvene fantastike, kojima je cilj postaviti pitanja o moralu i identitetu na granicama tehnologije. U takvoj vrsti vanjskog sukoba, lik se najčešće bori protiv nekog elementa tehnologije, najčešće motiviran voljom za preživljavanjem ili zaštitom drugih u opasnosti. Borba između glavnog lika i suprotstavljene tehnologije ističe ljudsku nesavršenost, pohlepu i krhkost, koristeći snažni unutarnji sukob koji pokazuje da tehnologija utječe na društvo i / ili ljudski um. Tehnologija se u takvim scenarijima koristi za provođenje ili održavanje društvenih i kulturnih normi. Bullard je izvrsno primijetio zajedničke elemente u filmovima koji prikazuju takav sukob tehnologije i društva. Naime, on uviđa kako u znanstvenofantastičnim filmovima u više navrata subjekt koji kontrolira tehnologiju jest zapravo sama tehnologija. To objašnjava kroz sljedeće zaključke:

- a. Tehnologija je mehanizam koji koncentrira snagu. Moćni, bilo da su u pitanju politički moćni (diktatorske vlade) ili ekonomski moćni (ogromne korporacije) su oni koji uživaju u tehnologiji i koriste je za postizanje svojih ciljeva.

b. Kao posljedica toga, tehnologija se koristi za prijetnju ili ograničavanje individualnih prava. Neizbježan rezultat ove koncentracije moći je odbacivanje pojedinaca.

c. Predstavljene političke strukture otkrivaju zlonamjernu koaliciju moćnih političkih i ekonomskih ličnosti koje se udružuju u iskorištavanju slabih. Savez rezultira stvaranjem zakona koji je nepravedan. Iskorištavanje i slabljenje individualnih prava logična je posljedica. Nadalje, posebno relevantne pravne institucije, obilježene su takvim da postaju dio nepravednih mehanizama ugnjetavanja.

d. U filmovima su junaci prikazani kao ljudi kojima nedostaje snage i koji rade s vrlo malo tehnoloških resursa. Da bi postigli svoje ciljeve, oni su dužni postati odmetnici, odnosno djelovati izvan granica utvrđenog zakona, u borbi protiv probijanja ugnjetavajućeg pravnog poretka koji upravlja čovječanstvom (usp. Bullard, 2011: 2-4).

Međutim pitanje koje se postavlja jest odakle proizlazi taj odnos znanstvene fantastike i društva i zašto je taj odnos toliko interesantan filmskim redateljima? Naime znanstvena fantastika je zapravo „najlegitimniji filmski žanr akademskog proučavanja zbog svog analitičkog potencijala. Iz ljudske perspektive, znanstvena fantastika izrasla je iz više manje uvjerljivog znanstvenog fokusa početkom 20. stoljeća kako bi s vremenom usvojila više socioloških i kulturnih čimbenika. Do 1960-ih i 1970-ih znanstvena fantastika odražavala je dramatične promjene u suvremenoj kulturi, posebno političke aspekte spola, sukoba i slobode izražavanja. Apsovirala je i ublažila utjecaj te složenosti prikazujući moguće budućnosti kao ikonoklastične i nesretne“ (usp. Menadue, Cheer, 2017: 1-2). Znanstvena fantastika zapravo dovodi u pitanje ulogu i relevantnost sadašnjih i budućih tehnologija te iznosi ideje koje mogu utjecati na svjetonazor pojedinaca. Ona nas zapravo osposobljava da prihvatimo promjenu kao prirodnu i neizbježnu. Znanstvena fantastika je, možemo reći, most između svih kultura jer sažima i izražava strahove svih današnjih ljudi. Priče znanstvene fantastike zapravo pružaju povijesni zapis promjena u društvenim i kulturnim vrijednostima tijekom vremena koje se kasnije mogu upotrijebiti za njihovo mapiranje u izvorni kontekst.

4.1. Tamna strana tehnologije kao matrica uspjeha

Govoreći o sukobu tehnologije i društva, postavlja se pitanje zašto je u gotovo svakom znanstvenofantastičnom filmu tehnologija prikazana kao neprijatelj ljudi? Naime, od svojih samih početaka, znanstvena fantastika bavi se „istraživanjem mogućnosti ljudskih potencijala, odnosno dostignućima znanosti i tehnologije. Prikaz tih dostignuća je često negativan jer ih smješta unutar trenutnog kulturnog poretka te nastoji prikazati kako znanost i tehnologija mogu dovesti do uništenja ovog svijeta. Takav negativan prikaz znanosti i tehnologije posebno je snažan u SF filmovima od 80-ih godina.“ (Vujaklija, 2016: 20). Budućnost je nedvojbeno povezana s tehnološkim razvojem, pa stoga postoji percepcija da će nove tehnologije istisnuti druge koje se smatraju starima. Iz tog odnosa prošlost-budućnost proizlazi duboka želja za predviđanjem što će se dogoditi u budućnosti s tehnologijama koje su započele svoje pojavljivanje u prošlosti. Diego Alvarez Villacis (n.d.) tvrdi kako je „ideja da se strojevi, stvoreni od ljudi, mogu uzdići protiv njih i eventualno ih uništiti, jedan od futurističkih mitova generiranih uglavnom zbog industrijske revolucije. Kinematografija znanstvene fantastike predstavlja scenarij u kojem su te zabrinutosti upadljive, pa tako npr. filmovi kao što su *Metropolis*, *Matrix* ili pak suvremena TV serija *Black Mirror* opisuju apokaliptičke scenarije u kojima je čovječanstvo u nadolazećoj opasnosti od tehnologije. Znanstvenofantastični filmovi zapravo potiču raspravu o prirodi tehnologije i njezinog širenja koje potiču politička, vojna, korporativna i vladina propaganda“ (usp. Villacis). Mnogi redatelji u svojim filmovima prikazuju tamnu stranu tehnologije s ciljem najave naše budućnosti i štetnih učinaka naše sve veće ovisnosti o tehnologiji.

5. FUTURIZAM U KINEMATOGRAFIJI ZNANSTVENE FANTASTIKE

U analizama tema i motiva znanstvenofantastične kinematografije, najčešće se koristi termin futurizam s obzirom da znanstvenofantastični film u pravilu govori o - budućnosti. Prema Hrvatskoj enciklopediji, futurizam je „pokret koji odbacuje prošlost 19. st., kao i psihološku senzibilnost, u ime ideala ratničke muškosti i silovitoga tehnološkog ubrzanja visoko industrijaliziranog društva. Pokret je 1909. izložio talijanski književnik F. T. Marinetti u manifestu koji polemizira s jalovom akademskom kulturom, veliča civilizaciju strojeva, dinamizma i agresivnosti, protivi se zamršenoj logici i sintaksi u ime izražajne sirovosti“ (Hrvatska enciklopedija, 2002: 76).

5.1. Budućnost kao utopija ili distopija

Kada govorimo o odnosu futurizma i kinematografije znanstvene fantastike važno je najprije spomenuti očiglednu poveznicu, a to je opsesija budućnošću. Kako gotovo svi znanstvenofantastični filmovi svoju radnju smještaju upravo u budućnost, valjalo bi pojasniti na koji način to rade, odnosno je li budućnost prikazana na pozitivan način/utopijski ili pak na negativan način/distopijski. Hrvatski sociolog Rade Kalanj objašnjava: „Kako je naziv znanstvena fantastika složenica dvaju riječi, možemo reći da taj filmski žanr fikcionalno propituje utopijske i distopijske mogućnosti, kao što su roboti, izvanzemaljski život, mogućnost putovanja kroz vrijeme, nevidljivost, itd.“ (Kalanj 2010: 153). Utopija je pojam koji je prvi put 1516. godine upotrijebio engleski mislilac Thomas More u u svojoj knjizi *Utopia*, a označava nepostojeće mjesto življenja, u – ne, topos – mjesto“ (usp. More, 1516: 5). „Utopija zapravo podrazumijeva idealizirano mjesto, odnosno mjesto koje je predmet ljudskog maštanja i sanjarenja“ (usp. Kalanj 2010: 114). Dugi niz godina utopija je podrazumijevala naziv za nešto nestvarno, što je kontrast stvarnom svijetu. Utopija može biti i dobra i loša. Ako govorimo o dobrom društvu onda mislimo na eutopiju, a ako je riječ o pokvarenom društvu onda mislimo na kakotopiju. Suprotno pojmu utopije stoji pojam distopije koja ne vidi nadu u bolje sutra te ona označava nešto izričito negativno. Pojam distopije pak, dolazi od riječi (dis + topija/raz + mjesto= razmjesto) (usp. Kalanj 2010: 124). U distopijskom okruženju, dakle, društva su predstavljeno kao politički, kulturno i socijalno iskrivljena. Irena Malenica, u svom radu koji

se bavi distopijskim tematiziranjem budućnosti objašnjava kako je „zamišljeni svijet distopije namjerno zamišljen kao gori od našeg. Distopijski filmovi najčešće su prediktori propasti, priče o tamnoj budućnosti koju očekujemo ako ne promijenimo naš način u sadašnjosti. Distopijska društva su veoma slična postojećima ili društvima kakva bi povjesničari mogli susresti tijekom istraživanja, ona su planirana, ali ne osobito dobro ili pravedno. Kao što je distopija po svojoj naravi društvo pošlo po krivu, tako je znanost u distopijama pošla po krivu. Distopije ili antiutopije predstavljaju budućnost kakva bi se mogla dogoditi. Osim što skreću pozornost na tu budućnost, distopije izoliraju i opisuju ono što u pojedinom društvu, pojedinoj zajednici, ne valja. Negativna sadašnjost može biti jednako bolna kao i negativna budućnost. Bit distopije je opisati sadašnjost, reflektirajući njezinu grotesknu sliku u bližu ili dalju budućnost“ (Malenica, 2018: 335). Sličnu definiciju distopije navodi i hrvatski filozof i pisac, Srećko Horvat koji ističe kako je distopijski film zapravo „prikaz daleke ili bliže budućnosti koja je sve samo ne znanstvena fantastika“ (Horvat, 2008: 11), dakle prema njemu distopijski film zapravo predstavlja nešto što je uistinu moguće i ostvarivo. Međutim, autor smatra kako postoji tanka linija između distopijskog filma i filma znanstvene fantastike, a ta linija je činjenica da se distopijski film uvijek usmjerava na sadašnjost dok znanstvenofantastični film često opisuje svjetove udaljene tisućama svjetlosnih godina (usp. Horvat, 2008: 11). Horvat naglašava da „distopijski filmovi uvijek, pa čak i onda kada im se radnja događa u dalekoj budućnosti, mare za sadašnjost, čak dapače distopijski film je film kojemu je inherentna društvena kritika“ (Horvat, 2008: 11). Distopija je prema ovom autoru shvaćena kao „mjesto koje već postoji jer filmski prikazi distopija portetiraju izmišljeno društvo budućnosti kako bi zapravo kritizirali sadašnje stanje društvenih odnosa“. Prema Horvatu „najveći prinos distopijskog filma sastoji se u tome što se koristi tehnikom koju bi Brecht nazvao *Verfremdungseffekt*, odnosno efekt očuđivanja nečega s čime smo toliko upoznati da to više i ne zapažamo“ (Horvat, 2008: 12). Andrea Rajković u svom radu uviđa kako u distopijskim filmovima „vlast oblikuje sustav koji omogućuje kontrolu svakog aspekta ljudskog života. Između čovjekova privatnog i javnog djelovanja nema razlike, te ono podliježe istim pravilima i zakonima. Vlast, birokracija ili Veliki brat odlučuju, dakle, ne samo o ustrojstvu države, radnim mjestima, gospodarstvu i ekonomiji već i o seksualnosti, prehrambenim navikama, lijekovima (koji se često koriste u svrhu iskorjenjivanja emocija), načinu provođenja slobodnog vremena i najviše – mišljenju. Oni ne oblikuju ljude za društvo, već za sebe i svoje interese. Nemoć pojedinca ono je što distopiju čini strašnom“ (Rajković, 2014: 2).

5.2. Prediktivna snaga znanstvene fantastike

Kroz svoju bogatu povijest, znanstvenofantastični film stvorio je mnoge zanimljive vizije sutrašnjice. Razlog tomu je što filmski medij omogućava vizualnu reprezentaciju autorove mašte, a upravo je područje tehnološke maštovitosti najviše utjecalo na znanstvenu fantastiku. „Višestruka područja, uključujući komunikaciju, kućna zabava, putovanje u svemir ili prijevoz poboljšana su zbog fantastičnih ideja predstavljenih u žanru znanstvene fantastike. Izum mobilnog telefona zapravo je pripisan komunikatoru koji je korišten u televizijskoj seriji *Zvezdane staze (Star Trek)*. Izumitelj prvog celularnog mobilnog telefona, Martin Cooper, jednom je prilikom naveo upravo tu seriju kao glavni izvor svoje inspiracije. Osim na komunikaciju, znanstvena fantastika utjecala je u mnogome i na upotrebu kućne zabave. Televizori s velikim ekranom i interaktivne igre bili su prisutni u distopijskom filmu *Fahrenheit 451*. Ljudi u tom filmu zabavljali su se u salonu koji je bio okružen velikim ekranima na zidovima, baš kao i televizori s velikim ekranom koji se nalaze u mnogim američkim domovima danas. Nadalje, dvije glavne komponente koje pridonose dobrobiti društva, svemirska putovanja i metode prijevoza također su uvelike pod utjecajem znanstveno fantastičnih filmova. Primjerice mali film *Putovanje na Mjesec (Le Voyage dans la Lune)*, inspirirao je današnje inženjere da stvore brodove koji doista mogu putovati na Mjesec. *Zvezdane staze* obilježile su putovanje svemirom kada je NASA nazvala jedan svemirski šatl Enterprise prema poznatom brodu na popularnoj televizijskoj emisiji. Znanstvena fantastika obilježila je i metode prijevoza. Primjerice, električni automobili došli su kroz djela poznate sage *Ratovi zvijezda (Star Wars)*. Na planetima prikazanim u filmovima vozila se napajaju solarnom energijom i električnim strujama poput automobila koji se pojavljuju na automobilskom tržištu danas. Čini se da znanstvena fantastika utječe na stvaranje inovativne tehnologije, kao i da inspirira buduće inovatore da i dalje prelaze granice te tehnologije. Može se zaključiti kako mnoge napredne tehnologije proizlaze iz maštovitih područja koje su stvorili kreativni filmaši u području znanstvene fantastike. Uzbudljivo je gledati kako se fantastične ideje pretvaraju u opipljive stvarnosti“ (usp. Science Fiction's Influences on Modern Society, 2015). Današnje stanje tehnologije nam gotovo može dati do znanja da živimo u znanstvenofantastičnom filmu. „U stvari, futurističko računalo pod kontrolom gesta iz filma *Minority report* već je stvarno rješenje koje koriste IBM, Accenture, NASA i Boeing. Dronovi nam isporučuju pakete, a ogrlica može prevesti izgovorene riječi na tri različita jezika. Nije ni čudo što tehnolozi i poslovni lideri pridaju veliku pozornost žanru znanstvene fantastike kao pokazatelju onoga što slijedi. Osim gledanja najnovijih filmova na velikom platnu, mnogi unose prediktivnu snagu znanstvene

fantastike u svoje organizacije pomoću prototipiranja znanstvene fantastike. Ari Popper, izvršni direktor SciFutures objašnjava kako je izrada prototipa znanstvene fantastike moćan alat za inovacije i komunikaciju kako bi pomogli organizacijama da zamisle odvažne i razarajuće inovacije i da ih izgrade. Prototipiranje koristi vizionarsku snagu znanstvene fantastike kako bi potaknulo vjeru u nemoguće i pružilo praktična sredstva za izgradnju naprednih inovacija“ (usp. Rudder, 2016).

5.3. Retro futurizam

Pojam koji se vrlo često spominje u povezanosti s futurističkom tematikom u znanstvenofantastičnim filmovima jest retro futurizam. Naime, prema Mihaelu Miklošiću retro-futurizam predstavlja „pojam koji nas vraća u prošlost ali i vodi u budućnost istovremeno, kroz vizije o budućnosti koje su stvorile prošle generacije. Ako ga svrstavamo vremenski, retro-futurizmom danas nazivamo vizije budućnosti nastale između 30-ih i 60-ih godina prošlog stoljeća. Retro-futurizam je dakle, idealističko, komformističko i funkcionalno razmišljanje prema kojem svijet čeka romantična i idilična budućnost. Retro-futuristi sanjarili su o letećim automobilima i vlakovima, modernim gradovima, putovanju u svemir i drugoj raznoraznoj tehnologiji. Pravi duh retro-futurizma dočarava primjerice film *2001: A Space Odyssey* gdje ga prepoznajemo u arhitekturi zamišljenih gradova i svemirskih postaja, ali i tehnologiji“ (Miklošić, 2012). Hazel Flynn (n.d.) tvrdi kako se retrofuturizam zapravo osvrće na prošlost da vidi kako su ljudi zamišljali svijet u desetljećima i stoljećima koja dolaze. Autorica ističe i citat ilustratora i tvorca samog termina, Brucea McCalla koji kaže da retrofuturizam gleda unazad kako bi vidio kako se jučer gleda sutra i uvijek je u krivu; uvijek smiješno, optimistički pogrešno. Dok velika količina kiča prolazi kroz retrofuturizam, njegovi obožavatelji u svjetovima umjetnosti, filma, dizajna i glazbe imaju istinsku naklonost prema tim predivno pogrešnim idejama o budućnosti koja nikad nije bila (usp. Flynn).

Budući da u ovom radu analiziramo četiri američka i četiri europska filma s futurističkom tematikom najprije trebamo izložiti koje su glavne razlike u korištenju retro futurizma u pojedinima analiziranim filmovima. Prva je specifičnost europske znanstvene fantastike to što se javlja poteškoća pri klasificiranju određenih filmova unutar žanra. Scena, likovi, kostimi i rekviziti često se razlikuju od onih koji se obično koriste u američkim znanstvenofantastičnim filmovima. Sasvim je rijetko pronaći superračunala, svemirske brodove

ili kiborge, jer inspiracija za razvoj priča nije budućnost, već prošlost. „Koliko god to paradoksalno izgleda, karakteristično za ove vizije budućnosti je koncepcija budućnosti koja se temelji na elementima prošlosti. Iako se stanovnici budućih metropola u američkoj znanstvenoj fantastici mogu dopustiti zavođenju beskorisnim proizvodima koji se oglašavaju u medijima, likovi europske znanstvene fantastike lišeni su takve koristi napretka; umjesto toga, oni jedva opstaju u razrušenim zgradama gradova koje muči nestašica, živeći od tragova izgubljene civilizacije. Uistinu, jedan od najupečatljivijih aspekata većine ovih filmova jest njihova tehnika historizma. Europski interes za povijesnim okruženjem uzrokovan je nizom međusobno povezanih čimbenika. Glavni je faktor sjećanje na razorne učinke Drugog svjetskog rata, na koje se aludira metaforički. Drugi faktor povezan je s izrazito ciničnim stavom prema napretku. U američkoj znanstvenoj fantastici nema toliko sumnje u korisni učinak tehnološkog napretka. Uistinu, tehnologija se hvali čak i kad su njezini rezultati štetni: samo se njena zlouporaba smatra dostojnom osude. To se odražava na činjenicu da u tim filmovima tehnološki uređaji uvijek rade ispravno. Uređaji se raspadaju samo u svrhu prikazivanja stvaranja dramatičnog prizora. Suprotno tome, u europskim filmovima su tehnički nedostaci uobičajeni, čak i na najosnovnijim uređajima koji se često prikazuju kao zastarjeli ili potpuno neupotrebljivi“ (usp. Merás, 2018: 201-203). Ukratko, američka znanstvena fantastika održava vjeru u napredak koji europska kinematografija ne dijeli. Retro elementi predstavljaju upozorenje da ćemo u budućnosti biti osuđeni na borbu sa svim beskorisnim smećem koje je s vremenom postalo neupotrebljivo. Prikaz zastarjelih mehanizama je tu kako bi se opisala neadekvatnost tehnologije za zadovoljenje ljudskih potreba. Također ovaj žanr uvijek ima pesimistički prizvuk: okolnosti su nepovoljne i neće se mijenjati i to je projekcija naše budućnosti.

5.4. Moderna i postmoderna u znanstvenofantastičnim filmovima

Važno je ukratko se osvrnuti i na utjecaj moderne i postmoderne na filmove znanstvene fantastike. „Moderna označava stilski raznoliko razdoblje kraja 19. stoljeća i početka 20. stoljeća, obilježeno utjecajima impresionizma, secesije, simbolizma, realizma, naturalizma i neoromantizma. Njezini pristaše zagovarali su individualizam, subjektivnost i novi senzibilitet. Težnja za modernim u različitim područjima znači ponajprije nastojanje da se ide u korak s književnostima, umjetnostima i filozofijom u zapadnoj Europi. Moderna je isticala slobodu umjetničkog stvaralaštva, subjektivni izbor i supostojanje stilova, ali je istodobno težila što većemu formalnom savršenstvu. Postmoderna s druge strane označava epohu druge polovice 20. st. te se načelno odnosi na kritiku apsolutnih istina, identiteta i tzv. velikih mjerodavnih priča ustanovljenih u modernosti. Ako moderna konstruira bolji svijet, postmoderna dekonstruira taj svijet, upozoravajući na poziciju onoga koji konstruira kao na autokonstrukciju samoga sebe. Otuda svjesno igranje unutar autorefleksivnosti; otuda kritika svekolikih identiteta (rasnoga, spolnoga, nacionalnog) i, slično hibridizaciji žanrova, povlašćivanje identitetnih hibrida“ (Hrvatska enciklopedija). Kako opisuje Keser Bestvina „Prava modernost unutar filma kao medija započinje nakon dvadesetih godina, kad su se definirali filmski rodovi: igrani, dokumentarni i eksperimentalni. Razdoblje je to kad film ulazi u fazu pune zrelosti, kad se javljaju počeci otpora klasičnom fabularnom filmu. Modernizam se u filmu odlikuje naglaskom autora (redatelja) kao ključne stvaralačke osobe u filmu. Filmovi su naglašeno konstruirani, sastoje se od: prekida, vidljivih šavova u pripovjednom procesu, poetskog naboja prizora, naglašenih osjećaja, skokovitih rezova, upada i prestanaka glazbe, te panorama koje šetaju između sugovornika. Četiri karakteristike modernističkog filma su: važnost redatelja kao autora, antiteatralnost u filmu, idejna provokativnost te izraženi naglasak na strukturi pojedinačnih snimaka“ (Kesina, 2016: 222-224). Najčešće karakteristike postmoderne u filmovima zamijetio je Silvestar Mileta koji navodi kako postmoderna epoha „anticipirana u filmovima još uvijek vezanima uz distopijsku i spekulativnu tradiciju bilježi istovremeno transcendiranje i hibridizaciju žanra te pretvaranje pojma znanstvene fantastike u nadžanrovski termin opće kulturne teorije“ (Mileta, 2011: 58). Kako Mileta pojašnjava „znanstvenofantastični film u postmodernom razdoblju biva omiljenim sredstvom opisa epohalnih promjena koje posjeduju novo stanje svijesti, tj. tematski se izrazito interesira pitanjima konstrukcije i rasapa identiteta, služeći se pritom žanrovskim i povijesnim zalihama“ (Mileta, 2011: 67). „Za postmodernistički se film često govori kako njemu nije bitan ‘ni sadržaj, a ni filmski jezik’, no bitne su mu značajke da u njemu uvijek imamo uvijek prisutan ‘film o

filmu', mnoštvo referenci, citata, izokretanja žanrova, te korištenja iskustva prijašnjih filmova. Postmodernizam se očituje kroz protuslovlje, permutaciju, prekinuti slijed, slučajnost, prekomjernost“ (Keser, 2016: 228). „Postmodernizam u filmu moguće je promatrati na tri razine. Prvo, postmodernizam se može uočiti u samoj organizaciji filmske industrije. Takva, postmodernistička organizacija je postfordistička, odnosno više fleksibilna te se Hollywood uklapa u razne medijske konglomerate. Druga razina se ostvaruje preko obrade raznih postmodernističkih tema na filmu. To se posebno vidi u distopijskim znanstvenofantastičnim filmovima koji prikazuju postmodernistički gubitak vjere u napredak. Treća razina je estetička, odnosno ona se ostvaruje preko raznih stilskih obilježjakoja se smatraju postmodernim, na primjer eklekticizam“ (Vujaklija, 2016: 16). Postmodernistički filmovi su odraz elemenata koji se pojavljuju u fragmentiranim oblicima, poput montaže različitih stvari i upravo zato kažemo da postmodernistički filmovi uklanjaju granice između žanrova, kultura, stilova i dr. Neke od glavnih karakteristika postmodernih filmova jesu tretiranje vremena kao neprekidne sadašnjosti, predstavljanje nemogućeg, zamagljivanje granica visoke i niske klase, očitovanje divlje seksualnosti i nasilja kao nužni prikaz slobode i samoizražavanja te postupanje s nestvarnim ili hiperrealnim kao stvarnim“ (Kardile, 2017).

U ovom radu analizirat će se, između ostalog, koje su najčešće vidljive modernističke odnosno postmodernističke teme u znanstvenofantastičnim filmovima.

6. O ISTRAŽIVANJU

Ovaj diplomski rad bavi se analizom prikaza medija u američkim i europskim filmovima s futurističkom tematikom u razdoblju od 1960. do 2000. godine. Namjerno je odabrano ovo vremensko razdoblje jer su 60-ih godina masovni mediji zapravo dobili zamah i počeli ostvarivati svoj utjecaj u punom smislu toga izraza, a dolaskom trećeg milenija rapidno se razvijaju i nove tehnologije. Razdoblje je to velikih društvenih promjena i upravo zato smo željeli obuhvatiti filmove nastale tada kako bi vidjeli na koji način su zrcalili tadašnju stvarnost. Za analizu je odabran uzorak od ukupno osam filmskih naslova, četiri američka i četiri europska, kako bi se utvrdilo postoje li određene razlike u prikazivanju futurističke tematike u tim dvjema filmskim produkcijama.

6.1. Ciljevi analize filmova

Cilj ovoga rada je pokazati na koji su način prikazani mediji u američkim i europskim filmovima s futurističkom tematikom, odnosno u kojoj su mjeri predvidjeli budućnost tehnologije i utjecaja medija na društvo općenito. Zadaća je istraživanja dokazati kako odabrani filmovi zapravo nude metaforu vremena u kojem su nastali. Istraživanje je zasnovano na analizi osam odabranih američkih i europskih filmova koji se, između ostaloga, bave sukobom medija i društva, ispravno predviđaju distopijsku budućnost razvitka tehnologije i medija te u sebi sadrže određene značajke moderne i postmoderne

6.2. Istraživačka pitanja

Ono što se ovim radom želi istražiti jest to u kojoj mjeri su promjene u 20. stoljeću (pojava televizije, interneta, mobilnih telefona i drugo) utjecale na filmove nastale u tom razdoblju. Postavlja se pitanje koliko su zapravo filmski redatelji bili inspirirani tadašnjim tehnološkim otkrićima te što su oni zamišljali kao budućnost medija u vrijeme kada se određeni mediji tek pojavljuju. Pitanja koja se postavljaju u ovom radu zasnovana su na teoriji medija i masovne komunikacije te na ideji tehnološkog napretka. Ovo su pitanja korištena u analizi:

1. Na koji način je u filmu prikazan konflikt znanosti i društva/pojedinca (odnosno je li tehnologija/medij u filmu prezentiran kao opasnost za društvo ili kao korisno sredstvo)?
2. Koja metafora proizlazi iz temeljne radnje filma?
3. Je li futurističko društvo u filmu prikazano distopijski ili utopijski?
4. U kojoj mjeri je film ostvario viziju medija u budućnosti?
5. Koje su moderne/postmoderne značajke vidljive u filmu?

6.3. Uzorak

U istraživanju koje je provedeno u ovom diplomskom radu analizirano je osam filmova. Ciljano su odabrana četiri europska i četiri američka filma kako bi se ukazale različitosti u tematiziranju konflikta tehnologije odnosno medija te društva.

Riječ je o namjernom uzorku jer su filmovi izabrani zbog kvalitete i društvenoga utjecaja koji su potvrđeni pozitivnim kritikama i reakcijama publike, gledanošću, nominacijama i osvojenim prestižnim filmskim nagradama. Kao glavni izvor odabira filmova poslužila je relevantna internetska stranica *Internet Movie Data Base* koja navodi ocjene filmova pomoću kritika cijenjenih filmskih kritičara te publike. Važno je naglasiti kako svi analizirani filmovi imaju ocjenu na IMDB-u veću od 6,5. Filmovi su odabrani tako da pokrivaju razdoblje od 1960. do 2000. godine, odnosno razdoblje velikih društvenih promjena te pojave i razvitka medija. Kriteriji odabira filmova podrazumijevaju iduće parametre: nastali su i premijerno prikazani u promatranom razdoblju, dobili su mahom visoke ocjene kritike i publike, kao temeljni pokretač radnje imaju konflikt tehnologije, odnosno medija i društva; metaforički odražavaju društvo vremena kada su snimljeni; imali su velik utjecaj na filmsku umjetnost i društvo koja je vidljiva u javnim reakcijama i kasnijim događanjima. Primjerice film *2001: Svemirska odiseja (2001: A Space Odyssey)* smatra se jednim od najutjecajnijih filmova ikad snimljenih. Ovaj film imao je vidljiv utjecaj na društvo i kulturu, privlačeći publiku kontrakulture koja je reagirala pozitivno na neobični filmski vizualni stil i filozofske implikacije, kao i privlačeći novu generaciju filmskih redatelja - Spielberga, Lucasa, Ridleyja. Ovaj film smatra se pionirskim djelom filmske umjetnosti koje je doista obilježilo pop kulturu, a posebice žanr znanstvene fantastike. Iako film nije bio hvaljen prilikom prve premijere, filmski kritičari uskoro su ga proglasili klasikom zbog svoje inventivnosti, simbolike te zvučnih i vizualnih specijalnih efekata. Film *Trumanov show (The Truman show)* je također imao veliki

utjecaj na društvo i to u smislu prouzrokovanja tzv. Trumanovog sindroma. „Dva neuropsihijatra i brata, Joel i Ian Gold, 2008. godine identificirali su simptome mentalne bolesti koju su nazvali Trumanova zabluda. Naime riječ je o zabludi u kojoj osoba vjeruje da je njezin život inscenirana emisija ili da ju promatraju kamere. Joel Gold prvi je put počeo primjećivati simptome ove neobične bolesti 2002. godine na pet pacijenata od kojih su se tri posebno referirala na film *Truman Show*, čime je i nastao naziv poremećaja. Gold je utvrdio kako je takva vrsta zablude zapravo simptom psihoze. Iako ova mentalna bolest nije službeno priznata u Priručniku za dijagnostiku Američkog udruženja za psihijatriju“ (Wright, 2008), možemo zaključiti kroz ovaj primjer koliko zapravo neki film može utjecati na pojedinca. Još jedan film koji je ostvario velik utjecaj na društvo i kulturu je naravno *Blade runner*. U estetskom smislu, *Blade Runner* ostaje jedna od najutjecajnijih kreacija pop kulture modernog doba. Ono što je ovaj film učinilo revolucionarnim jest to što je stvorio vizualni izgled, atmosferu i svijet *cyberpunka*. „Ridley Scott i njegov tim izgradili su futuristički Los Angeles i kroz moćne vizuale izrazili zabrinutost za globalni rat, zagađenje okoliša, pretjeranu industrijalizaciju i slično. Otisci ovog filma mogu se vdijeti u brojnim filmovima koji su snimljeni nakon njega, poput *Dvanaest majmuna*, *Čudni dani*, *Brazil*, *Duh u školjci* itd.“ (Dalton, 2019). Iako se film nije proslavio na premijeri 1989. godine, kako su godine prolazile film je sve više stjecao status klasika te možemo reći da danas zaista ima kulturni status u filmskoj industriji.

Filmovi koji su analizirani su: *The 10th Victim* (r. Elio Petri, 1965, Italija), *Fahrenheit 451* (r. François Truffaut, 1966, Ujedinjeno Kraljevstvo), *2001: A Space Odyssey* (r. Stanley Kubrick, 1968, Ujedinjeno Kraljevstvo), *Videodrome* (r. David Cronenberg, 1983, Kanada), *Brazil* (r. Terry Gilliam, 1985, Ujedinjeno Kraljevstvo), *Logan's run* (r. Michael Anderson, 1976, SAD), *Blade runner* (r. Ridley Scott, 1989, SAD), *The Truman show* (r. Peter Weir, 1998, SAD)

The 10th victim (1965)



Izvor: preuzeto u cijelosti (ilcinetecario.com)

Slika 1. The 10th victim

ŽANR: Akcija/SF

REŽIJA: Elio Petri

ULOGE: Marcello Mastroianni, Ursula Andress, Elsa Martinelli

ZEMLJA: Italija

Kratak opis: „Bliska budućnost u društvu u kojem je tzv. Veliki lov zamijenio zločin rata. Prijavite se i postanete lovac ili žrtva; ako uspijete deset puta ustrijeliti svoj plijen ili pobjeći od svog grabežljivca, osvojite debeli bonus od milijun dolara i postanete slavna osoba. Poput reality showa, sve se snima za televiziju na zadovoljstvo znatiželjnih gledatelja. Zgodna i uspješna lovkinja Caroline (Ursula Andress) ubija muškarca koji je slijedi, dok lukavi Marcello (Marcello Mastroianni) hvata svoju devetu žrtvu. Računalo lova dodjeljuje Marcella kao posljednju desetu žrtvu lovkinja Caroline i tu počinje lov.“ (Karlovy Vary Film Festival, 2014).

Fahrenheit 451 (1966)



Izvor: preuzeto u cijelosti (reddit.com)

Slika 2. Fahrenheit 451

ŽANR: Drama/SF

REŽIJA: François Truffaut

ULOGE: Oskar Werner, Julie Christie, Cyril Cusack

ZEMLJA: Ujedinjeno Kraljevstvo

Kratak opis: „Film prikazuje izmišljeni svijet u kojem totalitarna vlada kontrolira život ljudi odvrćajući ih od knjiga. U tu svrhu vlada zapošljava skupinu vatrogasaca koji pronalaze knjige i pale ih. Film je usredotočen na Montaga (Oskar Werner), odanog vatrogasca koji radi izvrsno svoj posao, no nakon što doživi scenu u kojoj žena žrtvuje svoj život zbog svoje zabranjene biblioteke, Montag odlučuje zadržati jednu knjigu za sebe iz radoznalosti. Inače, Montag živi dosadan rutinski život kao državni službenik, zarobljen u monotnom braku sa suprugom Lindom (Julie Christie) ovisnom o televiziji. Nakon što jednom prilikom upozna slobodnomnu i subverzivnu učiteljicu po imenu Clarisse (također Christie) odlučuje promijeniti svoj način razmišljanja te također počinje potajno čitati knjige“ (Levy, 2010).

2001: A Space Odyssey (1968)



Izvor: preuzeto u cijelosti (stephenwolfram.com)

Slika 3. A Space Odyssey

ŽANR: Avantura/SF

REŽIJA: Stanley Kubrick

ULOGE: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester

ZEMLJA: Ujedinjeno Kraljevstvo

Kratak opis: „Geometrično tijelo (monolit) pojavljuje se u raznim fazama povijesti čovječanstva: u prvom dijelu filma uzbuđi primat koji nakon njegove pojave počinju koristiti kost kao oruđe, u drugom dijelu u bliskoj budućnosti 2001. monolit je pronađen na Mjesecu pa se organizira ekspedicija koju vode astronauti Bowman i Poole. Njihovu zadaću otežava najsavršeniji postojeći kompjuter, HAL 9000, koji izaziva nesreću, pa letjelica mora programiranim upravljanjem nastaviti putovanje prema izvoru signala kraj Jupiterova satelita. To je treći dio filma u kojemu Bowman, prošavši kroz tunel svjetlosti, odn. lijevak vremena, stiže u prostor neočekivanog izgleda u kojemu se kroz njegov preobražavani lik sažeto rekapitulira cijela filogeneza, a uz nazočnost monolita“ (Peterlić, n.d.).

Logan's run (1976)



Izvor: preuzeto u cijelosti (scifiinterfaces.com)
Slika 4. Logan's run

ŽANR: Akcija/SF

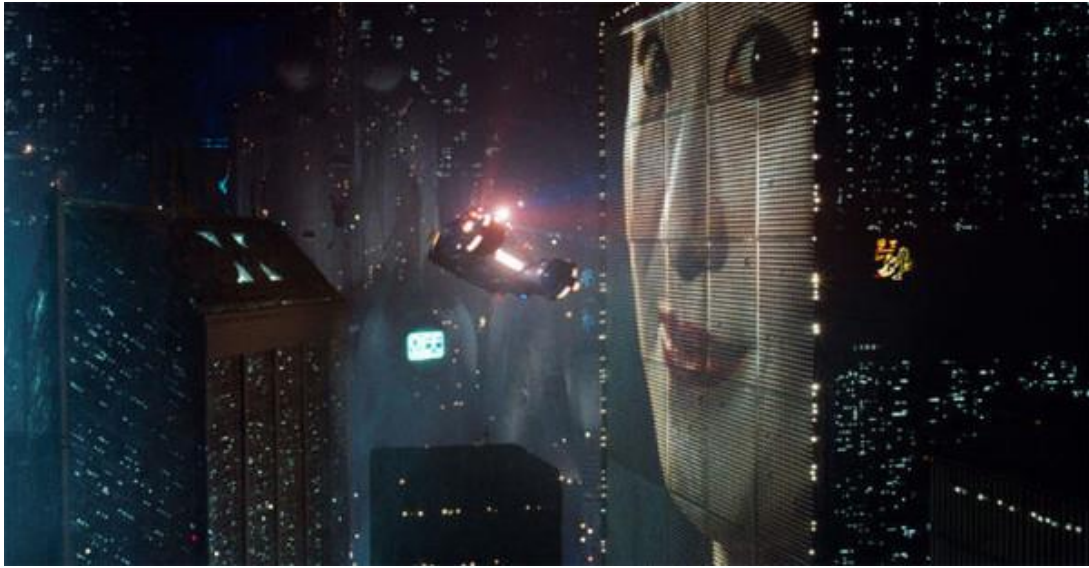
REŽIJA: Michael Anderson

ULOGE: Michael York, Jenny Agutter, Richard Jordan, Roscoe Lee Browne, Farrah Fawcett

ZEMLJA: SAD

Kratak opis: „Radnja filma smještena je u 2274. godinu, s ostacima čovječanstva koji žive u računalno upravljanoj, zaklonjenoj gradu nakon nespecifične apokalipse. Društvo 23. stoljeća prilično je utopijsko: građani dolaze u kupovinu, uzimaju droge i vode ljubav koliko god žele, a središnja računala vode računa o reprodukciji i odgajanju djece. Postoji samo jedan problem: kad navršite 30 godina, smatrat ćete beskorisnim za društvo pa morate ili umrijeti u bizarnom ritualu zvanom Vrtuljak ili pobjeći. Glavni junak je Logan 5 (Michael York), hedonistički 26-godišnjak koji je zadužen za pronalaženje trkača. Kad Logan upozna ljepoticu Jessicu 6 (Jenny Agutter), otkriva da postoji pokret otpora, čiji članovi vjeruju u mjesto izvan kupole poznato kao Svetište." (Turner, 2014).

Blade runner (1982)



Izvor: preuzeto u cijelosti (zimbio.com)
Slika 5. Blade Runner

ŽANR: SF/triler/noir

REŽIJA: Ridley Scott

ULOGE: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, Daryl Hannah, M. Emmet Walsh

ZEMLJA: SAD

Kratak opis: „Distopijski futuristički neo-noir svijet smješten je u grad Los Angeles koji je mračan, zagušljiv, pretrpan ljudima, osvijetljen neonskim reklamama i opasan. Rick Deckard (Harrison Ford) je umirovljeni istrebljivač, poseban policajac koji je zadužen za lov na odbjeglih androide. Jednu večer, njegov bivši šef Bryant (M. Emmet Walsh) mu nudi posao da ulovi pet odbjeglih androida posljednje generacije, Nexus 6. Deckard se nećka, ali nakon Bryantove prijetnje ipak pristaje. Tako počinje njegova istraga koja će ga natjerati da sumnja u sve, pa čak i u samog sebe i svoje porijeklo“ (Moody, 2012).

Videodrome (1983)



Izvor: preuzeto u cijelosti (letterboxd.com)
Slika 6. Videodrome

ŽANR: SF/horor/triler

REŽIJA: David Cronenberg

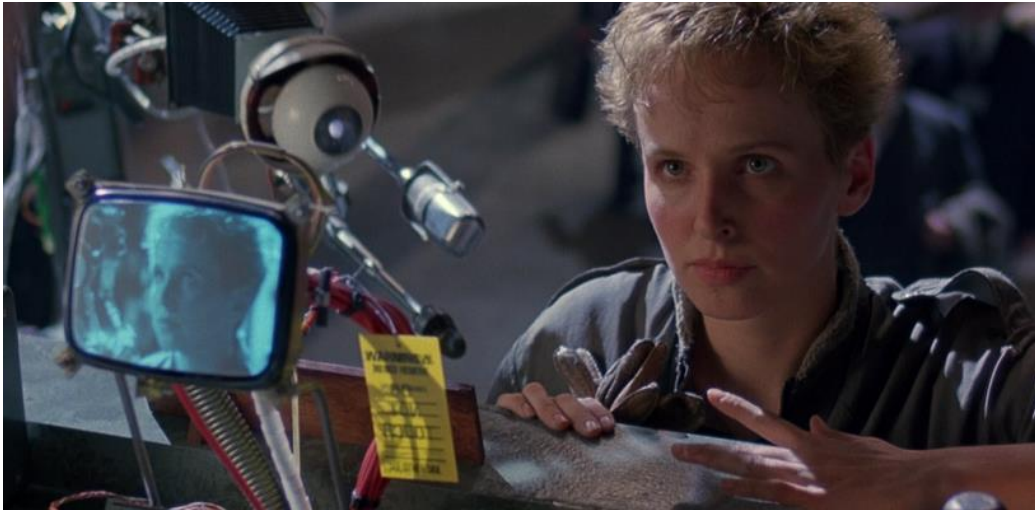
ULOGE: James Woods, Debbie Harry, Sonja Smits

ZEMLJA: Kanada

Kratak opis: „Videodrome je priča o Maxu Renneru (James Woods), direktoru jedne male senzacionalističke televizijske postaje čiji se program uglavnom sastoji od soft pornjave. Max se zaželi nečega pa mu sjekira padne u med kada mu Harlan (Peter Dvorsky), kolega zadužen za piratstvo putem satelita, ukaže na postojanje Videodrome-a, emisije koja prikazuje mučenje i ubojstvo anonimnih žrtava. Max vjeruje kako je takav show budućnost televizije te zatraži od Harlana da mu krene skidati tu emisiju. Max se upusti u seksualnu vezu s Nicki Brand (Deborah Harry), mazohističkom psihijatricom, a istovremeno gledajući program Max počne halucinirati, te saznaje kako je to itekako povezano s izloženošću Videodrome-u.“

(Suton, 2011).

Brazil (1985)



Izvor: preuzeto u cijelosti (screenprism.com)
Slika 7. Brazil

ŽANR: SF/drama

REŽIJA: Terry Gilliam

ULOGE: Jonathan Pryce, Kim Greist, Robert De Niro

ZEMLJA: Ujedinjeno Kraljevstvo

Kratak opis: „U visoko strukturiranoj i birokratskoj državi vlada je ugradila ekstremne i vrlo kontraproduktivne mjere za praćenje terorista. 'Bug' u sustavu miješa prezime terorista zvanog Tuttle (Robert De Niro) i nevinog čovjeka pa tako pogrešan čovjek zvan Buttle biva uhićenim i ubijenim dok Tuttle i dalje slobodno luta. Sam Lowry (Jonathan Pryce) dodijeljen je istraživanju pogreške. U isto vrijeme, Jill Layton (Kim Greist), Buttelova susjeda, pokušava prijaviti grešku vlastima. Zbog izuzetno neučinkovite birokracije, postupak smatra vrlo napornim. U međuvremenu, Sama, koji je zaljubljen u Jill, obuzimaju maštarije te biva žrtvom kontraproduktivnosti vlade.“ (Honeybone, 2018).

The Truman Show (1998)



Izvor: preuzeto u cijelosti (dazeddigital.com)

Slika 8. The Truman show

ŽANR: SF/komedija/drama

REŽIJA: Peter Weir

ULOGE: Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney

ZEMLJA: SAD

Kratak opis: „Truman (Jim Carrey) je prva beba usvojena od strane korporacije i to, ni manje ni više, u svrhu reality show-a. Truman je glavna zvijezda najgledanijeg televizijskog showa na planeti, koji nosi njegovo ime i svaki trenutak njegovog života, od trenutka njegovog rođenja je sniman i prenosi se na televiziji. Međutim, problem je u tome što Truman to jedini ne zna i njegov život se zapravo odvija u okviru ogromnog filmskog studija, za koji Truman vjeruje da je stvaran svijet. Da stvar bude zanimljivija, svi ljudi koji ga okružuju, uključujući njegovu ženu Meryl (Laura Linney) su glumci i statisti, a svaki trenutak njegovog života i okruženja je strogo isceniran od strane glavnog redatelja show-a Christofa (Ed Harris).

Usljed tolike količine proračunatosti oko njega, u Trumanu počinje raditi crv sumnje te kreće istraživati o čemu je zapravo riječ.“ (Stajić, 2013).

7. INTERPRETACIJA REZULTATA ISTRAŽIVANJA

7.1. Konflikt tehnologije i pojedinca/društva

Naime, kako je ranije spomenuto sukob tehnologije i pojedinca/društva temeljni je pokretač i problem većine znanstvenofantastičnih filmova, pa time i ovih filmova koji su uzeti kao uzorak za istraživanje.

Utječe li tehnologija, odnosno u ovom slučaju mediji, negativno na društvo je problem koji postoji već od samih početaka medija. Iako se ovih dana strahovi više zasnivaju na internetu i računalnim igrama, u ranim 1980-ima video revolucija je bila ta koja je donosila strah. Ideja da nasilni mediji vode nasilnom društvu je ona koja je najbolje opisana u političkoj horor satiri redatelja Davida Cronenberga, filmu *Videodrome*. „Film se radi o Maxu Rennu (glumi James Woods), direktoru kasnonoćne televizije Civic TV; jeftinog kanala koji prikazuje soft-core pornografiju i hardcore nasilje. Kad presretne prijenos tajnog televizijskog programa zvanog *Videodrome*, Max postaje opsjednut saznanjem o tome kako bi ga stavio na svoj kanal. Dr. O'Blivion (glumi Jack Creley) je čovjek koji postoji samo u video vrpci. Njegovo je ime, priznaje, televizijsko ime jer će se to konačno dogoditi svima; svi ćemo biti na televiziji i svi imamo televizijska imena“ (usp. Scovell, 2012). Brzo unaprijed trideset godina i svi doista imamo internetska imena za *Twitter*, *Tumblr* i druge društvene web stranice. Ono što *Videodrome* čini tako bezvremenskim jest njegova paranoja na ideju virtualne stvarnosti i to kroz odnos gledatelja i televizora. Kad film predstavi *Videodrome* stroj, čini se prilično nevjerojatnim da je Cronenberg previdio današnju zaludenost nasilnim računalnim igrama. Čini se da su i likovi u filmu toga svjesni i namjerno zrcale reakciju gledatelja na sam film izjavama poput - Oprostit ćete mi ako ne budem ostao gledati. Jednostavno se ne mogu nositi s jezivim stvarima. Iako je društveni komentar filma ono što mu daje prednost, Cronenberg ispunjava ostale dijelove filma zapanjujućim vizualnim efektima. „Koristeći ekstremne oblike erotike i nasilja spojenih u bolesnu mješavinu političke paranoje i revolucionarnih učinaka, *Videodrome* je šokantno istraživanje paranoje desnog krila nad javnom zabavom“ (usp. Scovell, 2012). Ovaj film upozorava nas na manipulaciju masovnih medija i korumpirani utjecaj televizije. *Videodrome*-ove kontradikcije nas prisiljavaju na razmišljanje o vlastitoj sklonosti konzumiranju medija. Svojim kontradikcijama, inventivnim specijalnim efektima i jezivom kinematografijom, *Videodrome* još uvijek djeluje kao vrlo odvažan znanstvenofantastični film. U doba pretjerano popularne televizije, zaraznih društvenih mreža i sve nasilnijih videoigara,

to je film koji još uvijek ima puno toga za reći o društvenom konzumiranju nasilja i seksa. "Živimo u pretjerano stimuliranim vremenima, žudimo za stimulacijom, u njoj uživamo, uvijek želimo više." kaže lik iz filma Nicki Brand (glumi Debbie Harry) i možemo zaključiti kako ta rečenica i danas itekako vrijedi u našem društvu.

Drugi film koji prikazuje konflikt između tehnologije i društva je *Brazil*. Sadistički crni humor redatelja Terrya Gilliama uništava sve što nam je najdraže o tehnologiji u uvodnih deset minuta ovog filma. Njegova stajališta o oslanjanju na tehnologiju očita su već u početnoj sceni kada se pojavljuje oglas za tzv. kanale koji su izgrađeni tako da odgovaraju svakom domu. Upotreba sivih nijansi i neo noir stila stvaraju osjećaj gušenja koji savršeno stvara svijet tamnog tehnološkog napretka. Jedina prava boja koju vidimo je strastvena crvena - boja članova osoblja Centralne službe, haljine njegove majke i sirene upozorenja. Ružni zračni kanali probijaju se kroz svaku sobu, nalik na pipke ogromne hobotnice koja prodire u svačiji život. U jednom od najupečatljivijih scena filma pojavljuje se Robert DeNiro kao odmetnik Archibald 'Harry' Tuttle, odjeven poput vojnog zapovjednika i otvara zidove Lowryjeva stana. Kanali se šire i stežu, kao da dišu. Prizor pretvara strojeve iz metaforičkog u živo čudovište koje upada u domove pojedinaca. *Brazil* pokazuje da, sve dok gradimo složeniju tehnologiju, povećava se i šansa da se ta ista tehnologija pokvari. A ako smo izgradili svoj život na tim strojevima i postali ovisni o tehnologiji, tada se i mi s njima rušimo.

U filmu *Fahrenheit 451* također je vidljiv konflikt tehnologije i društva, odnosno u ovom slučaju televizije kao medija i društva. Ideja filma je da bezumna konzumacija masovnih medija može dovesti do toga da građani u društvu izgube slobodu i imaju isprane mozgove. Glavni lik Montag užasnut je konzumacijom televizije, no za razliku od njega, njegova supruga Linda potpuno je ovisna o bezumnim televizijskim emisijama. Vjeruje da su likovi s kojima se susreće na televiziji njezini prijatelji i toliko se bojala razmišljanja da kada Montag inzistira na čitanju, prijavi njega zbog zločina knjige. Naime, u filmu zidovi salona predstavljaju oblik zabave koji većina ljudi ima unutar svojih domova. Točnije, radi se o televizijskim ekranima koji pokrivaju površinu cijelog zida. Nakon što su ekrani uključeni, oni bombardiraju gledatelja glasnom glazbom i prikazuju emisije nazvane 'Obitelj'. Ove emisije, često temeljene na komedijama, sadrže ponavljajuće i prepoznatljive likove i vrlo su interaktivne. Lik Linde obožava sudjelovati u takvim emisijama i zid je za nju postao dio svakodnevnice. Apsorbirana je u ovom obliku zabave do te mjere da je potpuno neupućena o svijetu oko sebe i postojećim problemima. Kad nije u svojoj interaktivnoj TV sobi, Linda, kao i neki drugi likovi, provodi veći dio svog vremena sa školjkama u ušima - minijaturnim radio prijemnicima koji reproduciraju emisije, vijesti, reklame i glazbu, utapajući stvarne zvukove svijeta. Važno je

istaknuti kako je sam tvorac istoimenog romana po kojem je i snimljen ovaj film, Ray Bradbury, želio upozoriti protiv porasta popularnosti televizijskih programa. „Bradbury je u jednom razgovoru rekao: Fahrenheit 451 nije priča o vladinoj cenzuri, to je priča o tome kako televizija uništava interes za čitanje literature. Radi se o tome da TV ljude pretvara u kreten. Televizija je medij koji vam daje datume bitki Napoleona, ali ne i tko je on, širi faktoide umjesto znanja. Televizija vas toliko zasipa beskorisnim informacijama da se osjećate puno i nemate potrebe ići dalje nešto istraživati“ (usp. Marshall, 2017).

Film *The Truman show* također na vrlo jasan način opisuje konflikt tehnologije i društva. Jednostavna narativna površina filma iznenađujuće zadržava duboku poruku između crta - a to je izjava o postmodernom ljudskom životu u sjeni tehnologija. Film je univerzalno interpretiran kao alegorija o zloslutnom utjecaju medija na naše živote te pokazuje medijsku opsesiju kontrolirane i lijepo zapakirane stvarnosti. To je priča koja otkriva suštinsku istinu o onome što se događa s društvom. Lažni krajolik u kojem živi Truman naš je vlastiti današnji medijski krajolik u kojem se vijesti, politika, oglašavanje i javni poslovi sve više sastoje od iluzija. Neprijatelj u ovom su filmu definitivno divovske medijske kuće, novinarske organizacije i političari koji nas drže okruženima neistinom. Poruka je ovog filma nepogrešiva – „mediji i napredna tehnologija mogli bi nas natjerati da se vratimo u novi infantilizam u kojem nas strojevi i ljudski manipulatori hrane maštarijama. Ovaj film poziva nas da se odupremo takvim iskušenjima i baš poput Trumana, napravimo putovanje uma u kojem ćemo se osloboditi manipulacija i iluzija“ (Sanes, 1998).

Blade runner pak opisuje sukob tehnologije i društva kroz sukob androida tj. replikanata i ljudi. Korporacija Tyrell je naime stvorila seriju replikanata 'Nexus' koja je praktički bila identična odraslim ljudima, ali su imali različitu snagu, brzinu, okretnost, otpornost i inteligenciju u različitom stupnju, ovisno o modelu. Neki su replikanti podijeljeni ljudima koji su prihvatili ponudu da emigriraju u kolonije izvan svijeta, a drugi su korišteni u borbi za zaštitu kolonista i istraživanje drugih svjetova. Nakon krvave pobune protiv kolonije izvan svijeta, zakon je zabranio postojanje replikanata na Zemlji. Zakon nije smatrao da su replikati ljudski i stoga im nije pružio ni prava ni zaštitu. Tako su uspostavljene posebne policijske jedinice kako bi lovile i povlačile replikate. Dio te jedinice je i umirovljeni policajac Deckard koji je dobio zadatak uhvatiti četiri replikanta koji su se pobunili i vratili na Zemlju - i tu kreće borba između replikanata i ljudi. „Neizvjesnost u *Blade Runner-u* uspostavlja atmosferu tajanstvenosti i dvosmislenosti koja donosi sumnju u to što je ljudsko, a što ne; što je stvarno, a što izmišljeno. Ta promjena u percepciji čovječanstva prenosi se detektivskim stilističkim formatom i cyberpunk svijetom. Taj cyberpunk svijet podrazumijeva megalopolis mračne budućnosti s

visokim razinama nasilja, korumpiranim korporacijama i novim tehnologijama o kojima ljudi ovise. Film koristi ideju fatalizma - lovac protiv divljaka; sumnja u to tko je zapravo neprijatelj; dvojbe glavnog junaka oko njegovog vlastitog identiteta; i borba za zadržavanje kontrole nad okolnostima. U ovom filmu definitivno dominira koncept tehnicizma, odnosno ideja da će se svi problemi, potrebe i stvarnost s vremenom kontrolirati pomoću tehnoloških sredstava i uređaja. Međutim, film zapravo pokazuje koje su posljedice takvog koncepta – potraga za neznatnim ciljevima te ljudi lišeni bilo kakvog osobnog etičkog ili moralnog razmatranja“ (usp. Soares, 2014).

Film *Logan's run* svoju radnju isto tako zasniva na sukobu tehnologije, odnosno u ovom slučaju super računala, te društva. Računalo je u ovom filmu prikazano kao roditelj, autoritet, politički vođa, medijski manipulator i izvor kulture. Računalo okružuje svoje stanovnike postavkom primamljivog svijeta i blokira sve ostalo; u njihove misli sadi priče koje definiraju što je stvarno. Koristi svoju moć da konstruira njihovu stvarnost. Računalo sve to čini kao dio svojih napora da infantilizira stanovnike grada i privede ih u simbiozu u kojoj je pod kontrolom. „*Logan's Run* je oblik propagande koja gura određenu viziju društva. U izmišljenom svijetu koji nam pokazuje, potiče nas da vidimo kroz samo-orijentirani način života i ovisnost o tehnologiji, te utemeljenja koja ih održavaju. Ali isto tako smo ohrabreni da prihvatimo, i ne dovodimo u pitanje, implicitnu tvrdnju filma da su stoički život braka i rada pravi oblici ljudske slobode. Poruka filma o našoj kulturi i politici je da postajemo društvo atomiziranih pojedinaca koji ovise o onima koji su na vlasti da definiraju naš svijet, strukturiraju naš životni stil i donose odluke koje utječu na naš život“ (usp. Sanes, 2004). Oni koji su na vlasti uvlače nas u izgrađene stvarnosti temeljene na iluzijama, a mi onda odigravamo maštarije koje nam nude. Ali film ima i važniju poruku, a riječ je o odnosu između neograničene tehnologije i granica ljudskog karaktera. Njegova središnja poruka je da će naša mudrost morati ići u korak s našom moći ili će nas umjesto toga tehnologija za koju vjerujemo da će nas osloboditi, zapravo porobiti i uništiti. Ideja filma je da se zapravo trebamo osloboditi stiska manipulatora koji koriste tehnologiju da upravljaju društvom i oblikuju njegove iluzije i biti slobodni.

Sukob između tehnologije i društva u filmu *2001: Space Odyssey* pak je prikazan kao sukob super računala, odnosno umjetne inteligencije po imenu HAL te ljudi astronauta. To je priča o borbi i na poslijetku pobjedi čovjeka koji je jedini preživio metodički program istrebljenja superračunala HAL-a. „Na svemirskom brodu Discovery One, tvorci su obavijestili samo superračunalo HAL 9000 o cilju misije: doći do Jupitera i tražiti znakove izvanzemaljske inteligencije. Iako se smatra nepogrešivim, HAL čini pogrešku. Računalo to odbija priznati i, uhvaćen, tvrdi da je pogreška bila zbog "ljudskog faktora". Usvajajući ovu liniju razmišljanja,

stroj daje sebi status kakav članovi posade nisu mogli zamisliti - status živog i promišljenog bića. HAL-ova pogreška za posadu je neprihvatljiva. Nema mjesta oprostaju i HAL se mora ukloniti iz upotrebe. Superračunalo, sveprisutno, odmah otkriva projekt dizajniran za okončanje svog života. Kako bi preživio i dovršio svoju misiju, odlučuje eliminirati posadu. Samo jedan čovjek preživljava, astronaut David Bowman, i nastavlja s još većom odlučnošću misiju digitalnog ubojstva. Bowman uspijeva prodrijeti u jezgru jedinice, a zatim mehanički, bez osjećaja i gotovo svečano prekida, jednu po jednu memoriju stroja iz njegovog kućišta. Poput djeteta uhvaćenog rukom u teglici s kolačićima, računalo govoreći o sebi pokušava odgoditi lobotomiju. U konačnom pokušaju otpjeva pjesmu koju je naučio u svojim prvim satima "života", ali ništa ne uspijeva i na kraju glas izmiče“ (usp. Guarnieri, 2018). I dok redatelja Stanleya Kubricka mnogi smatraju genijem, njegovo je proročanstvo, iako poetično, poprilično nerealno. Teško je zamisliti da računalo umjetne inteligencije doista može promijeniti vlastitu misiju na štetu svojih stvaratelja. Ono što je naime vrlo moguće i što moramo ozbiljno shvatiti jest to da je glavni rizik za čovječanstvo zapravo informatičko ratovanje – „uporaba računala, interneta i drugih sredstava za provođenje napada na informacijske sustave s ciljem nanošenja štete ili prekida u radu“ (Pavić, 2015).

Konačno, u filmu *The 10th victim* prikazan je sukob tehnologije u obliku televizije kao nasilnog medija te društva koje konzumira taj medij. Budući da se Italija u vrijeme kada je film snimljen, 1965. godine nalazi u poslijeratnom razdoblju nije ni čudno da Petri inspiraciju pronalazi upravo u temi nasilja. Naime, u filmu je predstavljeno društvo u kojem su iskorijenjeni svi ratovi u zamjenu za televizijsku emisiju koja legalizira ubojstvo. Svi koji imaju žeđ za uništenjem i pohlepom potiču se na prijavu. Međutim, dok se mase gledatelja lijepe za televizijski ekran, vlasti zapravo u stvarnosti istrebljuju starije stanovništvo. Možemo dakle zaključiti da redatelj kao glavnog neprijatelja u filmu opisuje upravo televiziju. Petri televiziju vidi kao medij koji ima skrivenu agendu te svojim nasilnim sadržajem zapravo u potpunosti odvraće ljude od stvarnih problema u svijetu. Iako mračan, ovaj film je zapravo vrlo zabavna i duhovita satira na reality TV i naše današnje masovne medije opsjednute nasiljem - iako je film snimljen desetljećima prije samog postojanja reality TV-a. „U scenariju filma su razrađene tri velike teme: kako su masovni mediji pretvorili nasilje u zabavu, kako je kapitalizam komodificirao najobičnije ljudske nagone te kako je vakuum modernog života zasutio bogatstvo mitske prošlosti“ (Kehr, 2011).

Možemo zaključiti kako je u svim ovim filmovima tehnologija (bilo u obliku umjetne inteligencije ili pak medija kao tehnološkog izuma) predstavljena kao nešto zlo što izmiče kontroli svog tvorca (ljudskog bića) i koristi se za iskorištavanje čovjeka, a ne za njegovo služenje. U filmu *Blade runner* neprijatelja predstavljaju replikanti (androidi stvoreni od velike korporacije Tyrell); u filmu *Truman show* neprijatelj je pak velika medijska korporacija *Omnicom* koja snima reality show bez znanja svog glavnog lika; u *Brazilu* neprijatelj je pak doslovna tehnologija u obliku telefona, računala, kućnih aparata i svega ostalog što je ušlo u naše živote i ne možemo bez toga više funkcionirati; u filmu *Videodrome* neprijatelj je televizija kao medij koji svojim nasilnim sadržajem kontrolira svojim gledateljima i utječe na njihovo ponašanje; film *The 10th victim* također prikazuje televiziju kao neprijatelja odnosno predstavlja satiru reality televizije i medija opsjednutih nasiljem. u *Fahrenheitu 451* neprijatelj je isto tako televizija koja ispire mozak ljudima i stvara ih pasivnima i nezainteresiranim za bilo što drugo; u filmu *Logan's run* neprijatelj je pak super računalo koje kontrolira čitavim gradom i koje određuje svaki aspekt života svojih građana; u filmu *2001: Space Odyssey* neprijatelj je umjetna inteligencija po imenu HAL koji prikriva astronautima pravu namjenu misije. Dolazimo također do zaključka kako je u četiri od osam analiziranih filmova kao neprijatelj društvu prikazana upravo televizija kao medij. No zašto je tako? Medijska teoretičarka i sveučilišna profesorica Viktorija Car daje odgovor na to pitanje. „Naime, televizija je periodu druge polovice 20. stoljeća bila iznimno popularna jer je za razliku radija i novina imala uvjerljivost žive slike, a za razliku od filma nije bila režirana fikcija. Mase ljudi su iznimno pratili televiziju jer je donosila prikaze događaja koji su se zaista dogodili te izjave utjecajnih osoba. Međutim, snažnijim razvojem u 60-im godinama 20. stoljeća, kabelski i satelitski prijenos slike nepovratno su pokrenuli val promjena i na američkom i na europskom televizijskom tržištu. Tada nova tehnologija utjecala je na promjenu medijskog sadržaja, ali i na samu organizaciju medija. Televizija u Europi počinje se liberalizirati i u 80-im godinama 20. stoljeća Europi se dogodila masovna decentralizacija televizije“ (Car, 2010: 92-93). Televizija počinje mijenjati izbor sadržaja i način prezentacije s glavnim ciljem ostvarivanja veće gledanosti i profita. Televizijski se program počinje komercijalizirati, popularizirati i trivijalizirati te možemo reći da takav sadržaj nije zadovoljavao profesionalne vrijednosti medijskog sadržaja. Televizija je tada dominirala kao izvor informacija, znanja i zabave i danas je također još uvijek dosta popularna, međutim Internet ju polako, ali sigurno ugrožava.

7.2. Metaforičnost filma

Iduće pitanje koje smo analizirati u ovom istraživanju jest postoji li određena metaforičnost u svim ovim filmovima. Kako znanstvenofantastično viđenje medija u filmu ima svoju socijalnu i egzistencijalnu stranu, možemo zaključiti da iz toga proizlazi i određena metaforičnost. Naime, znanstvena fantastika zapravo manje govori o onome što će se dogoditi u budućnosti, a više o prevladavajućim problemima društva. „Metafora je u filmu prisutna kao sredstvo razumijevanja i označavanja: film se može izraziti metaforički ili možemo u filmu opaziti metaforički diskurs, slijed ili situaciju, razumijevajući ih u smislu nečeg drugog. Važno je napomenuti da, kada u filmu govorimo o metafori, moramo razmotriti čitav niz mogućih značenja koja proizlaze iz kodiranja i dekodiranja metaforičkog izraza“ (usp. Comanducci, 2010:3). „Metafore u filmu koriste se za uokvirivanje i definiranje nepoznatih ili nedefiniranih iskustava. To uključuje složene događaje, apstraktne konceptualizacije, različite kulture, neočekivane situacije i emotivna iskustva. Doista, metafora je jedan od naših najvažnijih alata za pokušaj djelomičnog razumijevanja onoga što se ne može u potpunosti shvatiti. U filmu su metafore nužni konceptualni okvir za reprezentaciju nepoznatog ili neuobičajenog“ (usp. Comanducci, 2010: 30-31). Svi filmovi koji su poslužili kao uzorak u ovoj analizi u sebi sadrže određenu metaforičnost u službi opisivanja tadašnje stvarnosti.

Valjalo bi krenuti od filma *Blade Runner* za koji se može reći da je film velike metaforike. Prva očigledna metafora vezana je uz utjecaj Azije na Ameriku 80-ih godina. Naime, u filmu je Los Angeles u 2019. godini azijski grad koji je propao. Ogroman videozapis sličan Times Square-u ispunjava stranu jednog nebodera. Na ekranu se prikazuje reklama Coca Cole, vrući neonski poslovni znakovi ispisani u gomili japanskih znakova su posvuda. Orientalna distopija vjerojatno je gledateljima imala smisla 1982., kada je film i debitirao. Ovu karakterizaciju grada možemo doista shvatiti kao metaforu za tadašnje ekonomsko razdoblje u Americi – naime to je vrijeme sve veće globalizacije nacionalne ekonomije te zemljom vlada strah od japanske korporativne invazije (usp. Locke, 2009). Osim metafore na tadašnje ekonomsko stanje u SAD-u te strah od azijske korporativne invazije, u filmu je prisutna još jedna metafora i to ona vezana uz rasu. Naime ovaj film koristi kulturne stereotipe kako bi replikante kodirao kao crnce, a ljude kao bijelce. Pažljivo čitanje filma pokazuje izuzetno dosljedan obrazac rasnog kodiranja zbog kojeg je *Blade runner* važan i moćan komentar na američku rasu. „Nekoliko bijelaca uočenih u ovom izrazito azijskom Los Angelesu očito su manjina, uključujući glavnog lika Ricka Deckarda (Harrison Ford). Ne samo da Azijci znatno nadmašuju bijelce, čini se da je grad evakuiran od crnaca. Nedostatak crnaca u filmu odstup

od standardne rasne reprezentacije američkog grada koja se većinom temelji na bijeloj i crnoj binarnoj slici. Zanimljiv je propust s obzirom na stvarnu prisutnost crnaca u LA-u i obzirom na dugu povijest pisanja o takvoj prisutnosti u američkim gradovima. Dvije mogućnosti izgledaju uvjerljivo: ili su se crnci pridružili bijelom egzodusu kolonijama izvan svijeta ili su ih istrijebili. Prvo je malo vjerojatno s obzirom na kroničnu ekonomsku diskriminaciju, a drugo previše zastrašujuće za razmatranje“ (usp. Barringer, 1997). Još jedna bitna metafora prisutna u ovom filmu su naravno replikanti. Naime, replikanti istovremeno služe kao sredstvo preispitivanja što je to što čovjeka čini čovjekom, ali i kao „metafora marginaliziranih i obespravljenih ljudi koji prije ili kasnije počnu težiti oslobođenju i izjednačavanju s višim klasama. Time se kroz film isprepliću egzistencijalna, metafizička i politička pitanja čovječanstva, na koja još uvijek kao civilizacija nismo u stanju adekvatno odgovoriti, ali trudimo se“ (Burolo, 2016).

The Truman show pak nudi sjajnu metaforu suvremene američke kulture. Njegova je poruka da smo uronjeni u medijski krajolik životnih fantazija koji služi interesima vlasti. Ako želimo biti slobodni i imati šanse u životu, morat ćemo se distancirati od sigurnosti i blagodati naše kulture zasićene medijima i biti spremni živjeti u svijetu kakav jest. Očito je da je redatelj Peter Weir htio upozoriti publiku na opasnost od toga da ćemo se izgubiti u okruženjima medijske simulacije i visoke tehnologije. Sva područja životnih fantazija u kojima se likovi ovog filma nalaze, prikazi su naše medijske kulture u kojoj nas televizija, računala itd., okružuju simulacijama koje se maskiraju kao nešto autentično. Naravno možemo reći da je čitav film zapravo metafora za moć medija koji toliko utječu na našu stvarnost. Bilo da gledamo televiziju radi puke zabave ili kako bismo dobili informacije iz vijesti, medijske izmišljotine postoje. Baš kao što je izmišljen Trumanov život, od insceniranih okolnosti u njegovom životu do glumaca koji su se pretvarali da su mu prijatelji - televizijske emisije i vijesti koje gledamo mogu se činiti istinitima, ali mnogo puta to nisu. „Izvrstan primjer su dokumentarni filmovi kojima toliko vjerujemo. Međutim, dokazano je kako postoje dokumentarci koji koriste konvencionalne tehnike pronađene u istinitim dokumentarcima kako bi ih se moglo shvatiti kao vjerodostojne i stoga realne. Jednom kada se naša stvarnost izgradi, teško je odvojiti se od onoga u što vjerujemo. Kao rezultat, jednom kada Truman otkrije da mu je čitav život laž i manipulacija, teško mu je vjerovati u to i boji se napustiti svoj izumljeni svijet“ (Samos, 2011).

Film *Fahrenheit 451* također izražava metaforičnost. Jedna od glavnih metafora u filmu je ona vezana uz društvo koje je postalo pasivno i opsjednuto masovnim medijima. Film je zapravo društveni komentar na tadašnje stanje kako u Europi, tako i u čitavom svijetu. Naime, 60-ih godina, kada se film pojavio, televizija je kao medij nadvladala tisak kao dotadašnji dominantni medij. Ona je bila tu kako bi pružila zabavu ljudima i bila privremeno utočište od

stvarnosti. Vrijeme je to kada se javlja sve više televizijskih kanala i kada se obitelji počinju svakodnevno okupljati u dnevnim boravcima kako bi gledali televiziju. Film zapravo zauzima stajalište da su mediji postali pasivniji od knjiga te da ideje predstavljene u knjigama imaju više utjecaja na ljude. Tome u prilog govori interakcija lika Linde s televizijom, koja se pokazuje manje plodnom interakcije lika Montaga s knjigama. To zapravo govori da čovjek može gledati televiziju bez obzira na mentalni trud - to je nešto što može raditi pasivno, ali čitanje knjige zahtijeva sudjelovanje. Upravo ta kritika na sve veću pasivnost ljudi uzrokovanu 'buljenjem' u isprazne medijske sadržaje i sve manja zainteresiranost za čitanje knjiga može se primijeniti na današnje moderno društvo.

Iako je glavna metafora filma *Videodrome* - televizija, ovaj se film može shvatiti kao metafora o medijima uopće. Metaforičko značenje iza grotesknih scena u filmu jednako je stvarno, relevantno i šokantno kao i uvijek. *Videodrome* je snimljen 1983. godine, no može se reći da je bio desetljećima ispred svog vremena. Uspješno je predvidio rastuću kontrolu masovnih medija te dolazak reality TV-a. Film na prilično grafičan način ilustrira kako se pojedincima mogu lako isprati mozgovi te kako mogu lako biti kontrolirani od strane masovnih medija. Pojavom novih tehnologija poput Interneta i mobilnih uređaja, danas smo, više nego ikada, okruženi signalima stvarnog *Videodrome-a* koji je masovni medij. Njegove slike i poruke sada mogu doprijeti do nas na različite načine i prate nas gdje god idemo.

I film *Logan's run* pun je metaforičnosti koja odražava 'lude sedamdesete', vrijeme kada je film i snimljen. Kao i većina distopijskih filmova, i *Logan's Run* koristi svoj zaplet za komentar tadašnjeg društva. U svjetlu 70-ih, popularnost plastičnih operacija metaforički je opisana vrlo satirički kroz cijeli koncept postupka obnove u filmu (koja je u osnovi masovno ritualno samoubojstvo), a ima i određene odjeke religioznih kultova koji su u to vrijeme bili popularni. Pokret otpora glavnih likova u filmu također možemo shvatiti kao metaforu na odjek mirovnih demonstracija mladih u Americi protiv rata u Vijetnamu. Nadalje, koncept opasnosti od hedonizma u filmu se prenosi u obliku senzualnosti i seksualnog oslobođenja likova. Upravo taj koncept odražava i američko društvo 70-ih godina te pokret seksualne revolucije koji je tad vladao. Osim toga, film odražava i činjenicu da homoseksualnost više nije tabu tema u američkom društvu, pa tako u jednoj sceni lik Logana upita lik Jessice je li ona lezbijka jer nije izrazila romantično zanimanje za njega. U skladu s kritikom na potragu za pretjeranim hedonizmom, film se metaforički osvrće i na pretjerani konzumerizam koji je zavladao Amerikom (upravo zato dizajn čitavog grada u filmu nalikuje svojevrsnom trgovačkom centru). Film zapravo ponavlja vrlo tradicionalnu poruku, a ona je da bi nam potrošačko društvo moglo rezultirati spljoštenom kulturom. Film u konačnici ima za svrhu upozoriti mlade gledatelje na

pokret kontrakulture, individualnost te protivljenje društvenim mehanizmima. Još jedna bitna metafora i poruka koju film nosi jest da bi nas u budućnosti inteligentne tehnologije mogle infantilizirati, pretvarajući nas u ovisnike o tehnologiji koji nisu u mogućnosti ništa odlučivati niti činiti sami. Kad je film objavljen 1976., tadašnja kultura još uvijek nije prošla kroz transformaciju u doba računala stoga možemo reći da je redatelj razmišljao ispred svog vremena. Poruka je filma kako bi se inteligentne tehnologije mogle toliko omotati oko nas i postati naše normalno okruženje, da bi nas naposljetku razdvojile od prirode i nas samih – i možemo reći da se to u 2019. godini doista počinje i događati. „Život u 2274. godini na određeni način i nalikuje opasnoj uspavanosti današnjih još uvijek previše hedoniziranih mladih ljudi, koji utapaju svoje sumnje u lakim užiticima. Mediji 21. stoljeća omogućuju mladim ljudima da samo promijene kanal ako vide nešto što bi ih moglo probuditi iz postavljenih stanica svojih koloniziranih umova i nastave dalje uživati u beskorisnom zabavnom sadržaju“ (Sanes, 2004).

Sljedeći analizirani film bio je *2001: Space Odyssey* koji također pršti metaforama. U njemu je opisana ideja čovjekove kontinuirane evolucije svijesti od primitivnog čovjeka iz pećine do visoko tehnološke civilizacije. Objavljen na kraju burnog desetljeća i na pragu najvećeg koraka koje je čovječanstvo ikada pokušalo, 2001. postala je za mnoge emotivan događaj. Ovaj film izgradio je nezaboravnu metaforu modernog doba, baveći se metamorfozom čovjeka u viši oblik postojanja. Kao i svaka moćna metafora, ovaj film djeluje na više razina istovremeno, a utjecao je ne samo na druge filmove, već i na naše kolektivne mašte posebnim efektima, zvukom i glazbom te likom računala po imenu HAL. Nadalje, može se primijetiti kako tzv. čuvari mjeseca, prvobitna bića koja prethode usponu čovjeka, predstavljaju metaforu SAD-a i Rusije tijekom hladnog rata. Oni ratuju jedni protiv drugih, ali i pomažu jedni drugima. Krajnji je ishod da jedna strana mora u konačnici pobijediti drugu. Činjenica da se Rusi i Amerikanci bore za svemir samo dokazuje beskorisnost, što je vjerojatno redatelj želio i dokazati.

Film *Brazil* također sadrži brojne metafore. Čitav je film zapravo satira o modernoj birokraciji i konzumerizmu. Film se osvrće na brojna socijalna i moralna pitanja poput privatnosti pojedinca, prava na informacije, medicinskih postupaka, birokracije, dehumanizacije te opsjednutosti ljudi tehnologijom za pojednostavljenje svog života. Film je definitivno metafora za društvo 80-ih koje neprestano pokušava potisnuti način slobodnog razmišljanja i društva koje je prepuno automatizma koji prožima svaki aspekt života. „Gilliam je u vrijeme kada je snimao ovaj film bio stisnut između britanske i američke vlade (Margaret Thatcher i Ronald Reagan), a to je također bilo i razdoblje nekih od najokrutnijih terorističkih

napada u Velikoj Britaniji. Božićna atmosfera koja prožima film također je prisutna kako bi naglasila konzumeristički stav specifičan za 80-e godine 20. stoljeća“ (Tognela, 2004).

Film *The 10th victim* kroz svoje metafore daje Petrijevu kritički pogled na neuspjehe političkog sustava njegove zemlje (Italije) - korupcija, religija (utjecaj Vatikana), industrijalizam, mediji u službi vlasti. Film je zapravo svojevrsna metafora za poslijeratno talijansko društvo u kojem je došlo do velikih promjena na svim razinama društva. Unatoč svom laganom pristupu, ovaj film odražava Petrijevu zabrinutost kamo će sve te promjene odvesti Italiju, ne samo iz perspektive socijalista iz radničke klase, već i iz perspektive jednog intelektualca. Svojim drukčijim pogledom Petri prikazuje likove, proturječnosti i vizije Italije šezdesetih godina. Film je osim toga i složena metafora za muško-ženske odnose i bitku spolova, inspirirana revolucijom koja se odvija u to vrijeme. Na svakoj razini filma sve je vrlo očito u porukama koje Petri želi prenijeti. U prvom redu moda, dizajn i set doprinose stvaranju futurističke atmosfere, pojačavajući karakteristike pop-art umjetnosti koja se tih godina iz Amerike širi i Italijom. U filmu se nalazi bezbroj referenci upravo na pop-art, koje se ne ograničavaju na opisivanje socio-kulturnog konteksta, već su tu kako bi utjelovile društvenu i političku poruku filma. Uz problem hipertehnologizacije društva i gotovo potpune kontrole nasilnih nagona ovaj film razmišlja i o otuđenosti suvremenog društva, o nedostatku komunikacije među ljudima, o bolesnom odnosu s novcem te noćnoj mori medija, televizije i oglašavanja.

7.3. Zamišljena budućnost

Analizirajući filmove dolazi se do zaključka kako većina znanstvenofantastičnih filmova našu budućnost vidi u distopijskom svijetlu.

Blade runner primjerice radnju filma smješta u trenutnu 2019. godinu koja osim nekoliko sitnica ipak dosta slični našoj stvarnosti. Multikulturna ulična scena kojom dominiraju billboardi, premještanje iz urbanih središta u predgrađa te zagađenje okoliša vizije su koje je redatelj Ridley Scott definitivno ispravno predvidio. Ono što se u filmu prikazuje, a srećom nije naša stvarnost jest totalni nedostatak ičega organskog (u filmu nema drveća na vidiku, sve su životinje replikanti) te potpuni nedostatak vlasti odnosno odsutnost osjećaja „vladavine zakona“.

Još jedan film koji svoju radnju smješta u distopijsko društvo jest *Videodrome*. Iako radnja nije smještena u budućnost nego u istu godinu u kojoj je i film objavljen 1980-u, ovaj film djeluje kao užasno proročanstvo o distopijskoj budućnosti u kojem su televizija, medijsko piratstvo, videoigre, prevladavajuća perverzija i pornografija mučenja zapravo normalni poduhvati pojedinca.

Nadalje, dva analizirana filma prikazuju naizgled utopijska društva, međutim kako radnje filmova napreduju otkrivamo kako je zapravo riječ o distopijama. Prvi je *The Truman show*. Naime, u ovom filmu prikazano je utopijsko društvo u obliku malog gradića Seehaven. Taj grad predstavlja aspekte stvarnog svijeta, uključujući vremenske prilike, oglašavanje i normalan svakodnevni život – no problem je što je čitav grad zapravo kupola odnosno televizijski set koji je napravljen da izgleda kao savršeno mjesto za život. U osnovi, glavni lik Truman živi svoj život u simulaciji besprijekornog, arhetipskog američkog grada. Naravno ovakva vizija nije se ostvarila i nemamo utopijsko društvo. Film pokazuje mračnu stranu takve ideje jer savršeno mjesto nije moguće i ne postoji. Film *Logan's run* drugi je analizirani film koji najprije prikazuje utopiju, no kako se radnja razvija saznajemo da je zapravo riječ o totalitarnoj distopiji. Priča prikazuje naoko utopijsko društvo, okupano modernizmom i ljepotom, međutim naizgled savršeno društvo uskoro se pokazuje kao nešto daleko zastrašujuće. 2274. je godina i samo nekoliko tisuća preostalih ljudi žive unutar *Dome City-ja*, grada izoliranog od opasnog i opustošenog vanjskog svijeta. Svaki aspekt života je planiran. Sloboda se ukida u ime pravednosti i jednakosti. Ljudi žive samo za trenutačno zadovoljstvo. Svi odnosi osim onih između pojedinca i države promatraju se sumnjivo ili su nemogući. Uspostavljene su drastične mjere za kontrolu veličine i resursa stanovništva: starost svakog građanina prati se i identificira po boji kristala na ruci („životni sat“), a s 30 godina moraju se

prijaviti u vrtuljak gdje se suočavaju s 'obnovom' odnosno smrću. Utopijsko društvo kontrolira super računalo, a njime upravlja *Sandman*. Film odražava ideju da utopije zahtijevaju od svojih sudionika da se odreknu nečega kako bi stvorili sklad i ujednačenost.

Film *Fahrenheit 451* isto tako prikazuje društvo koje je distopijsko, odnosno prikazuje svijet u kojem totalitarna vlada kontrolira život ljudi odvrćući ih od knjiga. U tu svrhu vlada zapošljava skupinu vatrogasaca koji pronalaze knjige i pale ih. Film nam prikazuje opresivnu budućnost, ali istovremeno dovodi u pitanje brojne objekte koji koegzistiraju u istom svemiru. Truffaut je ovaj film napravio u 60-im godinama 20. stoljeća, ali tematika ovog filma može se primijeniti i na sadašnje stanje u određenim zemljama koje su također totalitarne, poput Kine, Sjeverne Koreje, Kube i slično. Ne tako davno, jednake načine vođenja države vidjeli smo u slučaju Staljina, Hitlera, Mussolinija i drugih totalitarnih lidera. Međutim, u posljednjih 20 minuta filma radnja nas odvodi u drugu dimenziju. Distopijsko stanje pretvara se u utopijsko. Lik Montag prelazi iz jednog u drugi svijet. Bježeći iz okrutnog svijeta spaljivanja knjiga, nenamjerno ulazi u svijet nade u kojem su ljudi iz različitih zajednica i slojeva života imenovani po nekim poznatim knjigama. Ti pojedinci uče napamet i ponavljaju svaku riječ iz svojih knjiga kako bi širili književnost na buduće generacije i izbjegli neznanje.

Film *Brazil* također predstavlja distopijsko društvo. Smješten u nedorečenu budućnost, ovaj film otkriva nam depresivnu i potresnu istinu našeg svijeta danas i kako to može izgledati u bliskoj budućnosti. U filmu je opisana represivna vlada, gdje nema definiranog osjećaja slobode ni odgovornosti te vidimo beskrajno more sivih nebodera iz kojih autokratske vladine agencije nadgledaju građane. Klimatske promjene i obmana koja ide uz njih je također konzistentna podloga ovog filma (primjer je scena gdje automobili idu autocestom koja ima pregrade od lijepih plakata s obje strane ceste kako bi zavela stanovništvo od oštre stvarnosti pogoršanja okoliša izvan granica grada). Za razliku od mnogih vizija totalitarizma, *Brazil* prikazuje decentralizirani, neučinkoviti sustav kao mehanizam kontrole, što rezultira frustracijom podređenog stanovništva. *Brazil* predstavlja noćnu moru budućnosti, a istovremeno je i smiješan te jedan od najinventivnijih filmova 1980-ih.

2001: A Space Odyssey je film koji pak u prikazu budućnosti graniči između utopije i distopije. Naime, film prikazuje distopijski ili pseudo-utopijski moderni svijet u kojem je ljudsko društvo porobljeno izoliranom, kapitalističkom ideologijom, društvo totalne kontrole. Kao odgovor na to se postavlja radikalna transformacija (metafizička, društvena i politička) i ta transformacija prikazana je u posljednjem dijelu filma, sa strašnom vizijom kozmosa i čovjekovim poniznim položajem u njemu. Kubrickov neizmjereno pesimistički pogled ustupa mjesto viziji koja je možda najoptimističnija od svih njegovih filmova.

Film The 10th victim prikazuje distopijsku budućnost. U ne tako dalekoj budućnosti, međunarodni sustav tzv. Velikog lova pomogao je čovječanstvu da izbjegne ratove i stvori legalni način upravljanja nagonom za ubijanjem: tko pristane sudjelovati u igri lova, pristaje igrati najmanje deset rundi, nakon čega, ako preživi, dobije slavu i bogatstvo. Tko je prijavljen u uredu za lov, dobiva ulogu žrtve ili lovca, ali žrtva ne zna tko je lovac, samo da postoji neko tko ga traži da bi je ubio. Da bi pobijedio, žrtva mora ubiti svog lovca. Mnogi se pridružuju lovu nadajući se slavi i novcu, a drugi ga jednostavno gledaju na televiziji, gdje je vrlo popularna i cijenjena emisija. Čitavi lov snimaju kamere, a sve zapravo nadzire vlada u potpunosti zasićena medijskim prodorom.

7.4. Ostvarena vizija medija u budućnosti

Ova interpretacija rezultata odnosi se na istraživačko pitanje u kolikoj je mjeri film ostvario viziju medija u budućnosti. Valjalo bi krenuti od filma *Truman show*, koji se istaknuo u izvrsnom predviđanju ovisnosti o posredovanom iskustvu. „Ubrzo nakon izlaska filma stvarni reality TV je eksplodirao - *Big Brother* premijerno je prikazan 1999., *Survivor* 2000. a *American Idol* 2002. – tako da ovaj film možemo promatrati kao proročku prognozu te kulturne opsesije. Kako je reality tv sve više plijenio pažnju ljudi u narednim godinama, bilo je fer pomisliti da je film bio u pravu“ (Purdom, 2018). „U smislu tematskih problema, film poziva na preispitivanje politike nadzora (korporativna kontrola nasuprot slobodi pojedinca). No što zapravo implicira premisa filma na trenutno stanje globalizacije i postmoderne potrošačke kulture u kojoj dominiraju mediji? Kao što je rečeno u "Istinitom razgovoru" ovaj ogroman projekt koji ima preko 1,7 milijardi gledatelja, prenosi se uživo putem satelita u 220 zemalja tijekom cijelog dana i dio je jedinstvenog multimedijskog konglomerata korporacije *Omnicom*. Osim malog stupnja pretjerivanja, nema mnogo razlike između dostignuća izmišljenog *Omicoma* i dominantnog statusa njegovih kolega iz stvarnog života (*Viacom / Sony / New Corporation / Time -Warner*) na domaćem i svjetskom medijskom tržištu (usp. Kokonis, 1999). Nezasitna glad za emisijama i sve veća ovisnost o posredovanom nego stvarnom iskustvu definira postmoderni život i kulturu. Nalazimo se u dobu simulacija i simulakruma, slika i znakova koji su zauzeli bitno mjesto u tkivu svakodnevnog života. Može se reći da je postignuće Tovog filma to što je pokazao točno kako se današnja napredna digitalna tehnologija očituje u političkom, ekonomskom i socio-kulturnom kontekstu. Analizirajući ovaj film iz današnje perspektive može se zaključiti da izgleda manje kao scenarij reality televizije, a više poput modernog Interneta - prepun beskrajnih reklama, stalnog nadzora, zavodljivih teorija zavjere te prožimajuće samo-važnosti.

Drugi film koji je također definitivno ostvario viziju medija u budućnosti jest *Videodrome* jer je 36 godina kasnije, utjecaj televizije jači nego ikada. *Videodrome* se pokazuje čudno preciznim u svojim predviđanjima o našoj sve većoj ovisnosti o "televizijskoj zabavi". Film predviđa nadolazeće tehnologije virtualne stvarnosti, povratak 3D-a i trend videoigara koje postaju sve više uključene u korisnike. Jednako tako, naša ovisnost o mobilnim uređajima, nikada nije bila očitija. *Videodrome* također prefigurira teme istražujući posljedice nove tehnologije. To je film nastao u doba VHS-a, ali ako VHS zamijenimo s današnjim Internetom poruka bi bila gotovo ista. Živimo u doba u kojem tehnologija olakšava svakodnevnu ljudsku interakciju na makro skali. Vrijeme nenadmašne međusobne povezanosti u kojoj se informacije

prenose, obrađuju i dijele brže i šire nego ikad prije. Može se zaključiti da je *Videodrome* zaista bio nekoliko desetljeća ispred svog vremena. Tema o nasilju u medijima i utjecaju na gledatelje još uvijek je jednako relevantna kao i 1983. godine kada je film izašao. Živimo u eri u kojoj se slike i *memovi* slobodno dijele i u kojima je ukinuta uobičajena državna kontrola nad cenzurom. Vrste groznih snimaka na koje je Max Renn naišao u *Videodrome-u* vrebaju stvarno u današnjim mračnim kutovima *World Wide Weba*.

I film *Blade Runner* ispravno je predvidio budućnost. Suvremeni Los Angeles i lanci tehnologije koji se omotavaju oko našeg mozga pokazali su se zastrašujuće sličnim društvenim strukturama i okruženju u ovom filmu. Golemi i osvjetljeni neboderi; bogati stanuju u luksuznim zgradama, dok siromašni lutaju nečistim gradskim ulicama; grad pati od prenapučenosti, zagađenja i ekstremnih vremenskih prilika zbog klimatskih promjena– sve ovo je točan opis kako stvarnog današnjeg Los Angelesa 2019. godine, tako i izmišljenog Los Angelesa iz 2019. godine prikazanog u filmu. Kroz film postoji mnogo tema koje se mogu usporediti s društvenim strukturama našeg današnjeg suvremenog društva, ali ideja tehnološke dehumanizacije i gubitka individualnosti temeljni je sukob i nešto što se doista obistinilo. Prekid veze među ljudima raste jer tehnologija utječe na našu sposobnost međusobnog komuniciranja. Sve od Googlea pa do društvenih mreža, čak i internetskih web stranica za pronalazak ljubavi poput Tinder-a, omogućuju da se ovo isključivanje i dehumanizacija odvijaju. Naš nedostatak fizičkih interakcija u stvarnom svijetu mnogo je sličan likovima iz filma. Još jedna stvar koju je film ispravno predvidio jest pretjerani konzumerizam. Naime, u ovom filmu Los Angeles je prezentiran kao grad prepun panoa i reklama za različite proizvode od Coca-Cole do Atarija. Vjerujem da je ta postavka trebala pokazati mračnu stranu onoga što je Amerika cijnila u 1980-ima. Amerikanci se ponose time što mogu kupiti stvari koje žele. Ovaj film prikazuje poznatu američku vrijednost da možete kupiti sve što želite i prikazuje mračne mogućnosti budućnosti kojom vlada takav idealizam. Film komentira širenje korporativne moći i prazan rast konzumerizma u Americi. Iznosi viziju pretjerane, potrošačke budućnosti - koja je danas u 2019. doista takva. Film također prikazuje svijet u kojem bogate korporacije sjede na vrhu političkog lanca hrane i imaju svu moć. Ova je postavka još jedno upozorenje što bi korporacije mogle učiniti kada im se da prevelika snaga. Ridley Scott pokušavao je ljude osvijestiti o potencijalnoj opasnosti korporativne deregulacije i konzumerizma. *Blade Runner* nastao je u 80-ima, ali ideje i teme obuhvaćene u ovom filmu nešto su što je zasigurno još uvijek relevantno.

Iako je film *Logan's Run* objavljen 1976., očigledno je da je predvidio određene tehnologije budućnosti. Prvi primjer je naravno društvo koje vodi računalno. Iako nismo baš na

toj razini kontrole, između *Google Home-a*, *Amazon Alexa-e*, *Nest-a*, pametnih toaleta i pametnih pećnica, naš svijet doista kontroliraju uređaji koji postaju samo pametniji. Samo je pitanje vremena kad ćemo se potpuno osloniti na računala koja upravljaju našim životima, i očistiti put za potpunu podložnost umjetnoj inteligenciji. Drugi izvrstan primjer iz ovog filma su životni satovi na dlanu. Iako na dlanovima nemamo čudne kristale koji trepću crveno kad navršimo 30 godina, imamo *Apple Watch* i slične uređaje. *Apple* je započeo doba digitalnog zdravlja i način na koji smo ovisni o statistici našeg tijela gotovo je gori od uzimanja užarenog kristala i puta do prosvijetljene smrti. Još jedan zanimljiv futuristički primjer je naručivanje spoja preko mobitela. U filmu *Logan* prilazi kutku u svom dnevnom boravku i nakon nekih specijalnih efekata pojavljuje se vrlo zgodan čovjek. *Logan* se nasmiješi i pokuša opet. Iako je žena za koju se konačno odluči integralna za radnju filma, postoji jasna paralela s našim trenutnim sustavom druženja. Danas na *Tinderu* prelazimo prstom preko ekrana sve dok se ne pojavi netko tko nam se sviđa. I baš kao i u filmu, interakcija s pravim ljudima nasumično naručenim putem usluge upoznavanja uvijek donese dozu kaosa.

Film *Brazil* je, možemo reći, jednako tako imao ispravnu viziju medija u budućnosti. Napravljen 1985. godine kako bi gledateljima omogućio uvid u ono čemu svijet vodi, zastrašujuće je razmišljati kakvu smo razliku napravili trideset i četiri godine kasnije i koliko smo zapravo bliži tome da premisa ovog filma postane stvarnost. Naše okruženje pati od tehnologije koja bi nam trebala olakšati život, a ljudi postaju ovisni do te mjere da nam je postao glavni cilj ne raditi ništa. Koliko puta hodamo ulicom i vidimo ljude zaljepljene za svoje mobitele sa slušalicama na ušima? Sve je manje ljudske interakcije zbog napretka tehnologije. Ovaj film čini fantastičan posao u prikazivanju barijere koju je tehnologija usadila između tipičnih ljudskih funkcija. Film se uistinu čini relevantnijim danas nego ikad. Priča filma također podsjeća na skandale kršenja prava privatnosti iz nedavne prošlosti i do čega sve može doći kada se unose lažni podaci u bazu podataka. Gotovo svi ljudi danas se na neki način moraju suočiti s mješavinom manje više funkcionalnih i brzo razvijajućih tehnologija, kao i s uvijek prisutnim ostacima starih društveno-političkih sustava. *Brazil* nas u svojoj suštini doista upozorava na opasne posljedice oslanjanja na tehnologiju.

Kao što je i lik *Linde* u filmu *Fahrenheit 451* opsjednut televizijom, i današnje društvo je iznimno ovisno o internetu, video igrama i društvenim mrežama. Iz te perspektive možemo definitivno zaključiti kako je film ostvario viziju medija u budućnosti. Naime, u filmu su knjige zabranjene, ali moraju postati takve jer su ih ljudi prestali čitati zbog lijenosti. Ovaj scenarij doista može sve više postaje naša stvarnost jer danas sve manje ljudi čita knjige, a sve više je opsjednuto masovnim medijima kao oblikom zabave. „Naša kultura, jednom definirana

inteligencijom i racionalnim diskursom zbog dominantnog utjecaja tiska, postala je kultura definirana distrakcijom, neznanjem i zabavom zbog televizije i Interneta koji su skoro u potpunosti zamijenili tisak“ (Schneiderman, 2017). Iako je danas uloga dominantnog medija prešla s televizije na Internet, možemo reći da su se strahovi Raya Bradbury-ja, autora romana po kojem je film snimljen, a i redatelja Francois Truffaut doista obistinili.

Film *2001: Space Odyssey* također je ostvario viziju budućnosti. Mnogo redatelja znanstvenofantastičnih filmova je kroz godine predvidjelo velike tehnološke kreacije, ali malo njih je dostiglo razinu proročkih predviđanja poput Stanleya Kubricka. Film daje brojna predviđanja o čovjekovoj budućnosti s obzirom na tehnologiju. „Kubrick je, naime, u filmu podijelio svoju viziju slijetanja na Mjesec i godinu dana nakon debija filma, astronauti Neil Armstrong i Buzz Aldrin zakoračili su na mjesečevu površinu u misiji Apollo 11. Nadalje, u filmu postoji scena u kojoj Haywood Floyd razgovara sa svojom kćeri putem video poziva. AT&T je u to vrijeme već bio stvorio uređaj za videopozive nazvan Picturephone, ali uređaj koji se pojavio u filmu bio je puno elegantniji i moderniji. Film također prikazuje tehnologiju kojoj je trebalo mnogo godina da postane stvarnost, a riječ je o uređajima za upravljanje i prepoznavanje glasa. To je trenutno stvarnost, kao što možemo vidjeti s popularnom Appleovom značajkom Siri. Između ostalog, u filmu je moguće vidjeti Keira Dullea koji gleda BBC-jeve vijesti u malom prijenosnom uređaju s tankim ekranom pa se može reći da je to bilo predviđanje iPada“ (usp. Smith, 2018). Naravno, bitno predviđanje iz filma odnosi se na tehnologiju umjetne inteligencije koja je u filmu opisana kroz lik HAL-a. „Nedavne objave o ukradenim podacima korisnika Facebooka koje Cambridge Analytica razmješta kako bi se iskoristili podaci birača naglašava da su dezinformacije postale kritično pitanje našeg vremena. Naravno, masovna manipulacija vođena algoritmom samo je jedno oružje u arsenalima propagandista, zajedno s televizijom i ideološki nagnutim radiom. Ono što je s trenutnim početnim tehnologijama umjetne inteligencije problem jest pitanje tko ih kontrolira. Dok neki smišljaju nove lijekove i pojednostavljaju naše živote, drugi ih pak koriste kao snažne sile u suprotnosti s tolerancijom, slobodom i ustavnim pravima. Još uvijek smo u mogućnosti očistiti zlonamjernu uporabu ovih sustava, ali Facebook, Twitter, YouTube i drugi trebali bi uložiti puno više novca u regulaciju svojih mreža“ (usp. Benson, 2018).

Film *The 10th victim* isto tako ima prilično točnu viziju budućnosti. Predviđa opsesiju društva 21. stoljeća smrću i nasiljem kao zabavom. „U svom veselo nihilističkom senzibilitetu, učinkovito prikazuje futurističko društvo u kojem su nasilje i smrt postali zabava, a patnje drugih mogu se iskoristiti za financijsku korist medijskih korporacija. To je film koji je bio ispred svog vremena te koji uspijeva ubrizgati zdravstvenu dozu socijalne kritike u ono što se

površno može shvatiti kao jednostavno još jedan akcijski / komični triler“ (usp. Wheeler, 2013). Današnji reality show programi su uistinu protkani scenama bijesa koji onda izbija u nasilje jer upravo takvi dramatični ispusti donose veću gledanost. Kako bi privukli publiku koja voli senzacionalizam, producenti reality show-ova sve više ubacuju scene nasilja, uključujući tuče, uvrede i poniženja među sudionicima. No zašto ljudi uživaju u takvim nasilnim sadržajima? „Odgovor daju brojna istraživanja koja su pokazala da publiku ne privlači nužno nasilje samo po sebi, već ih privlači to što će kroz taj sadržaj osjetiti uzbuđenje i napetost. Takvi hedonistički užici samo su dio priče o tome zašto se voljno izlažemo scenama krvoprolića i agresije. Takvi sadržaji privlače publiku jer obećavaju da će udovoljiti njihovom traženju istine nudeći smislene uvide u određeni aspekt ljudskog stanja. Možda prikazi nasilja koji se percipiraju kao smisljeni i koji izazivaju razmišljanje mogu potaknuti empatiju prema žrtvama, divljenje djelima hrabrosti i moralne ljepote u nasilju“ (usp. Bartsch, 2013).

7.5. Aspekti moderne i postmoderne

U filmu *Videodrome* prva vidljiva značajka postmoderne jest činjenica da je Cronenberg kombinirao žanr horora i znanstvene fantastike, s obzirom da je upravo takvo žanrovsko miješanje jedna od odlika postmodernog filma. Druga je vidljiva značajka samorefleksivnost filma. Postmoderna samorefleksivnost vođena je pojavom novih medija pa tako postmoderni filmaši koriste medij filma kako bi komentirali učinke modernih medijskih oblika i potencijalno pogubne aspekte njihove nejasne budućnosti. Kako bi kritizirao psihološke učinke ultranasilnih suvremenih medijskih tekstova, Cronenberg donosi ultranasilni suvremeni medijski tekst; i videokaseta u filmu i sam film nazivaju se *Videodrome*, insinuirajući da će gledanje Cronenbergovog filma i drugih filmova poput njega natjerati gledatelje na nasilje i sadomazohizam. Treća značajka postmoderne u ovom filmu jest tema dehumanizacija glavnog lika. Nasilje i seks destruktivne su sile koje desenzibiliziraju i dehumaniziraju lik Maxa, ali su ujedno i konstruktivne sile, jer dovode do novog oblika razmišljanja u njemu. Četvrta je bitna značajka filma hiperrealnost. Naime, filmska naracija, koja se dosljedno prikazuje kroz Maxovu perspektivu, periodično se ruši njegovim halucinacijama i reproducira sjecište stvarnosti i mašte. Cronenberg ne naglašava prijelaze između Maxovog lucidnog stanja i trenutaka halucinacije i upravo na taj način kao gledatelji ne možemo shvatiti što je stvarno, a što ne.

Idući film u kojem su vidljive postmoderne značajke jest *Blade runner*. Prva je značajka utjecaja postmoderne estetika propadanja koja služi izlaganju tamne strane tehnologije. Grad je mjesto ogromne imigracije iz zemalja prenaseljenosti i siromaštva. I dok imigranti gomilaju grad, građani sele u predgrađa. Napuštene zgrade i susjedstva propadaju nasuprot gusto naseljenim, visokotehnoloških poslovnim okruzima. Druga značajka postmoderne je svakako kriza identiteta, rasap identiteta kroz ideju replikanata i ljudi. Treća značajka je već spomenuta ideja samorefleksivnosti. Drugim riječima, film stalno upućuje na svoje kinematografske konstrukte.

Film za koji se može reći da je pravi primjer postmodernog filma jest *Truman show*. Prva je od značajki postmodernog filma tema simulacije. Naime, u filmu Truman ne može znati istinu; njegov svijet mora biti u potpunosti simulacija. Javnost uživa u predstavi jer to jača stvarnost njihovog svijeta. Truman je u osnovi utjelovljenje simulakruma u kojem ništa nije stvarno i znakovi samo odražavaju druge znakove. Prava je osoba, ali život mu se temelji na hiperrealnosti. Autentičnost emisije (Trumanova nesvjesnost) poništava se tvrdnjom da se temelji na manipulaciji. Christof pokušava potisnuti Trumanovu svijest o svojim okolnostima u nastojanju da sačuva simulaciju. Redatelj Peter Weir premisu filma svodi na još jednu

postmodernističku značajku, samorefleksivnost (*The Truman Show*, emisija unutar filma). Ovaj film ima intertekstualni karakter, odraz je suvremenog raznolikog multimedijskog tržišta, nudi komentare na kinematografiju i televiziju, dok se najsuremenija tehnologija koja je uključena u njegovo stvaranje dotiče problematike problema reprezentacije (stvarnost vs. simulacija).

Jedan od aspekata postmodernizma jest uspostavljanje alegorija i upravo film *Brazil* obiluje mnoštvom njih. „Na početku filma na ekranu se pojavljuju vrijeme i približno povijesno razdoblje (8:49 sati; negdje u 20. stoljeću). Ove dvije stavke otkrivaju se pseudo-detaljima, alegorijskim dodirima bez alegorijske vrijednosti. Vrijeme čini bespotrebno precizan detalj; s druge strane, oznaka "negdje u 20. stoljeću" predstavlja pretjerano generalizirani podatak. Taj arhitektonski izgled filma nije tu da evocira niti prošlost niti budućnost, već svijet kakav bi izgledao da se cijelo stoljeće zbije u jedan jedini trenutak. Film se brzo kreće u kontradiktornost s tom općenitošću, no ipak prikazuje gledatelju specifičan svijet automobila, računala, televizora - svijet prilično poznat srednjoj klasi naprednog industrijskog društva. Ovaj efekt podsjeća na ruski formalistički pojam *ostrananie*, sredstvo stvaranja nečeg čudnog kako bi gledatelj mogao prvi put vidjeti poznato. Na primjer, računala u filmu izgledaju poput osobnih računala koja se sada koriste, osim što tipkovnice imaju tipke koje bi se mogle naći na staroj ručnoj pisačkoj mašini, a monitor, umjesto da bude kutija poput televizora, je više poput debelog komada stakla. Prekrivanje ili alegoriziranje ovdje je najtanje vrste, tako da se granice između stvarnosti i alegorija često rastvaraju. Drugim riječima, izgleda da stvarnost ne podržava maskiranje“ (usp. Krajewski, 1998: 90-98). Drugi trag postmodernizma u filmu je glavni lik, Sam Lowry. On je fragmentiran, nesavršen i nesvrstan - postmoderni čovjek. U društvu tako tako fragmentiranom, Samovo područje kontrole i odgovornosti prilično je malo. Brazil je također primjer postmodernizma u njegovoj nerazumljivosti. Naime, postmodernisti slave nekoherentnost i nerazumljivost. U Brazilu je moguće otkriti anagrame, aluzije na druge filmove i metaforičke elemente, ali na kraju je teško složiti slagalicu.

Film *2001: A Space Odyssey* pak primjer je utjecaja moderne na film. Aspekt modernizma koji je iznimno prisutan u ovom filmu jest potraga za odgovorima na temeljna pitanja o ljudskom iskustvu. Film je stvoren zbog svoje filozofske provokacije - Kubrick je sam jednom izjavio da želi da njegov film stvori mnoga filozofska pitanja. Modernizam se također može odnositi na proslavu tehnologije i strojeva, koncept koji se jasno istražuje kroz lik računala „HAL 9000“. Štoviše, favoriziranje primitivnog nad industrijskim element je modernizma koji je također vrlo moćan u ovom filmu. Tehnologija i primitivizam istražuju se pomalo obostrano, usprkos tome što nisu posebno omiljeni. „Kubrick je stvorio cerebralnu

znanstvenu fantastiku koja je rješavala egzistencijalna pitanja o čovjekovu odnosu s tehnologijom i svemirom što je za ono vrijeme bilo doista neuobičajeno“ (Murthi, 2018). Nadišao je žanrovske konvencije i s upotrebom glazbe i specijalnih efekata pokazao se kao iznimno progresivan redatelj. Upravo svim tim modernističkim odlikama, Kubrick je promijenio cijeli oblik znanstvenofantastičnog žanra koji je prije bio donekle ograničen.

Još jedan film izražava utjecaj moderne. Riječ je, naime, o filmu *Fahrenheit 451*. Truffaut je izgradio određene novine u režiserskom postupku koristeći brojne modernističke postupke - snimanje ručnom kamerom, korištenje prirodne rasvjete, povremene simulacije dokumentarnog stila, napuštanje čvrsto izgrađenih scena, duge snimke bez puno aktivnosti, ali s mnogo pokreta ili izraza lica koji otkrivaju psihološka stanja lika. Vidljiva modernost u ovom filmu, osim načina snimanja je i tema dezorijentiranih i praznih ljudi modernog društva. To su ljudi kojima nedostaje volje za moći i ne doprinose društvenom napretku. U *Fahrenheitu 451* Linda i njezini prijatelji tipični su moderni ljudi čiji su životi puni praznine. Zbog svog neznanja izgubili su sposobnost razmišljanja i reakcije na stvari koje se događaju oko njih. Još jedna bitna značajka moderne je naravno sukob tehnologije i čovječanstva. Naime u ovom filmu znanstveni napredak, točnije, interaktivna televizija, uzrokuje propadanje društva. Televizija pojačava Lindinu prazninu i uzrokuje ovisnost što joj pomaže da pobjegne od stvarnosti. Lik Linde tu je kako bi redatelj istaknuo potencijalnu krizu u visokom tehnološkom društvu. „Tehnika dvostrukog karaktera također je jedno od obilježja modernizma u filmu. Koristi se, naime za izražavanje dualizma pa tako koncept omogućuje da se dobar / loš, potisnut / izražen podijeli u dva lika. Upravo to je učinio i Truffaut pa tako glumica Julie Christie glumi dva lika, Lindu – Montagova supruga i Clarisse – Montagov duhovni partner. Ta dva lika predstavljaju dvije strane ljudske prirode - Linda predstavlja neznanje i prazninu čovječanstva, a Clarisse predstavlja intelektualni aspekt čovječanstva. Obje pokušavaju uvjeriti Montagu u ispravnost svog životnog stila. Linda cilja na stabilnost i uvlači Montaga u prihvaćanje ustaljene stvarnosti, dok Clarisse gura Montaga da izađe iz statusa quo i stvori novi sustav“ (usp. Xu, 2019).

I film *Logan's run* prikazuje utjecaj moderne. Ovaj film je jedan od najboljih kinematoloških primjera spajanja različitih stilova u prikazu moderne budućnosti. Film stavlja snažni naglasak na modernističko nasljeđe – kroz arhitekturu grada, ideju konzumerizma, super računala te seksualne slobode. Urbano okruženje predstavljeno je kroz metropolu s kupolama te pomno isplanirane modernističke zgrade, usred uređenih zelenih površina i jezera. Atmosfera grada je čisti hedonizam. Unutarnji gradski prostori odražavaju komercijalnu ideju koja se temelji samo na potrošnji pa tako sam grad nalikuje golemom trgovačkom centru. Plastična kirurgija, teretane, psihodelični lijekovi, ljubavne trgovine samo su neki primjeri robe

koja se nalazi ispod kupole. Štoviše, u ovom društvu ne postoje socijalne klase, a koncept obitelji je iskorijenjen te se apsolutno svi aspekti života građana, od začeca do smrti, upravljaju računalima. Bilo kakva veza između seksualne rekreacije i prokreacije likova u filmu je eliminirana. Ovo je konačna manifestacija kulture mladih i nepoštivanja tradicije, što se veže uz generacijski sukob te seksualnu revoluciju koji su vladali SAD-om 1970-ih.

Film *The 10th victim* na vrlo zabavan način prikazuje utjecaj moderne. Najprije kroz čudnu kostimografiju (geometrijski izrezi, dvobojni i prugasti motivi, gumene čizme i plastične kacige) i tehnologiju koja je prikazana futuristički, ali ne previše (nema letećih automobila, nevjerojatnih uređaja i slično). Film je moderan i zbog određenih društvenih tema o kojima raspravlja poput razvoda braka jer u vrijeme kada je film sniman, 1965. godine, u Italiji je razvod još uvijek bio ilegalan. Iduća modernost u filmu očituje se kroz predviđanje popularnosti reality show-ova koji tada još nisu niti postojali, te predviđanje uživanja ljudi u nasilnim sadržajima kao oblikom zabave.

8. ZAKLJUČAK

U ovom radu cilj je bio proučiti na koji su način prikazani mediji u znanstvenofantastičnim filmovima američke i europske produkcije u razdoblju od 1960. do 2000. godine (u vrijeme kada se mediji tek razvijaju i šire). Postavka ovog rada bila je da tehnologija, točnije mediji kao tehnološki izumi, u filmovima futurističke tematike bivaju uvijek prikazani na negativan način, kao nešto što će nas u budućnosti otupiti i na poslijetku i uništiti. Otkriva se kako čak polovica analiziranih filmova nudi prikaz televizije kao medija koji manipulira i ispire mozgove masama svojim bezumnim sadržajima. Zašto baš televizija? Odgovor leži u tome što je u razdoblju kada su se ti filmovi snimali upravo televizija bila najdominantiji medij. Snažnim razvojem televizijske tehnologije u 60-im i 70-im godinama 20. stoljeća dolazi do velikih promjena i na američkom i na europskom televizijskom tržištu. Televizija se počinje liberalizirati i dolazi do masovne decentralizacije što rezultira komercijalizacijom, popularizacijom i trivijalizacijom sadržaja. Upravo zato dolazimo do zaključka kako takve promjene postaju uzrokom česte tematike utjecaja televizije na društvo u tadašnjim filmovima znanstvene fantastike.

Također, kroz analizu filmova doznajemo kako su kao neprijatelj u filmovima uglavnom prikazane divovske medijske kuće i vlade koje upravljaju medijima te na taj način drže svoje građane okružene neistinom. Poruka filmova u mnogo je slučajeva da će nas mediji i napredna tehnologija natjerati da se vratimo u novi infantilizam u kojem nas strojevi i ljudski manipulatori hrane maštarijama. U filmovima je vidljiv i koncept tehnicizma, odnosno ideje kako će se svi problemi, potrebe i stvarnost s vremenom kontrolirati pomoću tehnoloških sredstava i uređaja. Međutim, to je napravljeno upravo kako bi se prikazale posljedice toga – ljudi su lišeni bilo kakvog osobnog etičkog razmatranja i nesposobni za izvršavanje bilo kakvih funkcija od silne ovisnosti o tehnologiji.

Isto tako, ono što je zamijećeno u svim analiziranim filmovima jest njihova metaforičnost. Upravo kroz sredstvo metafore ovi su filmovi pružili interpretaciju tadašnje složene i nestabilne društvene stvarnosti. Bilo da je riječ o metafori za poslijeratno stanje u Italiji tijekom 60-ih, za pokret otpora na rat u Vijetnamu i seksualnu revoluciju tijekom 70-ih, konzumerističko društvo tijekom 80-ih godina prošlog stoljeća ili pak za razvoj civilizacije od one primitivne do visoko tehnološke - svi ti filmovi odražavaju dramatične promjene u društvu

te su kroz svoje scenarije ublažili složenosti i osposobili ljude da prihvate promjene kao nešto što je prirodno i neizbježno.

Između ostaloga, ovo je istraživanje pokazalo i da su odabrani filmovi s futurističkom tematikom iz navedenog razdoblja - budućnost u pravilu vidjeli distopijski. Na taj način filmovi izoliraju i opisuju ono što u pojedinim društvima u tom trenutku nije valjalo. Bit takvih distopija jest zapravo opisati sadašnjost, reflektirajući njezinu grotesknu sliku u bližoj ili daljoj budućnosti. Upravo te groteskne slike budućnosti djeluju kao grozna proročanstva koja su se doista obistinila. Iako se u vrijeme kada su analizirani filmovi snimani mediji još nisu u potpunosti niti razvili, redatelji su očigledno predvidjeli što će se dogoditi. Televizija koja nas otupljuje svojim trivijaliziranim sadržajima, medijsko piratstvo, nasilne videoigre, društvo porobljeno kapitalističkom ideologijom, društvo opsjednuto posredovanim iskustvom i simulacijama, tehnološka dehumanizacija i gubitak individualnosti - samo su neka od obilježja opisanih filmskih društava koja su naša današnja realnost.

Ono što se također istaknulo kroz analizu filmova jest činjenica da postoji razlika između europske i američke produkcije filmova futurističke tematike. Ta razlika je koncepcija budućnosti. Naime, u europskim filmovima ta se koncepcija često temelji na elementima prošlosti i glavni razlog tomu je naravno Drugi svjetski rat i njegovi razorni učinci (pa radnja filmova često metaforički odražava upravo učinke rata), dok se u američkim filmovima to ne primjećuje.

Dolazimo do zaključka kako je žanr znanstvene fantastike nedvojbeno primamljiv upravo zbog toga što se kroz njega može dati kritika društvu te na svojstven način poslati određena poruka. „To je žanr koji odražava društvene anksioznosti, ali ujedno služi i za njihovo ublažavanje“ (Linde, 2017: 1). Dopršit ćemo rad citatom koji opisuje vodeću značajku ovog filmskog žanra – „znanstvena fantastika predstavlja most između svih kultura jer sažima i izražava strahove, mitove i neizrecivu zabrinutost ljudi. Pripovijesti iz znanstvene fantastike zapravo pružaju povijesni zapis promjena u društvenim i kulturnim vrijednostima tijekom vremena koje se kasnije mogu upotrijebiti za njihovo mapiranje u izvorni kontekst“ (usp. Menadue, Cheer, 2017: 1-2).

9. LITERATURA

- Tiskani izvori:

1. Horvat, S. (2008) *Budućnost je ovdje - Svijet distopijskog filma*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Hromadžić, H. (2014) *Medijska konstrukcija društvene zbilje*. Zagreb: AGM.
3. Hrvatska enciklopedija 4 (2002) Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža.
4. Filmska enciklopedija 1 (1986) Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod Miroslav Krleža.
5. Gilić, N. (2011) Filmski medij. U: *Uvod u medije*, ur. Zrinjka Peruško. Zagreb: Hrvatsko sociološko društvo, str. 87-109.
6. Jurčić, D. (2017) *Teorijske postavke o medijima – definicije, funkcije i utjecaj*. *Mostariensia*, godište 21, broj 1, str. 127-136.
7. Kalanj, R. (2010) *Ideologija, utopija, moć*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
8. Labaš, D. (2009) Međuljudska komunikacija, novi mediji i etika. U: *Novi mediji- Nove tehnologije-Novi moral*, ur. Danijel Labaš, Zbornik radova okrugloga stola s međunarodnim sudjelovanjem, Zagreb: Hrvatski studiji Sveučilišta u Zagrebu, str.13-41.
9. Manovich, L. (2006) Jezik novih medija. U: *Književna smotra*, ur. Dalibor Blažina, godište 38, broj 140. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo, str. 43-53.
10. Mikić, K. (2001) *Film u nastavi medijske kulture*. Zagreb: Educa.
11. Mileta, S. (2011) Znanstvenofantastični film na prijelazu u postmodernu. U: *Hrvatski filmski ljetopis*, ur. Nikica Gilić, godište 17, broj 67. Zagreb: Hrvatski filmski savez, str. 54-70.
12. Paić, Ž. (2008) *Vizualne komunikacije*. Zagreb: Centar za vizualne studije.
13. Peović, V. K. (2012) *Mediji i kultura: ideologija medija nakon decentralizacije*. Zagreb: Jesenski i Turk.
14. Peterlić, A. (2018) *Osnove teorije filma*. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti.
15. Peterlić, A. (2010) *Filmska čitanka*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.
16. Prelog, N. (2011) Novi mediji i novinstvo na Internetu, U: *Uvod u medije*, ur. Zrinjka Peruško. Zagreb: Hrvatsko sociološko društvo, str. 203-218
17. Suvin, D. (2010) *Metamorfoze znanstvene fantastike: o poetici i povijesti jednog književnog žanra*. Zagreb: Profil multimedija.

18. Težak, S. (2002) *Metodika nastave filma*. Zagreb: Školska knjiga.
19. Zgrabljić, R. N. (2005) *Medijska pismenost i civilno društvo*. Sarajevo: Media Centar.
20. Živković, Z. (1990) *Enciklopedija naučne fantastike*. Beograd: Prosveta.

- Mrežni izvori:

1. Alvarez, V. D. (n.d.) *The role of futurism in the technological imaginary (in industry or popular culture)*. URL: https://www.academia.edu/33060380/The_role_of_futurism_in_the_technological_imaginary_in_industry_or_popular_culture [pristup: 29.07.2019]
2. Arnold, N. (2017) *Science Fiction Movies That Accurately Predicted the Future*. URL: <https://www.cheatsheet.com/entertainment/8-science-fiction-movies-that-accurately-predicted-future-technologies.html/> [pristup: 14.08.2019]
3. Barringer, R. (1997) *Blade Runner: Skinjobs, humans and racial coding*. URL: <https://www.ejumpcut.org/archive/onlinessays/JC41folder/bladeRunner.html> [pristup: 03.09.2019]
4. Bartsch, A. (2013) *What attracts people to violent movies?* URL: <https://www.sciencedaily.com/releases/2013/03/130328091750.htm> [pristup: 10.09.2019]
5. Benson, M. (2018) *What 2001: A Space Odyssey got right about our blind leap into the digital age*. URL: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/2001-a-space-odyssey-50th-anniversary-future-predict-ai-artificial-intelligence-a8287056.html> [pristup: 09.09.2019]
6. Bullard, G. A. (2011) *Law and Technology: From Socialist Dystopia to Capitalist Utopia*. URL: https://law.yale.edu/sites/default/files/documents/pdf/sela/SELA11_Bullard_CV_Eng_20110325.pdf [pristup: 09.09.2019]
7. Burolo, F. (2016) *Blade runner*. URL: <https://128bit.noblogs.org/post/2016/10/24/blade-runner-1982/> [pristup: 04.09.2019]
8. Car, V. (2010) *Televizija u novomedijskom okruženju*. Medijske studije, Vol. 1 No.

- 1-2, str. 92-103. URL: <https://hrcak.srce.hr/76704> [pristup: 11.09.2019]
9. Comanducci, C. (2010) *Metaphor and Ideology in Film*. URL: <https://etheses.bham.ac.uk/id/eprint/1598/1/Comanducci11MPhil.pdf> [pristup: 03.09.2019]
10. Dalton, S. (2019) *Blade Runner: anatomy of a classic*. URL: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/features/blade-runner> [pristup: 16.09.2019]
11. Devrim A. E., Tong, T. i Pusat, E. S. (2006) *The effects of futurism on science fiction cinema*. URL: <http://www.irbnet.de/daten/iconda/06059010113.pdf> [pristup: 30.07.2019]
12. Dujčić, F. J. (2012) *Nuklearna prijetnja prikazana u filmskom žanru znanstvene fantastike u Hladnom ratu*. Međunarodne studije 12, 1; str. 86-106. URL: [https://bib.irb.hr/datoteka/995396.lanak -
_Nuklearna_prijetnja_kroz_filmski_anr_znanstvene_fantastike_u_hladnoratovsko_m_dobu.pdf](https://bib.irb.hr/datoteka/995396.lanak_-_Nuklearna_prijetnja_kroz_filmski_anr_znanstvene_fantastike_u_hladnoratovsko_m_dobu.pdf) [pristup: 06.08.2019]
13. Dykstra, N. (2015) *Postmodernism - The Truman Show*. URL: <http://hse4mnataliedykstra.blogspot.com/2015/02/postmodernism-truman-show.html> [pristup: 07.08.2019]
14. Flynn, H. *Everything You Need to Know About Retrofuturism*. URL: <https://www.rdasia.com/true-stories-lifestyle/thought-provoking/Instant-Answers-Retrofuturism> [pristup: 07.08.2019]
15. Guarnieri, F. (2018) *Artificial intelligence talks: the story since '2001: A Space Odyssey'*. URL: <http://theconversation.com/artificial-intelligence-talks-and-talks-the-story-since-2001-a-space-odyssey-96252> [pristup: 09.09.2019]
16. Honeybone, N. (2018) *Film Review: Brazil*. URL: <https://horrornews.net/71510/film-review-brazil-1985/> [pristup: 06.09.2019]
17. Hodgens, R. (1959) *A Brief Tragical History of the Science Fiction Film*. Film Quarterly, Vol. 13, No. 2, University of California Press. URL: <http://extscifi.weebly.com/uploads/8/9/4/7/8947540/article29.pdf> [pristup: 06.08.2019]
18. Hrvatska enciklopedija, *Moderna*. URL: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=41458> [pristup: 22.08.2019]
19. Hrvatska enciklopedija, *Postmodernizam*. URL: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=49698> [pristup: 22.08.2019]

20. Hrvatska enciklopedija, *Znanstvena fantastika*. URL: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=67356> [pristup: 22.08.2019]
21. Jandrić, P. (2016) *Neraskidiva veza tehnologije i društva*. URL: <http://slobodnifilozofski.com/2016/10/veza-tehnologije-i-drustva.html> [pristup: 03.09.2019]
22. Johnson, D. (2019) *9 predictions from old sci-fi movies that actually came true*. URL: <https://www.businessinsider.com/sci-fi-movie-predictions-2019-5> [pristup: 14.08.2019]
23. Kardile, S. (2017) *Understand the Portrayal of Postmodernism in Movies*. URL: <https://entertainism.com/postmodernism-in-movies-with-examples> [pristup: 07.08.2019]
24. Karlovy Vary Film Festival (2014). *The 10th Victim- Tribute to Elio Petri*. URL: <https://www.kviff.com/en/programme/film/317973-the-10th-victim/> [pristup: 06.09.2019]
25. Kehr, D. (2011) *Beware of Killer Brassieres, and Don't Die at Midnight*. URL: <https://www.nytimes.com/2011/10/02/movies/homevideo/the-10th-victim-and-the-phantom-carriage-on-video.html> [pristup: 10.09.2019]
26. Keser, B. I. (2016) *Moderni i postmoderni europski film*. U: Nataša Crnjanski, ur. Zbornik radova Akademije umetnosti 4. Novi Sad: Univerzitet u Novom Sadu; Akademija umetnosti, str. 220-232. URL: <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-8666/2016/2334-86661604220B.pdf> [pristup: 06.08.2019]
27. Kokonis, M. (1999) *Postmodernism, Hyperreality and the Hegemony of Spectacle in New Hollywood: The Case of The Truman Show*. *Gamma: Journal of Theory and Criticism*, Vol 7. URL: <http://ejournals.lib.auth.gr/gramma/article/view/7310> [pristup: 07.08.2019]
28. Krajewski, B. (1998) *Post-Modernism, Allegory, and Hermeneutics in Brazil*. URL: <https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1276&context=ijls> [pristup: 07.09.2019]
29. Levy, E. (2010) *Fahrenheit 451 (1966): Truffaut's Political Film*. URL: <https://emanuellelevy.com/review/fahrenheit-451-1966-4/> [pristup: 29.08.2019]
30. Linde, M. (2017) *Prikaz ženskih likova u znanstveno-fantastičnim filmovima*. Diplomski rad. Sveučilište u Zagrebu. URL: <https://repositorij.fpzg.unizg.hr/islandora/object/fpzg%3A442/datastream/PDF/vie>

- w [pristup: 30.07.2019]
31. Locke, B. (2009) *White and Black versus Yellow: Metaphor and Blade Runner's Racial Politics*. URL: https://www.researchgate.net/publication/236722719_White_and_Black_versus_Yellow_Metaphor_and_Blade_Runner's_Racial_Politics [pristup: 03.09.2019]
 32. Malenica, I. i Matek, Š. Z. (2018) *Distopijsko tematiziranje budućnosti: od Zamjatina do Mlakića i Popovića*. Tabula: časopis Filozofskog fakulteta, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, No. 15, str. 332-348. URL: https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=301736 [pristup: 06.08.2019]
 33. Marshall, C. (2017) *Ray Bradbury reveals the true meaning of Fahrenheit 451*. URL: <http://www.openculture.com/2017/08/ray-bradbury-reveals-the-true-meaning-of-fahrenheit-451.html> [pristup: 06.09.2019]
 34. Maskalan, A. (2006) *Žene i znanstvena fantastike: analiza britanske i američke ZF književnosti*. Sociologija i prostor: časopis za istraživanje prostornoga i sociokulturnog razvoja, Vol. 44 No. 174, str. 461-483 URL: <https://hrcak.srce.hr/94062> [pristup: 06.08.2019]
 35. Menadue, B., Cheer, K. (2017) *Human Culture and Science Fiction: A Review of the Literature, 1980-2016*. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244017723690> [pristup: 02.09.2019]
 36. Merás, L. (2018) *Retro futures: a vision of the future in european science fiction films (1979-1991)*. L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos, 26, str. 199-212. URL: https://www.academia.edu/37169658/Retro_futures_A_Vision_of_the_Future_in_European_Science_Fiction_Films_1979-1991 [pristup: 06.08.2019]
 37. Miklošić, M. (2012) *Retro futurizam – idilična budućnost*. URL: <http://arhiva.dizajnsvakidan.com/retro-futurizam-idilicna-buducnost/> [pristup: 29.07.2019]
 38. Moody, H. (2012) *Blade Runner 1982*. URL: <https://filmskamagija.wordpress.com/2012/01/23/blade-runner-1982/> [pristup: 22.08.2019]
 39. More, T. (1516) *Utopia*. URL: <https://www.planetebook.com/free-ebooks/utopia.pdf> [pristup: 15.09.2019]

40. Murthi, V. (2018) *How 2001: A Space Odyssey Has Influenced Pop Culture, 50 Years Later*. URL: <https://www.vulture.com/2018/04/how-2001-a-space-odyssey-has-influenced-pop-culture.html> [pristup: 07.09.2019]
41. Pavić, J. (2015) *Računalni napadi na automatsko vođenje industrijskih procesa*. Diplomski rad. URL: <https://www.bib.irb.hr/897416> [pristup: 09.09.2019]
42. Peterlić, A. (n.d.) *2001: Odiseja u svemiru*. URL: <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=406> [pristup: 26.08.2019]
43. Purdom, C. (2018) *The Truman Show was a delusion that came true*. URL: <https://www.avclub.com/the-truman-show-was-a-delusion-that-came-true-1826535781> [pristup: 08.09.2019]
44. Rajković, A. (2014) *Transparentno društvo i distopijski film*. Diplomski rad. Sveučilište u Osijeku. URL: <https://repositorij.ffos.hr/islandora/object/ffos%3A1288/datastream/PDF/view> [pristup: 08.08.2019]
45. Rudder, C. (2016) *Imagining the future of technology with science fiction prototyping*. URL: <https://enterpriseproject.com/article/2016/8/imagining-future-technology-science-fiction-prototyping> [pristup: 07.08.2019]
46. Sanes, K. (1998) *The Truman Show: Media as Metaphor*. URL: <https://www.criticism.com/md/film1.html> [pristup: 04.09.2019]
47. Sanes, K. (2004) *Logan's Run as a Critique of Society: Sex, Power, Illusion*. URL: <https://www.transparencynow.com/logan/logan2.htm> [pristup: 05.09.2019]
48. Sanes, K. (2004) *Logan's Run: Society's Power Brokers as Infantilizing Pseudo-Parents*. URL: <https://transparencynow.com/logan/logan5.htm> [pristup: 09.09.2019]
49. Samos, D. (2011) *The Truman Show - a metaphor for the Power of Media*. URL: <https://danramos429.wordpress.com/2011/05/27/the-truman-show-a-metaphor-for-the-power-of-media-rhetoric-4/> [pristup: 04.09.2019]
50. Schneiderman, M. (2017) *Fahrenheit 451: Uncensored (aka The Media is the Metaphor)*. URL: <https://universesofthemind.com/2017/02/11/fahrenheit-451-uncensored-aka-the-media-is-the-metaphor/> [pristup: 04.09.2019]
51. Science Fiction's Influences on Modern Society (2015). URL: <http://www.unsolicitedpress.com/blog/science-fictions-influences-on-modern-society> [pristup: 29.07.2019]
52. Scovell, A. (2012) *Videodrome – David Cronenberg*, URL:

- <https://celluloidwickerman.com/2012/11/28/videodrome-david-cronenberg-1983/>
[pristup: 19.08.2019]
53. Sinčić, P. (2018) *Digitalna revolucija*. Diplomski rad. Sveučilište u Rijeci. URL: <https://repository.inf.uniri.hr/islandora/object/infri:358> [pristup: 13.08.2019]
54. Smith, J. (2018) *2001: A Space Odyssey Predictions That Became Reality*. URL: <https://www.flickfeast.co.uk/spotlight/top-10-2001-space-odyssey-predictions-reality/> [pristup: 09.09.2019]
55. Suton, K. (2011) *Videodrome 1983*. URL: <http://www.fak.hr/vijesti-arhiva/videodrome-1983/> [pristup: 22.08.2019]
56. Soares, A. E. (2014) *How the film Blade Runner make us question our own humanity*. URL: <https://medium.com/film-movies-stories/the-meaning-of-being-human-e78d96db875a> [pristup: 09.09.2019]
57. Stajić, S. (2013) *The Truman Show 1998*. URL: <http://filmskerecenzije.com/the-truman-show-1998/> [pristup: 22.08.2019]
58. Thompson, T. (2018) *Decoding the Six Conflicts in Literature*. URL: <https://www.servicescape.com/blog/decoding-the-six-conflicts-in-literature-with-examples> [pristup: 03.09.2019]
59. Tognela, C. (2004) *Brazil – Terry Gilliam*. URL: https://www.tboake.com/brazil_questions_2004.html [pristup: 10.09.2019]
60. Torlak, N. (2013) *Novi mediji – nova pravila i nova recepcija kulture i umjetnosti*. In *medias res : časopis filozofije medija*, Vol. 2 No. 3. URL: <https://hrcak.srce.hr/114787> [pristup: 06.08.2019]
61. Turner, M. (2014) *Re-Viewed: Logan's Run changed sci-fi blockbusters forever*. URL: <https://www.digitalspy.com/movies/re-viewed/a603753/re-viewed-logans-run-changed-sci-fi-blockbusters-forever/> [pristup: 05.09.2019]
62. Unsolicited Press (2015) *Science Fiction's Influences on Modern Society*. URL: <http://www.unsolicitedpress.com/blog/science-fictions-influences-on-modern-society> [pristup: 29.07.2019]
63. Vujaklija, V. (2016) *Znanstveno–fantastični film i postmodernizam*. Diplomski rad. Sveučilište u Rijeci. URL: <https://repository.ffri.uniri.hr/islandora/object/ffri%3A516/datastream/PDF/view> [pristup: 30.07.2019]
64. Vojković, S. (2012) *Mediji i globalizacija: postmodernizacija filma i televizije*. URL: http://www.vizualni-studiji.com/projekti/vknm_globalizacija.html [pristup:

21.08.2019]

65. Warner, W. (2002) *Dystopia and Science Fiction: Blade Runner, Brazil and Beyond*. URL:
<http://dcmrg.english.ucsb.edu/WarnerTeach/E192/bladerunner/Dystopia.Blade.Runner.Hoffpaur.htm> [pristup: 19.08.2019]
66. Wasserman, T. (2018) *4 Examples of Sci-Fi Technology Predicted by Media*. URL:
<https://now.northropgrumman.com/4-examples-of-sci-fi-technology-predicted-by-media/> [pristup: 14.08.2019]
67. Wheeler, W. D. (2013) *La decima vittima*. URL:
<http://sensesofcinema.com/2013/cteq/la-decima-vittima/> [pristup: 10.09.2019]
68. Worlds without end. *Science Fiction, Fantasy & Horror Sub-Genres*. URL:
http://www.worldswithoutend.com/resources_sub-genres.asp [pristup: 22.08.2019]
69. Wright, S. (2008) *The Truman Show Delusion: Real or Imagined*. URL:
<https://www.webmd.com/mental-health/features/truman-show-delusion-real-imagined#1> [pristup: 16.09.2019]
70. Xu, L. (2019) *The Features of Modernism in Dystopian Films*. URL:
<http://seas3.elte.hu/overseas/overseas19xu.pdf> [pristup: 07.09.2019]

10. PRILOZI

- Popis slika

Slika 1. The 10th victim, preuzeto s: <https://ilcinetecario.com/2017/04/08/la-decima-vittima-e-non-e-lo-spettatore/> [pristup: 06.09.2019]

Slika 2. Fahrenheit 451, preuzeto s: https://www.reddit.com/r/OldSchoolCool/comments/8myd34/fahrenheit_451_retroscifi_tv_screen_1966/ [pristup: 29.08.2019]

Slika 3. A Space Odyssey, preuzeto s: <https://blog.stephenwolfram.com/2018/04/learning-about-the-future-from-2001-a-space-odyssey-fifty-years-later/> [pristup: 26.08.2019.]

Slika 4. Blade runner, preuzeto s: <http://www.zimbio.com/Technology+Predicted+By+Movies+and+TV+Shows/articles> [pristup: 14.08.2019]

Slika 5. Videodrome, preuzeto s: <https://letterboxd.com/film/videodrome/> [pristup: 29.08.2019]

Slika 6. Logan's run, preuzeto s: <https://scifiinterfaces.com/2013/11/22/the-answer-does-not-program/> [pristup: 05.09.2019]

Slika 7. Brazil, preuzeto s: <http://screenprism.com/insights/article/how-does-brazil-satirize-the-concept-of-technological-advances> [pristup: 06.09.2019]

Slika 8. The Truman show, preuzeto s: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/40216/1/the-original-truman-show-screenplay-was-way-way-darker> [pristup: 19.08.2019]