

PROSTOR

24 [2016] 2 [52]

ZNANSTVENI ČASOPIS ZA ARHITEKTURU I URBANIZAM
A SCHOLARLY JOURNAL OF ARCHITECTURE AND URBAN PLANNING

SVEUČILIŠTE
U ZAGREBU,
ARHITEKTONSKI
FAKULTET
UNIVERSITY
OF ZAGREB,
FACULTY
OF ARCHITECTURE

ISSN 1330-0652
CODEN PORREV
UDK | UDC 71/72
24 [2016] 2 [52]
131-308
7-12 [2016]

POSEBNI OTISAK / SEPARAT | OFFPRINT

ZNANSTVENI PRILOZI | SCIENTIFIC PAPERS

238-253 **SANDRA SMILJANIĆ
IVAN MLINAR**

ULOGA GRADA
U ZNANSTVENOFANTASTIČNIM
FILMOVIMA

PREGLEDNI ZNANSTVENI ČLANAK
UDK 711.433:791.43"19/20"

THE ROLE OF THE CITY
IN SCIENCE FICTION
MOVIES

SUBJECT REVIEW
UDC 711.433:791.43"19/20"



Af

SL. 1. DOMINANTNA OBIJELJZA GRADOVA U ZNANSTVENOFANTASTIČNIM FILMOVIMA:

- 1 – METROPOLIS – MEGA CITY ONE, *DREDD* (2012.)
- 2 – GRAD-STROJ – *SPACE STATION V, 2001: A SPACE ODYSSEY* (1968.)
- 3 – DEGENERATIVNI GRAD – LOS ANGELES 2019., *BLADE RUNNER* (1982.)
- 4 – REGRESIVNI GRAD – *SNOWPIERCER* (2013.)
- 5 – VIRTUALNI PROSTOR – *THE MATRIX* (1999.)

FIG. 1 PREDOMINANT FEATURES OF CITIES IN SCI-FI MOVIES:

- 1 – METROPOLIS – MEGA CITY ONE, *DREDD* (2012)
- 2 – CITY-MACHINE – *SPACE STATION V, 2001: A SPACE ODYSSEY* (1968)
- 3 – DEGENERATIVE CITY – LOS ANGELES 2019, *BLADE RUNNER* (1982)
- 4 – REGRESSIVE CITY – *SNOWPIERCER* (2013)
- 5 – VIRTUAL SPACE – *THE MATRIX* (1999)



SANDRA SMILJANIĆ, IVAN MLINAR

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
 ARHITEKTONSKI FAKULTET
 HR – 10000 ZAGREB, KAČIČEVA 26
 sandrasmiljanich@gmail.com
 ivan.mlinar@arhitekt.hr

PREGLEDNI ZNANSTVENI ČLANAK

UDK 711.433:791.43"19/20"

TEHNIČKE ZNANOSTI / ARHITEKTURA I URBANIZAM

2.01.02. – URBANIZAM I PROSTORNO PLANIRANJE

ČLANAK PRIMLJEN / PRIHVACEN: 20. 10. 2015. / 8. 12. 2016.

UNIVERSITY OF ZAGREB
 FACULTY OF ARCHITECTURE
 HR – 10000 ZAGREB, KAČIČEVA 26
 sandrasmiljanich@gmail.com
 ivan.mlinar@arhitekt.hr

SUBJECT REVIEW

UDC 711.433:791.43"19/20"

TECHNICAL SCIENCES / ARCHITECTURE AND URBAN PLANNING

2.01.02. – URBAN AND PHYSICAL PLANNING

ARTICLE RECEIVED / ACCEPTED: 20. 10. 2015. / 8. 12. 2016.

ULOGA GRADA U ZNANSTVENOFANTASTIČNIM FILMOVIMA

THE ROLE OF THE CITY IN SCIENCE FICTION MOVIES

FILM
 GRAD
 VIZIJE GRADOVA
 ZNANSTVENA FANTASTIKA
 ZNANSTVENOFANTASTIČNI FILMOVI

MOVIE
 CITY
 VISIONS OF CITIES
 SCIENCE FICTION
 SCIENCE FICTION MOVIES

U radu se prezentiraju i propituju tehnološke, kulturološke, sociološke, filozofske i psihološke značajke ljudskog staništa kroz analizu gradova kao ključnih protagonista narativa znanstvenofantastičnih filmova. Gradovi se u tom znanstvenofantastičnom žanru mogu podijeliti po svojim dominantnim obilježjima na metropolise, degenerativne gradove, regresivne gradove, gradove-strojeve i virtualni prostor. Znanstvenofantastični filmovi vrijedan su izvor razumijevanja, kritike i inspiracije suvremenoga društva i grada.

This paper explores the technological, cultural, sociological, philosophical and psychological features of a human habitat through an analysis of cities as key science fiction movie protagonists. Cities in this genre fall into several categories depending on their predominant characteristics: the metropolis, degenerative city, regressive city, city-machine and virtual space. Sci-fi movies are a valuable source of understanding, criticism and inspiration for contemporary society and the city.

UVOD

INTRODUCTION

Znanstvena fantastika je žanr koji su mnogi pokušali definirati, ali nakon rasprava, uključujući i onih na kojima je postavljeno pitanje je li to uopće žanr ili jednostavno *setting* narativa, konačna definicija ne postoji.¹ Upravo njegova širina i sposobnost da apsorbira u sebe sve ostale žanrove dovela je do brojnih potkategorija², pa i činjenice da je to jedan od najdugovječnijih žanrova.³

Znanstvenofantastični film postao je popularan 1950-ih zbog američkih napora da pošalju prvog čovjeka na Mjesec, a pravi prodor u popularnu kulturu dosegnut je krajem 1970-ih filmovima poput *Close Encounters of the Third Kind* (1977.), *Star Wars*⁴ (1977.) i *Alien* (1979.).

Poveznica većine znanstvenofantastičnih filmova jesu vizionarski tehnološki napredci i njihove sveobuhvatne kulturološke, sociološke, filozofske i psihološke posljedice kroz koje se preispituju etičnost i empatija kao srž ljudskog bića. Ovaj je žanr oduvijek vezan za napredak tehnologije⁵ i kontroverznost njezina udjela u snimanju i postprodukciji filmova. Shodno tome, redatelji zauzimaju različita stajališta, a time i pristupe snimanju filmova kroz korištenje maketa, modela, zelenog platna itd. Odličan primjer filma *2001: A Space Odyssey* (1968.) kod publike svrstao ga je među *blockbustere* i označio prekretnicu za žanr, te omogućio novu generaciju znanstvenofantastičnih filmova obilježenih uporabom klasične glazbe, nadlijetanjem svemirskog

broda kroz prvi kadar, konzultiranjem znanstvenika i napredcima postignutim u području specijalnih efekata.

U ovom su članku analizirani znanstvenofantastični filmovi pretežito nove generacije, snimljeni nakon 1968., u kojima je sveobuhvatna vizija svijeta, prostora i vremena koji nastanjaju sastavni dio atmosfere i radnje filma.⁶ Ta vizija nije nužno uspješna nadogradnja suvremenoga svijeta, ali je uvijek pozornosti vrijedna kritika društva, prostora i vremena, pa tako i suvremenoga grada. U službi narativa znanstvenofantastičnih filmova gradovi budućnosti postaju stanista i odraz današnje vizije distopijskog odnosno utopijskog društva.

Kulturni su znanstvenofantastični filmovi neodjeljivi od okruženja u kojima se odvija radnja pa je tako vizija kišnoga i vertikalnoga Los Angelesa 2019. sinonimna s *Blade Runnerom*, Gigerov⁷ biomehanički svijet s *Alienom* itd. Iako je radnja znanstvenofantastičnih filmova smještena u budućnosti, za snimanje se uz imaginarne gradove nerijetko koriste i postojeći gradovi i građevine, na koje je zatim nadograđena futuristička estetika⁸ ukorijenjena u prepoznatljivom, čineći je tako vjerodostojnijom u očima publike. Grad u znanstvenofantastičnim filmovima često je simptomatičan za moralno stanje društva, a jedna je od njegovih uloga brzo i jasno vizualno determiniranje političkog i klasnog sustava svijeta koji prikazuje uporabom prepoznatljivih i opceprihvaćenih simbola.

1 Suvremeni je znanstvenofantastični film radi stvaranja profita orijentiran prema široj filmskoj publici pa se stoga izbjegavaju precizna žanrovska određenja pri oglašavanju. „...Znanstvenofantastičan film zapravo ne pripada istoj instituciji kao i znanstvenofantastična književnost.“ [GILIĆ, 2007: 79-82]

2 Primjerice – znanstvenofantastični horror (*Alien*), komedija (*Dark Star*, *The Sleeper*), film noir (*Blade Runner*, *The Terminator*, *Dark City*), akcijski filmovi (*Mad Max*, *Planet of the Apes*, *12 Monkeys*, *I Am Legend*), distopijski filmovi (*A Clockwork Orange*, *Children of Men*, *Equilibrium*) itd.

3 GILIĆ, 2007: 81

4 Lucasov *Star Wars* danas je poznat pod nazivom *Star Wars IV: The New Hope* (1977.) i prvi je dobitnik Oscara za najbolje vizualne efekte nakon ponovnog uvođenja ove kategorije 1977.

5 Uporaba CGI-a (*computer-generated imagery* / kompjutorski generirane slike), VFX-a (vizualni efekti), zelenog platna, *matte painting* itd. [BINNS, COREY, 2008.]

6 Istraživanje je dio znanstvenog projekta *Heritage Urbanism – Urban and Spatial Planning Models for Revival and Enhancement of Cultural Heritage* [HRZZ-2032] koji se provodi na Arhitektonskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu pod vodstvom akademika Mladena Obada Šćitarocija, a financira ga Hrvatska zaklada za znanost.

7 Hans Rudolf Giger (1940.-2014.) bio je švicarski nadrealist. Studirao je arhitekturu i industrijski dizajn u Zürichu. Alejandro Jodorowsky zaslužan je za Gigerov probaj u područje filmske umjetnosti. Angazirao ga je na svojem nikad snimljenom projektu *Dune* (po romanu Franka Herberta). Gigera je zatim za oblikovanje izvanzemaljska u filmu

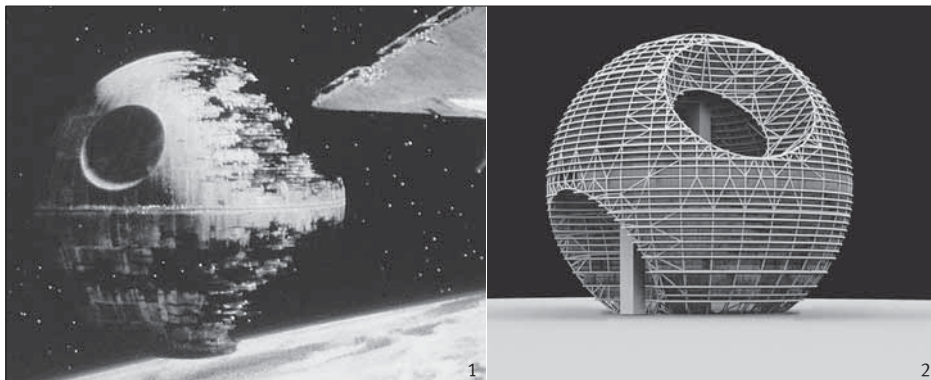
GRAD U ZNAJSTVENOFANTASTIČNIM FILMOVIMA

CITY IN SCI-FI MOVIES

Louis Lumière⁹ shvatio je da je covjekova znatizelja usmjerena prema odrazu stvarnosti, odnosno prema njenoj slici.¹⁰ Tehnike osvjetljenja, mogućnost krupnog plana, montaža prostora, ali i vremena, te objektivnost kojom kamera 'gleda' grad, na način na koji mi ne možemo – pomazu nam vidjeti grad na potpuno nov način. „Sve je ovo sažeto u Benjaminovom pojmu kamere kao sprave koja otvara optičko nesvjesno.“¹¹ Odnos snimljenog filma sa stvarnošću kompleksan je i zanimljiv u tome što često prezentira nama poznato kroz veličanje i uzdizanje stvarnoga. Kao što Morin napominje¹², film već sadrži i prošlost i sadašnjost, njegova je temporalnost izmisljena procesom montaže. Skok u budućnost lak je korak za publiku kojoj objektiv kamere i sadašnjost čini drukcijom, tuđom i zanimljivijom.

Ideja dvostrukoga ili onoga Drugoga¹³, bilo *alter ega* ili Grada, kolektivni je doživljaj koji je zajednički svim ljudima. Ta dvostrukost doseže vrhunac idejom o paralelnim svjetovima i civilizacijama, najbolje proživljavana kroz znanstvenofantastične filmove, gdje se udružuje s mistifikacijom svemira. Posudivanje se odvija u oba smjera, pa tako mnoge suvremene građevine imaju svoje filmske prethodnike¹⁴ (Sl. 2.).

Danas neminovno povezujemo određene trgovice ili ulice s filmovima u kojima su oni spo-



redni protagonisti, pridajemo im značenje koje dotad za nas nisu imali. Dakle, radi se o obostranom utjecaju koji osim vizualne korelacije snažno rezonira socijalnu tematiku. Impresivna vizija i prikaz Grada budućnosti¹⁵ u filmskom klasiku Fritza Langa *Metropolis* (1927.) inspirirana je 1920-ih neboderima i ozračjem New Yorka. Mračna vizija budućnosti snimljena je pod utjecajem industrijalizacije, masovne proizvodnje i Grada kao mjesta otuđenja.¹⁶

S gotovo simultanim nastankom filmske umjetnosti i onoga što se danas naziva modernim gradom – osjećaj rascijepljenosti, decentralizacije i prividne besciljnosti samoga grada prenesen je kroz mogućnost kadriranja i montaže na film. Sjedinjene Američke Države izvorna su verzija moderniteta¹⁷ kojeg su utopijski potencijal mistificirali filmovi koji će se ubrzo okrenuti dihotomskoj prirodi grada.¹⁸

Nakon optimističnih znanstvenofantastičnih filmova 1950-ih, kada su ljudi svojim istraživanjima i znatizeljom dotaknuli druge planete, već 1960-e najavljuju mračniji ton potaknut Hladnim ratom i idejom infiltracije.

U daljnjem razvoju zanra uslijedila je vizualizacija aktualnih strepnji i nadanja.¹⁹ Klasna i genetska segregacija česte su teme znanstvenofantastičnih filmova. Film *Children of Men* (2006.) predvidio je migracijsku krizu i zatvaranje granica države. Ista premisa ponovljena je s ultimativnim migrantima, izvanzemalcima, u filmu *District 9* (2009.), gdje se segregacija odvija na razini grada odnosno geta. U filmu *Dredd* (2012.) podjela se svodi na četvrti, a zatim i na građevine u kojima zauzimanje vrha predstavlja superiornu poziciju. U filmovima *Blade Runner* (1982.) i *Elysium* (2013.) podjela ide korak dalje – na one koji ostaju na Zemlji i one koji žive u izvanzemaljskim kolonijama.

Žanr znanstvene fantastike često otvara etička i metafizička pitanja. Jedan od najpoznatijih antijunaka filmova 1970-ih jest Alex iz filma *A Clockwork Orange* (1971.) u kojem se propituje neophodna mogućnost izbora iz-

SL. 2. UTJECAJ ZNAJSTVENOFANTASTIČNIH FILMOVA NA ARHITEKTURU:

1 – DEATH STAR, *STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI* (1984.)

2 – RAK KONVENCIJSKI I IZLOŽBENI CENTAR, OMA, 2007.

FIG. 2 INFLUENCE OF SCI-FI MOVIES ON ARCHITECTURE:

1 – DEATH STAR, *STAR WARS: EPISODE VI – RETURN OF THE JEDI* (1984)

2 – RAK CONVENTION AND EXHIBITION CENTER, OMA, 2007

Alien (1979.) angažirao Ridley Scott. Oscarom za vizualne efekte nagraden je 1980. za rad na *Alienu*. [GIGER, 2007.]

8 Primjer je Dubrovnik kao kulisa za film *Star Wars: Episode VII* (2017.).

9 Braca Lumière, Auguste i Louis, izumili su 1896. kine-matograf i autori su prvoga filma.

10 MORIN, 2005: 14

11 CLARKE, D., 1997: 3

12 Edgar Morin (1921.) francuski je filozof i sociolog, te emeritus direktor istraživanja u francuskomu Centre National de la Recherche Scientifique i predsjednik Association pour la Pensée Complexe. [MORIN, 2005.]

13 MORIN, 2005: 22-25, 38

14 Casa de Musica arhitekta Rema Koolhaasa često se uspoređuje s Metabunkerom koji su projektirali Jodorowsky i Moebius početkom 1980-ih. Mnogi su također primijetili sličnost OMA-ina projekta UAE – novog sjedišta u Dubaiju sa Zvijezdom smrti iz *Star Wars-a*. [*** 2013.]

15 Grad napisan velikim slovom podrazumijeva viziju grada budućnosti.

16 Walter Benjamin (1892.-1940.) prvi je pisao o utjecaju masovne proizvodnje, moderniteta i industrijalizacije te prepoznao film kao medij masovne, tj. kolektivne konzumacije. [BENJAMIN, W., 1936: 129-132; SHIEL, FITZMAURICE, 2011: 1]

17 CLARKE, D., 1997: 6

18 Noir filmovi 1940-ih oslanjali su radnju na poročnost i dekadenciju americkoga grada. [CLARKE, D., 1997: 85]

19 Vizije gradova budućnosti u američkim filmovima bile su 1980-ih i 1990-ih univerzalno mračnijeg tona. [BEARD, 1998: 1]



SL. 3. METROPOLISI:

1 – LE CORBUSIEROV PLAN VOISIN ZA PARIZ (1925.)
2 – MEGA CITY ONE, DREDD (2012.)

FIG. 3 METROPOLIS:

1 – LE CORBUSIER'S PLAN VOISIN FOR PARIS (1925)
2 – MEGA CITY ONE, DREDD (2012)

među dobra i zla te je li čovjek koji više nema mogućnost takvog izbora i dalje čovjek. Film *Gattaca* (1997.) problematizira mogućnost podjele ljudi na genetski superiorne i inferiorne, što utječe na ekskluzivnost pojedinih prostora, dok se u filmu *The Island* (2005.) postavlja pitanje etičnosti kloniranja i segregacije klonova u izolirane komplekse. *2001: A Space Odyssey* (1968.) i *Blade Runner* (1982.) dotiču se duše i identiteta umjetne inteligencije. Žižekovim riječima: „...opasnost nije u tome da se kinematografija ne shvati ozbiljno, već da se fikcija kinematografije ne shvati ozbiljno”.²⁰

Tema otuđenja je druga strana modernističkih nastojanja da sagrade utopijski grad. U *Blade Runneru* (1982.) protagonist Deckard na putu do svoga stana u neboderu nikad ne susreće drugog stanara, a takav stupanj izolacije u visokobirokratiziranom društvu postignut je u filmovima Terryja Gillijama *Brazil* (1985.) i *The Zero Theorem* (2013.), gdje se spas nazire u snovima odnosno virtualnoj stvarnosti. U popularnoj je kulturi najpoznatiji primjer Le Corbusierova plana *Voisin* iz 1925. za Pariz²¹, a takva repetitivnost i uniformiranost grada na filmskom platnu upućuje na birokratsko društvo koje stremi k ukidanju individualnosti (Sl. 3.). Modernistička arhitektonska nastojanja da sistematiziraju svijet i dovedu do uredenog i pravednog društva u filmovima korištena su kao izvor moralne degeneracije i potlačenosti²², ujedno nijemo komentirajući impotentnost arhitekture glede sociološke transformativnosti. Gradovi u znanstvenofantastičnim filmovima osiguravaju kontekst i autentičnost radnji te prikazuju oprostorni kulturološki doseg ljudi koji ih nastanjuju.

U ovome se članku prati, ilustrira i potencira narativ filma isticanjem jedne ili više određenih značajki prostora i vremena koje dosad nisu bile kategorizirane, ali se nakon sustavne analize mogu razvrstati prema svojim dominantnim obilježjima u pet prepoznatljivih kategorija (Sl. 1.).

METROPOLIS

METROPOLIS

Metropolisi znanstvenofantastičnih filmova jesu milijunski gradovi koji su prostorno i klasno fragmentirani. S obzirom na to da je Grad u službi narativa filma kojem odgovaraju scenariji konfrontacije, vizija Grada najčešće je distopijska. Uvodni kadrovi filmova posvećeni su upravo Gradu.

Primjer je film *Children of Men* (2006.), gdje u uvodnim scenama filma bomba eksplodira na ulici Londona. Grad, između ostalog, identificiramo po kupoli katedrale sv. Pavla koja je u kadru. Međutim, on je zagaden smogom, zatran smećem, britanska je zastava redizajnirana, a po reakcijama ljudi iščitavamo da su eksplozije učestala pojava. Svi vizualni i zvučni podražaji govore nam da je posrijedi vizija Londona budućnosti, a zatim titlovi to potvrđuju – godina je 2027. Upravo po stupnju urbanizacije, korištenju postojeće arhitekture, isticanju građevina (religijskih, korporativnih, policijskih), količini ozelenjenih prostora, buci i kakvoći prirodnog svjetla – iščitavamo geografsku i vremensku lokaciju, te tehnološku, kulturološku, sociološku, filozofsku i psihološku sliku društva koje ga je izgradilo.

Metropolisi su iskrivljene vizije postojećih gradova, vizualizirane strepnje ili nadanja za budućnost.

²⁰ ŽIŽEK, 2008.

²¹ JOS 1920. Le Corbusier daje prijedlog Grada nebodera sa 60-erokatnicama visokim 220 m i međusobno udaljenim 250-300 m unutar prostranih parkovnih površina. [LE CORBUSIER, 2006: 42]

²² Primjeri filmova gdje je modernizam kontrastiran s moralnim propadanjem i opresivnim sustavom jesu: *A Clockwork Orange* (1971.), *THX 1138* (1971.), *Logan's Run* (1976.), *Escape From New York* (1981.), *Brazil* (1985.), *Minority Report* (1999.), *Equilibrium* (2002.), *Aeon Flux* (2005.) i *Dredd* (2012.).

²³ MORIN, 2005: 22, 28, 38, 41

²⁴ PHILIPS, 2005: 146

²⁵ Zgrada Marine County Civic Centre arhitekta Franka Lloyda Wrighta

Još je 70-ih godina prošloga stoljeća naslućena prijetnja koja će naslijediti onu nuklearnu, a to je prijetnja ekološke katastrofe uzrokovane prenapućenošću Zemlje i gradova. Film *Soylent Green* (1973.), u kojem vlada žive hrani mrtvima, vrlo mračno prikazuje posljedice prenapućenosti za New York i njegove stanovnike. *Logan's Run* (1976.) predlaže naizgled utopijski metropolis pod zaštitom kupole, gdje je populacija kontrolirana obrednim ubijanjem ljudi kad navršu trideset godina.

Velika područja metropolisa često izmiču mogućnosti kontrole pa dolazi do zoniranja Grada. Protivnici zamišljenoga budućeg sustava smješteni su na rubnim dijelovima metropolisa (*Equilibrium*, 2012.), u pojedinim sektorima (*Dredd*, 2012.), zauzimaju čitave dijelove grada (*Escape from New York*, 1981.) ili im je zabranjen pristup gradu (*Children of Men*, 2006.). Film *Stalker* (1979.), primjerice, predviđa povratak napuštenim industrijskim zonama. Protivnici su često rezultat klasne segregacije, nezaposlenosti i imigracije, koje su diskriminativno organizirane na razini grada. Daljnja segregacija prelazi s mjerila četvrti na vertikalnu segregaciju unutar zgrada.

Anonimnost i otuđenost ovih gradova ponekad je sadržana i u njihovim imenima poput „Mega City One” iz filma *Dredd* (2012.). Manjak identiteta i zajedništva vizualno je postignut naizgled beskonačnom repetitivnošću modernističkog urbanizma koji nalikuju Le Corbusierovu planu *Voisin* iz 1925. za Pariz. Promet najčešće teče po brojnim kompleksnim i naizgled kaotičnim sustavima vertikalnih i horizontalnih mreža. Morin objašnjava svojstvo Drugoga u fotografiji koja se odnosi i na film, koji sadrži i ono čega nema, odnosno ono što mi projiciramo na njega, a u ovim slučajevima to su naše strepnje.²³ Učestala tema fragmentacije metropolisa također se odlično nadopunjava s medijem filma, mogućnosti kadriranja i montaže.

Rigorozni policijski nadzor često je zamijenjen kontrolom pomoću prisilne uporabe droga. Kubrick kroz institucionalno liječenje mladog zločinca Alexa u filmu *A Clockwork Orange* (1971.) problematizira pitanje lišavanja čovjeka slobode odlučivanja, a odabirom arhitekture ponovno se dotičemo teme klasne segregacije. Za Alexov je dom Kubrick svjesno odabrao tada najveći londonski arhitektonski projekt *Thamesmead*, kojemu je cilj bio smanjiti socijalnu segregaciju i nemire, ali je u toj ideji potpuno podbacio.²⁴

Kontrola velike populacije pomoću prisilne uporabe droga kao korektivne društvene mjere – tema je totalitarističkih metropolisa. Tip metropolisa koji uspješno preuzima znakove Rimskoga Carstva i nacističkoga režima karakteriziraju građevine kolosalnih propor-



cija, golemi javni prostori namijenjeni održavanju govora i sveprisutni vizualni elementi vlasti. Poznati su primjeri (Sl. 4.) filmovi *Brazil* (1985.), *Equilibrium* (2001.), *THX 1138* (1971.) i *The Hunger Games* (2012.). Individualnost je potpuno suzbijena u birokratiziranom svijetu filma *Brazil* (1985.), do te mjere da se službenik Sam Lowry u komičnoj sceni bori za komad uredskog stola koji dijeli s nepoznatim čovjekom u susjednom odjeljku. U Lucasovu filmu *THX 1138* (1971.) supresivna budućnost zanijeće čovjekovu spolnost i opću razlikovnost u sterilnim i anonimnim bijelim modernističkim prostorima.²⁵ Kompleks koji u filmu *The Island* (2005.) karakterizira sličan prostorni koncept dom je klonova koji su ne samo prostorno već i odjevno i imenom lišeni identiteta i životne svrhe izvan one donora.

U znanstvenofantastičnim filmovima bijela boja gotovo uvijek sugerira vrlo mračno naliječe naizgled urednoga društva.

DEGENERATIVNI GRAD

DEGENERATIVE CITY

U ovome se članku pod pojmom degenerativni grad smatra grad koji stagnira i odumire. Naravno, najčešće je riječ o metropolisu jer on predstavlja najdramatičniju kulisu za takav događaj. Razlozi napuštanja grada jesu ekološke prirode (*Elysium*, 2013.; *Interstellar*, 2015.) i društvene segregacije, što dovodi do fragmentacije i naposljetku rasapa grada (*Escape From New York*, 1981.).

Najcjelovitija slika degenerativnoga futurističkoga grada, ili futurističkoga grada uopće, jest ona Los Angelesa u *Blade Runneru* (1982.).

SL. 4. TOTALITARISTIČKI GRADOVI:

- 1 – *THE HUNGER GAMES* (2012.)
- 2 – *BRAZIL* (1985.)
- 3 – *EQUILIBRIUM* (2002.)

FIG. 4 TOTALITARIAN CITIES:

- 1 – *THE HUNGER GAMES* (2012)
- 2 – *BRAZIL* (1985)
- 3 – *EQUILIBRIUM* (2002)



SL. 5. DEGENERATIVNI GRAD:
1 1 4 – *BLADE RUNNER*, LOS ANGELES, 2019.

2 – DECKARDOV STAN
3 – KUĆA ENNIS, FRANK LLOYD WRIGHT

FIG. 5 DEGENERATIVE CITY:
1 AND 4 – *BLADE RUNNER*, LOS ANGELES, 2019
2 – DECKARD'S APARTMENT
3 – ENNIS HOUSE, FRANK LLOYD WRIGHT

Vizualni je identitet osmislio Syd Mead²⁶, a jedan od načela dizajna temeljio se na ideji da je film ujedno 40 godina u budućnosti i 40 godina u prošlosti.²⁷ Spomenuti vizualni identitet oslanjao se na *art deco* i koncept *used future*²⁸, a često se naziva i retrofuturizam. Horizontalnost i osunčanost Los Angelesa, njegove glavne značajke, suprotstavljene su trajno mračnoj i kišnoj vertikalnosti sličnoj New Yorku. Razlog odabira Los Angelesa objasnjava V. Sobchack: „S obzirom da se postmodernistički grad doživljava kao grad bez centra – ili je sav centar ili je decentraliziran, raspršujući sadržaje u svim smjerovima...”²⁹ Život se odvija na ulicama gdje rijeke ljudi teku u nepreglednim smjerovima. Agresivni i blještavi neonski prostori, većinom reklamni, prostiru se po pročeljima. Stalni audio oglasni napadi uključuju onaj o napuštanju Zemlje u korist *Off World* kolonija koje obećavaju bolji život. Zemlja je prepuštena marginaliziranim i društvenim izgnanicima, ljudima koji iz sentimentalnih ili financijskih razloga ostaju. Androidi i Grad bore se za identitet – prvi jer su njihova sjećanja za-

pravo tuđa, a Grad jer je fragmentiran do točke gubitka cjelovitosti. Pitanje sjećanja i uspomena kao središnje karakteristike čovjeka korespondira s nataloženim slojevima Grada koji svjedoče kratkotrajnosti arhitektonskih epoha³⁰ (Sl. 5.). Raznolikost uzoraka i tipologija daje sliku o dugom razdoblju nastanka Grada koji se raslojava. Glavni protagonist Deckard živi na 97. katu³¹ u stanu inspiriranom Wrightovom³² kućom Ennis s majanskim uzorcima³³, iz čega je vidljiva veza s prošlostu s kojom se Deckard teško opršta. Tyrell korporacija, koja dizajnira i prodaje androide, locirana je u enormnoj piramidalnoj građevini. Atrij zgrade Bradbury³⁴, u kojoj živi genetički inženjer s čeličnim ornamentalnim stubištem, asocira na dane blagostanja koji su davno prošli, zgrada je napuštena i prokišnjava – i znak je sveopće indiferentnosti i kontinuiranog propadanja.

REGRESIVNI GRAD

REGRESSIVE CITY

Regresivni grad i budućnost vezani su za post-apokaliptične filmove. Dvije verzije filma *The Day the Earth Stood Still* (1951. i 2008.) odličan su kronološki pokazatelj onoga što kao čovječanstvo smatramo najvećim prijetnjama preživljavanju – isprva nuklearno uništenje, a zatim prijetnja ekološke katastrofe.³⁵

²⁶ Syd Mead (1933.) školovao se na Art Centre School u Los Angelesu. Radio je u Ford Motor Company, a dizajn prijevoznih sredstava i dalje je područje djelovanja po kojem je najpoznatiji. Otvorio je 1970. studio Syd Mead Inc. koji je primarno orijentiran na ilustriranje knjiga i kataloga, a zatim i na izradu arhitektonskih vizualizacija. Od 1979. sudjeluje u izradi filmova kao što su *Star Trek: The Motion Picture*, *Blade Runner*, *TRON*, *Aliens*, *Mission Impossible 3* i *Elysium*. [sydmead.com/v/12/biography]

²⁷ CARPER, 1997: 185

²⁸ „Used future” ili „korištena budućnost” je pokret kojemu je cilj stvoriti sliku budućnosti kao korištene i zbog toga gledatelju stvarnije. Filmovi koji su koristili takav pristup jesu *Star Wars* (1977.) i *Brazil* (1985.) jer su se autori u njima htjeli odmaknuti od vizualnog identiteta filma *2001: A Space Odyssey* (1968.).

²⁹ SOBCHACK, 2004: 83

³⁰ YUAN, 2004: 102

³¹ BENJAMIN, A., 1994: 23

³² Frank Lloyd Wright (1867.-1959.) bio je američki arhitekt koji je stavljao ljudskost i čovjeka u središte svih svojih projekata. Njegove građevine i kuće pojavljuju se u velikom broju filmova, a njegov najzastupljeniji projekt u sferi znanstvene fantastike jest Marin County Civic Center, sagrađen 1962., a korišten u filmovima *THX 1138* (1971.) i *Gattaca* (1997.). [BROOKS PFEIFFER, 2004: 1-15]

³³ Kuća Ennis sa svojim je prostornim odnosima odmak od Wrightova stavljanja čovjekova mjerila u prvi plan. Predimenzioniranost je naglašena reljefnim betonskim blokovima koji se penju iznad visine prozora. [BROOKS PFEIFFER, 2004: 47]

³⁴ Zgrada Bradbury sagrađena je 1893. u Los Angelesu.

³⁵ HORVAT, 2008: 29-40

³⁶ U filmu *The Matrix* (1999.) Morpheus kaže Neu: „Dobrodošao u pustinju stvarnosti.”



U znanstvenofantastičnim filmovima Grad i civilizacija sinonimni su pojmovi. Ideja o Gradu ili mogućnost postojanja Grada mogu predstavljati nadu u prosperitetnu budućnost. Uništenje grada budućnosti sinonimno je s uništenjem civilizacije i njenim vrijednostima. U *The Matrixu* (1999.) i *I Am Legend* (2007.) uništeni odnosno napušteni New York element je šoka koji nas povezuje s radnjom filma.

On je najbolje iskoristen za kulminaciju radnje u filmu *Planet of the Apes* (1968.). Hodajući obalom mora, odbjegli astronauti nailaze na glavu Kipa slobode i shvaćaju da je ono što su oni smatrali stranim svijetom kojim vladaju majmuni zapravo Zemlja. Ovdje nestanak New Yorka dramatično ukazuje na nestajanje naše civilizacije (Sl. 6.).

U postapokaliptičnim filmovima *Mad Max 2* (1981.), *Waterworld* (1995.) i *Mad Max: Fury Road* (2015.) ideja o postojanju Grada jest razlog kontinuiranog kretanja protagonista koje potraga za resursima prisiljava na nomadstvo. Postindustrijski svijet *Mad Maxa*

nalazi se usred pustinje, stvarne i moralne.³⁶ Naselja se imenuju po industriji kojom se stanovnici bave, a grade se uokolo dragocjenih izvora nafte i vode. Klasne segregacije u regresivnim gradovima dosežu vrhunac, a temelje se na pravima stečenim rođenjem. U filmu *The Matrix* (1999.) postoje dva prostora i svijeta, onaj virtualni i stvarni. U stvarnom svijetu većina je ljudske rase porobljena, a ljudi su postali usjev koji se bere. Grad Zion je posljednji grad ljudi, utopište smješteno u blizini Zemljine jezgre. Grad svjedoči o povratku čovjeka u špilju iz koje se nada ponovno izići.

Jedan od originalnijih filmova koji se mogu svrstati u regresivni futurizam jest *Snowpiercer* (2013.). Film je koncipiran na ideji da je Zemlja ušla u ledeno doba i jedini preživjeli ljudi jesu oni koji su se ukrkali u *Snowpiercer*, vlak koji je na kontinuiranom putu oko Zemlje. Unutar vlaka – Grada stvorio se klasni sustav koji počinje prednjim dijelom vlaka i strojarnicom, a nastavlja se sve do posljednjeg vagona s ilegalnim putnicima. Prostorni koncept ponovno je vezan za onaj klasni. Svaki

SL. 6. PREOBRAZBE POSTOJEĆIH GRADOVA: NEW YORK U ZNAJSTVENOFANTASTIČNIM FILMOVIMA: 1 – *PLANET OF THE APES* (1968.) 2 – *FIFTH ELEMENT* (1997.) 3-4 – *I AM LEGEND* (2007.) 5 – *THE MATRIX* (1999.) 6 – *MEGA CITY ONE, DREDD* (2012.)

FIG. 6 TRANSFORMATION OF THE EXISTING CITIES: NEW YORK IN SCI-FI MOVIES: 1 – *PLANET OF THE APES* (1968) 2 – *FIFTH ELEMENT* (1997) 3-4 – *I AM LEGEND* (2007) 5 – *THE MATRIX* (1999) 6 – *MEGA CITY ONE, DREDD* (2012)



SL. 7. REGRESIVNI GRAD: *SNOWPIERCER* (2013.)
FIG. 7 REGRESSIVE CITY: *SNOWPIERCER* (2013)

vagon unutar *Snowpiercera* ima svoju funkciju – od škole, akvarija, bazena, kluba pa nadalje. Iako je koherentnost i funkcionalnost takva sustava upitna, on je vrlo jasna slika opresivnoga i zatvorenoga sustava (Sl. 7.).

GRAD-STROJ – SVEMIRSKA POSTAJA ILI KOLONIJA

CITY-MACHINE – SPACE STATION OR COLONY

U kinima je 1968. počelo prikazivanje filma *2001: A Space Odyssey* (1968.) redatelja Stanleya Kubricka³⁷, nakon više od dvije godine postprodukcije.³⁸ Scenarij su napisali Stanley Kubrick i Arthur C. Clarke.³⁹ Uporaba klasične glazbe, nadlijetanje svemirskog broda kroz prvi kadar, konzultiranje znanstvenika i napredci postignuti u području specijalnih efekata obilježavaju filmove koji slijede. Čista arhitektura svemirskih letjelica, posvećenost minucioznim detaljima, kadriranje fotografiskog oka Stanleya Kubricka i najambicioznija

priča ispričana u povijesti znanstvene fantastike svrstava ovaj film među najveća postignuća filmske umjetnosti.

Jedan od brojnih kulturnih vizualnih detalja filma *2001: A Space Odyssey* jest svemirska postaja *Space Station V* koja orbitira oko Zemlje. Dva velika koluta promjera 300 metara spojena su središnjom osovinom, a okreću se oko vlastite osi približnom brzinom 1 rpm⁴⁰ uz glazbenu pratnju valcera *Na lijepom pla-*

³⁷ Stanley Kubrick (1928.-1999.) bio je američki redatelj, scenarist i producent rođen u New Yorku. Radio je kao fotograf za časopis „Look“, nakon čega postaje redatelj poznat po potpunoj kreativnoj kontroli, posvećenosti detaljima, različitosti zanrova i dugim razdobljima između snimanja filmova. Neki od njegovih kulturnih filmova jesu: *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964.), *The Shining* (1980.) i *Full Metal Jacket* (1987.). [PHILIPS, 2004.]

³⁸ HUGHES, 2014: 89

³⁹ Arthur C. Clarke (1917.-2008.) bio je nagrađivani britansko-šrilanski pisac znanstvene fantastike. Školovanje je završio na King's College u Londonu, a tijekom Drugoga svjetskog rata bio je borac RAF-a. Poznat je po romanima *Childhood's End* (1953.), *Rendezvous with Rama* (1972.) i *The Fountains of Paradise* (1979.). [CLARKE, A.C., 2010.]

⁴⁰ 2001.wikia.com/wiki/Space_Station_V; 1 rpm (rotation per minute), rotacija u minuti oko vlastite osi

⁴¹ Kompozicija prati graciozno kretanje svemirske postaje i umanjuje dojam čudnog i sablasnog svemira. [PHILIPS, 2004: 110]

⁴² U znanstvenofantastičnim filmovima 1950-ih radnja je bila vezana za izvanzemaljce, a kod publike realističan prikaz svemirskih pothvata pokazao se uspješnim tek s filmom *2001: A Space Odyssey* (1968.). [HUGHES, 2014: 83]

⁴³ Knjiga je tiskana u Njemačkoj 1929. pod nazivom *Das Problem der Befahrung des Weltraums*. „Godine 1928. europski inženjer Herman Potocnik Noordung predvidio je i oblikovao orbitalnu svemirsku postaju, koja bi bila sagrađena na Zemlji i potom u dijelovima, tijekom više letova, otpremljena u orbitu gdje bi bila sastavljena.“ Međunarodna svemirska postaja, ISS, sagrađena je po Noordungovoj zamisli. [NOORDUNG POTOČNIK, 2004: 5, 7]

⁴⁴ NOORDUNG POTOČNIK, 2004: 13-16, 139-154

⁴⁵ endurance.interstellarmovie.net/

⁴⁶ Postaju je oblikovao Mihail Romadin.

⁴⁷ 1975 NASA Summer Study je istraživanje provedeno u suradnji sa Sveučilištem Stanford. Stanfordov torus je glavni oblik proistekao iz istraživanja mogućih oblika svemirskih kolonija. Zaključeno je da su ljudi dosegli stupanj znanja dostatan za kolonizaciju svemira. [www.nss.org/settlement/space/stanfordtorus.htm]

⁴⁸ Wink Winkler zaključio je da je idealna rotacija 1 rpm (rotation per minute) pa je promjer Stanfordova torusa narastao na nešto više od jedne milje (približno 1700 metara), dok je O'Neillov cilindrični oblik, koji je računao s 3 rpm, trebao imati promjer od približno 190 metara. [HEPPENHEIMER, 1978: 152-160]

⁴⁹ U filmu *Blade Runner* oni koji su ostali na Zemlji uglavnom su pripadnici manjina, ljudi slabijeg obrazovnog i ekonomskog statusa. Tijekom filma mogu se čuti razglasi koji pozivaju ljude da se presele u neku od kolonija i napuste ekološki devastiranu Zemlju.

⁵⁰ Američki fizičar Gerard Kitchen O'Neill objavio je 1976. knjigu *The High Frontier: Human Colonies in Space* u kojoj predstavlja svoje prijedloge koloniziranja svemira.

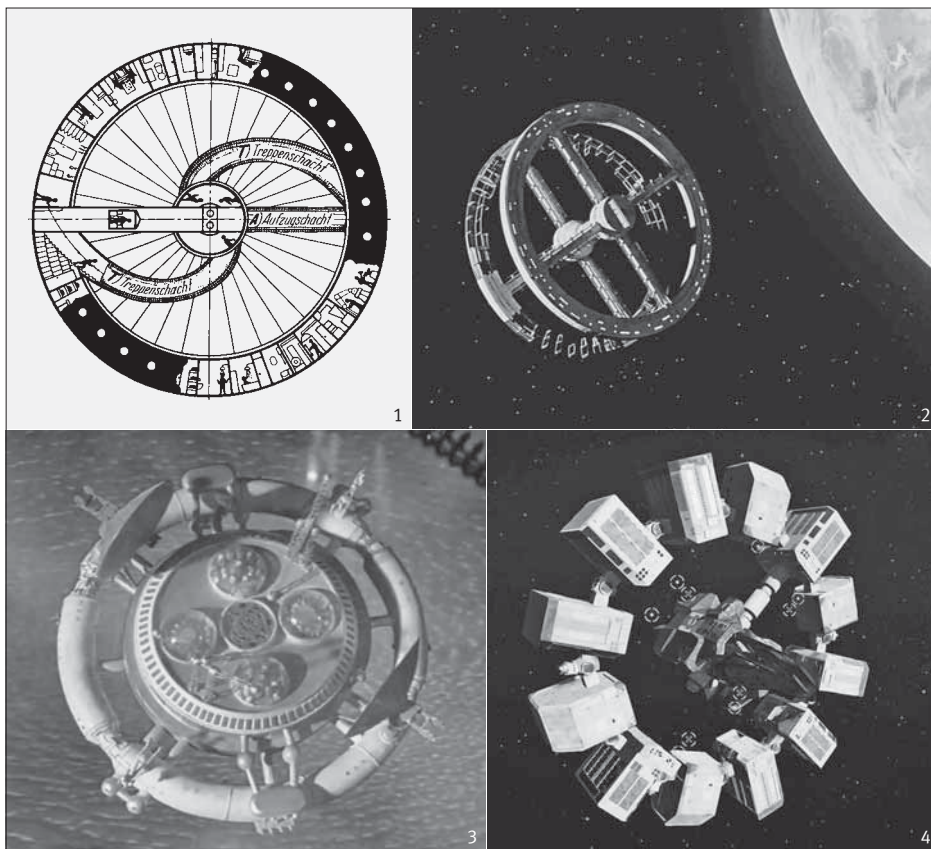
⁵¹ Prvi se put pojavljuje u nastavku *Star Wars V – The Empire Strikes Back* (1980.).

⁵² „Morel's Invention donosi filmski mit: apsorpiranje čovjeka u svemir kopija tako da je u konačnici spašen i sacuvan onakav kakav je. Na taj način nam pokazuje da je latentni mit filma sam po sebi varijanta imaginarne besmrtnosti.“ [MORIN, 2005: 44]

vom Dunavu Johanna Straussa II.⁴⁴ A 2001: A Space Odyssey nije prvi film koji upotrebljava ovaj tip orbitalne postaje. Prije njega, kružna rotirajuća postaja korištena je i u filmu *Conquest of Space* (1955.).⁴² Kao i većina izuma korištenih u znanstvenofantastičnim filmovima, oblikovanje orbitalne postaje potječe iz znanstvenih istraživanja i publikacija. Herman Noordung Potočnik objašnjava u knjizi *Problem vožnje svemirom*⁴³ da se kružna rotirajuća postaja uporabom centrifugalne sile može oteći utjecaju Zemljina gravitacijskog polja i samostalno navigirati.⁴⁴ Noordung Potočnik dao je primjer kružne rotirajuće postaje promjera 30 metara kojoj je potrebno osam sekunda da se okrene oko vlastite osi, pri čemu u prstenu nastaje centrifugalna sila jednaka sili teži na Zemlji. Nedavni primjer korištenja takve forme jest svemirski brod *Endurance* iz filma *Interstellar* (2014.), koji s promjerom od 60 metara napravi 5,6 okretaja oko svoje osi unutar jedne minute.⁴⁵ Istraživačka postaja kružnog oblika u filmu *Solaris* (1972.) koristi klaustrofobičnost interijera postaje za razvoj narativa i stvaranje vizualne korelacije između repetitivnosti prostora postaje i halucinacija⁴⁶ (Sl. 8.).

Oblikovanje koje je isprva zamišljeno za konstrukciju svemirskih postaja uskoro je primijenjeno i na oblikovanje svemirskih kolonija. NASA je 1975. organizirala ljetno istraživanje koje je okupilo interdisciplinarne stručnjake kojih je cilj bio osmisliti realistične svemirske kolonije.⁴⁷ Stambeni je dio smješten na vanjskom kolutu gdje je utjecaj centrifugalne sile najsnazniji, a umjetna gravitacija jednaka je onoj na Zemlji. Broj okretaja po minuti također određuje promjer kolonije, a u modelu koji se pokazao najuspješnijim – Stanfordovu torusu – on iznosi približno 1700 metara.⁴⁸ Svemirske kolonije planirane su za 10.000 ljudi, a urbanistički se oslanjaju na široke parkirne poteze, dok su kuće većinom tipске, bijele dvokatnice, a često se pribjegava terasastoj izgradnji. Osim prirodnih zakona koji su utjecali na formu kolonija, u obzir su uzete i psihološke potrebe ljudi poput pružanja osjećaja prostranosti, dok se istodobno mora osigurati mogućnost nesagledavanja čitave kolonije odjednom. Predviđeni bi visoki stropovi kolonije zbog velike udaljenosti od tla stvorili osjećaj otvorenog prostora (Sl. 9.).

Umjetnički centar „Grad umjetnosti i znanosti” u Valenciji, arhitekta Santiaga Calatrave, prepoznat je u filmu *Elysium* (2013.) kao jedno od futurističkih središta svemirske kolonije 2154. Klasna segregacija zastupljena je kroz privilegirane koji žive u svemirskoj postaji i onima koji su ostali na Zemlji.⁴⁹ Radnja u filmu *Interstellar* (2014.) odvija se približno između 2070-ih i 2150-ih, kada su izgrađene svemirske kolonije koje su korištene kao privremeni gradovi i prijevozna sredstva nakon što je Zemlja postala nenastanjiva zbog eko-



loških katastrofa. Oblikovanje kolonija temelji se na ideji O’Neillova cilindra.⁵⁰ Priča o generacijama dviju obitelji, patriotizmu i srži čovjeka, zbog svih tehnoloških napredaka i inovacija, svoje žarište usmjeruje na ruralnu farmersku kuću i njen trijem kao temelj američkog identiteta. Cloud City, svemirska postaja-grad koja levitira iznad planeta Bepin, jedan je od vizualnih potpisa serijala Star Wars.⁵¹ Formom podsjeća na zvrk, njezin je gornji dio elegantan disk s dvjema linijama otvora. Postaja-grad je dom približno 4.500.000 stanovnika, a njezina modernistička bjelina i bljestavilo služe dočaravanju blagostanja grada koji je financijski i politički neovisan od utjecaja Carstva.

Iako su gradovi znanstvenofantastičnih filmova uglavnom distopijski, u gradu-stroju naziru se tragovi utopizma. Nada se proteže od svemirskih kolonija (*Interstellar*, 2015.) koje će nas odvesti do novih planeta pa do posljednjih Zemljinih suma koje lutaju svemirom (*Silent Running*, 1972.). Mit i besmrtnost svemira koji u znanstvenofantastičnim filmovima ostaje utocište, ali i mjesto apsolutnog razvitka čovjeka (2001: A Space Odyssey, 1968.), ovdje se povezuje s latentnim mitom kinematografa – besmrtnošću⁵², što možemo protumačiti kao jedan od razloga dugotrajnosti žanra.

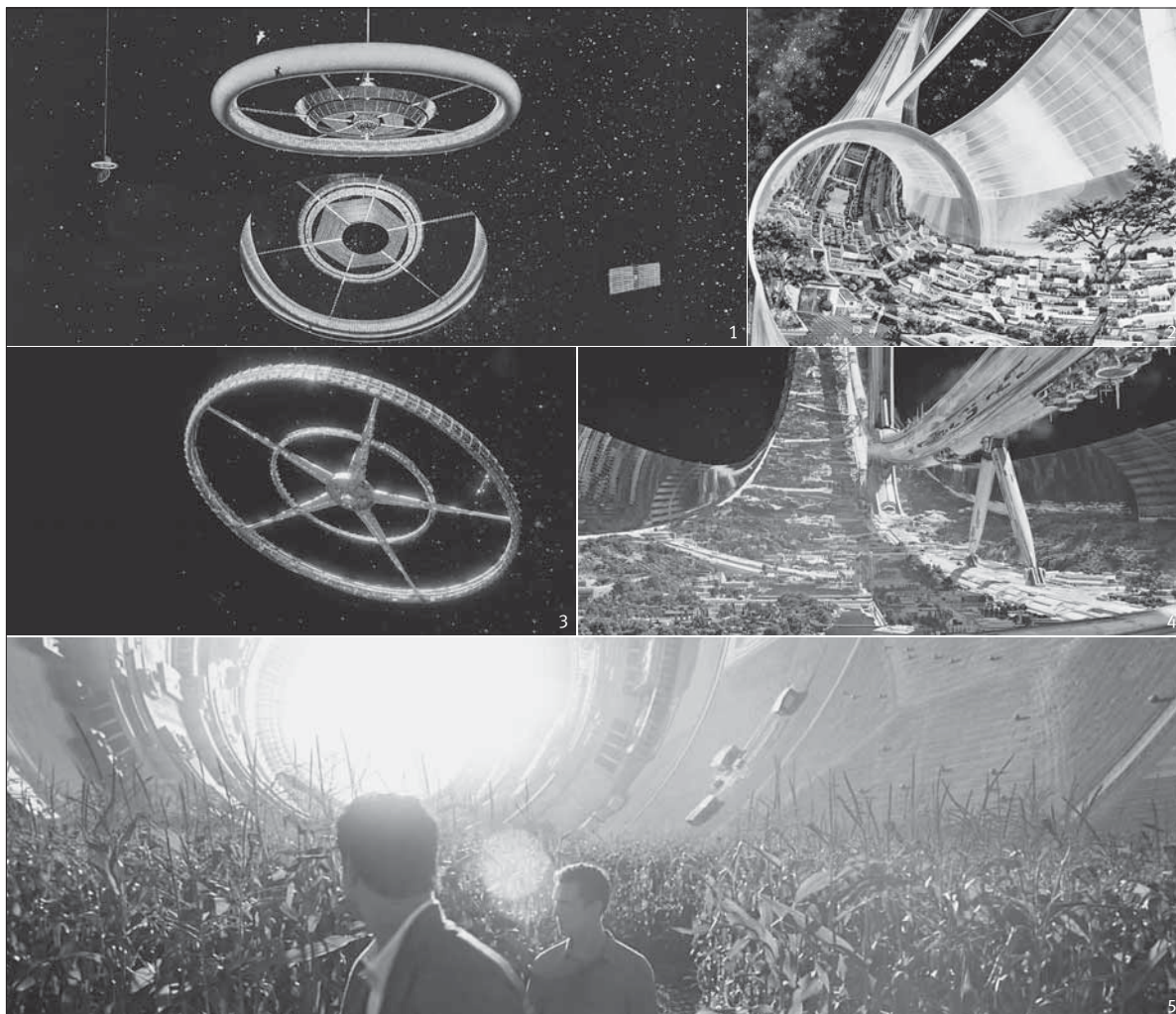
SL. 8. GRADOVI-STROJEVI – SVEMIRSKJE POSTAJE ILI BRODOVI:

- 1 – NOORDUNG POTOČNIK: KOLO ZA STANOVANJE SPACE STATION
- 2 – SPACE STATION V, 2001: A SPACE ODYSSEY (1968.)
- 3 – SVEMIRSKA POSTAJA IZNAD PLANETA SOLARIS, SOLARIS (1972.)
- 4 – SVEMIRSKI BROD ENDURANCE, INTERSTELLAR (2014.)

FIG. 8 CITY-MACHINE – SPACE STATIONS

OR SPACECRAFT:

- 1 – NOORDUNG POTOČNIK – THE WHEEL-SHAPED DWELLING SPACE STATION
- 2 – SPACE STATION V, 2001: A SPACE ODYSSEY (1968)
- 3 – SPACE STATION ABOVE THE PLANET SOLARIS, SOLARIS (1972)
- 4 – SPACE STATION ENDURANCE, INTERSTELLAR (2014)



Sl. 9. GRADOVI-STROJEVI – SVEMIRSKJE KOLONIJE:

1-2 – STANFORD TORUS

3-4 – SVEMIRSKA KOLONIJA ELYSIUM, *ELYSIUM* (2013.)

5 – SVEMIRSKA KOLONIJA COOPER STATION,
INTERSTELLAR (2014.)

FIG. 9 CITY-MACHINE – SPACE COLONIES:

1-2 – STANFORD TORUS

3-4 – SPACE COLONY ELYSIUM, *ELYSIUM* (2013)

5 – SPACE COLONY COOPER STATION, *INTERSTELLAR* (2014)

VIRTUALNI PROSTOR

VIRTUAL SPACE

TRON (1982.), a poslije i film *The Last Starfighter* (1984.), ispunio je mnoge dječake snove o ulasku u virtualni prostor i svijet. To je prostor koji se dijeli na pojednostavljen odnos dobra i zla, koji se odigrava po pravilima kompjutorskih igara. Ovaj virtualni prostor predstavljen je pomoću neonskih svjetala i mrežastog sustava koji asocira na njegove dvodimenzionalne zacetke. No, ni on ni njegov nastavak *TRON: Legacy* (2010.) ne odmiču se od stvarnosti, oni su jednostavno njena zrcalna slika. Ostre i elegantne linije virtualnog prostora interpretirane su odabirom čiste modernističke arhitekture, a uporabom led svjetla prostor je dodatno ohlađen do razine kompjutorske grafike. Nedostatak Sunčeve svjetlosti čini ovaj prostor tuđinskim, a za njegov novi vizualni i arhitektonski identitet zaslužan je redatelj Joseph Kosinski, koji je po struci arhitekt. Struktura takvoga prostora

i svijeta, arhitektonska i upravna, jest hijerarhijska, što je u prirodi konstrukcije videoigara. Virtualni prostor skriva u sebi dualizam zatvorenog i fizički skućenog prostora koji, s druge strane, ima potencijal beskonačne regeneracije i stvaranja prostora (Sl. 10.).

The Matrix (1999.) je film koji je podložan brojnim čitanjima i mnoge ga filozofske struje prisvajaju. U njegovu virtualnom prostoru, koji je stvoren da ljude drži u zatočeništvu, pravila fizike ne vrijede za one koji su svjesni njegove prave prirode. Spoj virtualnog i stvarnog prostora je biomehanički, a ljudi su naučili promatrati prostor na radikalno drukčiji način kao fleksibilan i bestežinski, suprotno pasivnosti ostalih ljudi koji su nesvjesno priključeni na Matrix kao izvor energije strojeva.⁵³ U ovome filmu virtualni je prostor do-

⁵³ ROBERTSON, 2003: 22; „Stoga, kad se (neki od) ljudi 'probude' iz svoje uronjenosti u virtualnu realnost koju kontrolira Matrix, to buđenje nije otvaranje širokog prostora izvanjske realnosti, već prije svega strašna realizacija tog zatočeništva...” [ŽIZEK, 2008: 158]

slovno zatvor uma koji lišava čovjeka slobode svih vrsta. U filmu *The Zero Theorem* (2013.) virtualni je prostor izvor socijalizacije i užitka, a s druge strane potencijalni zatvor. Virtualni prostor zasad se doživljava kao fizički prostor uma, za koji su usko vezani klaustrofobija i bojazan od zatocenitstva, a koji je u filmu *Inception* (2010.) ishod manipuliranja čovjekovim umom.

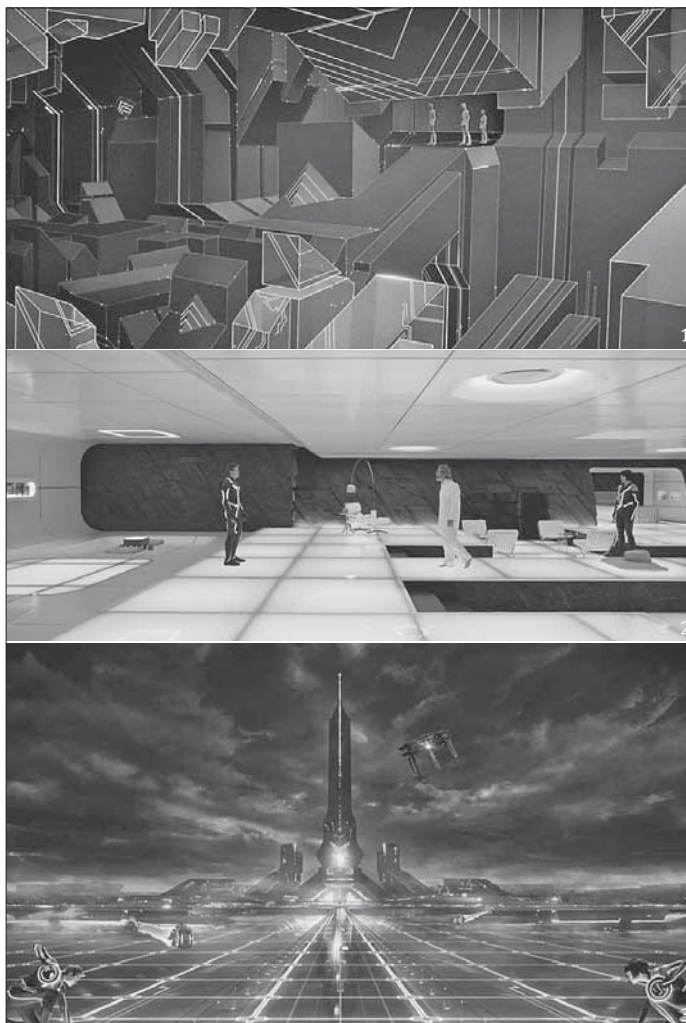
ZAKLJUČAK

CONCLUSION

U članku se prezentiraju tehnološke, kulturološke, sociološke, filozofske i psihološke značajke ljudskog staništa kroz analizu gradova kao bitnih protagonista narativa znanstvenofantastičnih filmova. U filmu *Metropolis* (1927.) prikazana je prva vizija grada u znanstvenofantastičnom filmu u kojoj dominiraju neboderi i kompleksni prometni sustavi. Današnje vizije grada budućnosti u znanstvenofantastičnim filmovima nisu se znatno promijenile od prvih vizija, ali su postale slojevitije glede analize uzroka i posljedica njihovih nastajanja i, često, propadanja. Filmovi koji su uslijedili nakon *Metropolis*a, a oslanjali su se na velike setove – *Just Imagine* (1930.) i *Things to Come* (1936.) – doživjeli su neuspjeh kod publike. Slijedi razdoblje jeftinijih filmskih serijala o akcijskim junacima, susretu s izvanzemaljcima i čudovistima. Era filmova o istraživanju svemira počinje 1950-ih, a znanost i kompleksnost osmišljavanja gradova i tehnologije budućnosti doživjela je afirmaciju u filmu *2001: A Space Odyssey* (1968.), kojim je napravljen velik korak prema realizmu u znanstvenofantastičnim filmovima. U 1980-im počinje razdoblje mračnijih vizija budućnosti koje se protežu do danas. Gradovi budućnosti reflektiraju strahove proizišle iz današnjih nesigurnosti.

Edgar Morin i Walter Benjamin prepoznaju svojstvo kritike sadržane u objektivu kamere, a s obzirom na to da čovjek gleda film iz perspektive kamere, on također postaje kritičar koliko i sudionik spektakla. Te su uloge osobito pogodne u kontekstu znanstvenofantastičnog žanra, koji je kritika našega društvenog uređenja. Arhaični mit o Drugom čovjeku i Gradu još i danas zanima gledatelje. Kategorizacija gradova u znanstvenofantastičnim filmovima pomaže nam u detektiranju instrumenata koji se koriste za postizanje željene atmosfere i vizije budućnosti. Arhitektura se koristi kao alat kritike državnih tijela koja artifično pokušavaju stvoriti utopijska odnosno uređena društva.

Kako se u članku predlaže, gradovi u znanstvenofantastičnim filmovima mogu se podijeliti po svojim dominantnim obilježjima na metropole, degenerativne gradove, regresivne gradove, gradove-strojeve i virtualni prostor (Sl. 1.).



Metropolisi se oslanjaju na urbanistička rješenja modernističke arhitekture, čije su ideje o stvaranju uredenoga i kohezivnoga društva neslavno propale. Iz znanstvenofantastičnih filmova možemo isčitati da je arhitektura Grada sustav koji je pogodan upravo za ono suprotno, odnosno fragmentaciju, najčešće u smislu klasne segregacije. Bazna, ulična, odnosno horizontalna podjela stvara se u odnosu na centar, gdje svaki sljedeći perimetar predstavlja niži društveni sloj (*Logan's Run*, 1976.; *Dredd*, 2012.). Segregacija po vertikalama nebodera ista je kao u današnjemu stvarnom gradu (Sl. 3., 4. i 6.).

Degenerativni grad ima upravo suprotan proces, a to je rasap centra kao glavnoga kohezivnog tkiva društva. U *Blade Runneru* (1982.) svjedočimo gotovo geološki prezentiranim povijesnim slojevima arhitekture koji se na vrlo banaliziran način, u sklopu kritike društva, recikliraju za znakove moći Los Angelesa budućnosti. Cikličnost i smjena društava i gradova postignuta je upravo kolaziranjem

SL. 10. VIRTUALNI PROSTOR:
1 – *TRON* (1982.)
2-3 – *TRON: LEGACY* (2010.)
FIG. 10 VIRTUAL SPACE:
1 – *TRON* (1982.)
2-3 – *TRON: LEGACY* (2010.)

TABL. I. GLAVNA OBILJEŽJA GRADOVA U ZNANSTVENOFANTASTIČNIM FILMOVIMA

TABLE I. MAIN CHARACTERISTICS OF THE CITIES IN SCI-FI MOVIES

Naslov filma	Godina	Redatelj(i)	Scenarist(i)	metropolis	degenerativni grad	regresivni grad	grad-stroj	virtualni prostor
1. 2001: A Space Odyssey	1968.	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke				×	
2. Planet of the Apes	1968.	Franklin James Schaffner	Michael Wilson, Rod Serling, Pierre Boulle (roman)			×		
3. A Clockwork Orange	1971.	Stanley Kubrick	Stanley Kubrick, Anthony Burgess (roman)		×			
4. THX 1138	1971.	George Lucas	George Lucas, Walter Murch, Matthew Robbins	×				
5. Silent Running	1972.	Douglas Trumbull	Deric Washburn, Michael Cimino, Steven Bochco				×	
6. Solaris	1972.	Andrei Tarkovsky	Fridrikh Gorenshsteyn, Andrei Tarkovsky, Stanislaw Lem (roman)				×	
7. A Boy and His Dog	1975.	L. Q. Jones	L.Q. Jones, Harlan Ellison (roman)			×		
8. Logan's Run	1976.	Michael Anderson	George Clayton Johnson, William Francis Nolan, David Goodman	×				
9. Star Wars	1977.	George Lucas	George Lucas	×			×	
10. Alien	1979.	Ridley Scott	Dan O'Bannon, Ronald Shusett				×	
11. Stalker	1979.	Andrei Tarkovsky	Boris Strugatskiy, Arkadiy Strugatskiy	×				
12. Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back	1980.	Irvin Kershner	George Lucas, Lawrence Kasdan, Leigh Brackett	×			×	
13. Escape From New York	1981.	John Carpenter	John Carpenter, Nick Castle	×	×			
14. Mad Max 2	1981.	George Miller	George Miller, Terry Hayes, Brian Hannant			×		
15. Blade Runner	1982.	Ridley Scott	David Webb Peoples, Hampton Fancher, Philip Kindred Dick (roman)	×	×			
16. TRON	1982.	Steven Lisberger	Steven Lisberger, Bonnie MacBird					×
17. Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi	1983.	Richard Marquand	George Lucas, Lawrence Kasdan	×	×			
18. Brazil	1985.	Terry Gilliam	Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown	×				
19. Aliens	1986.	James Cameron	James Cameron, David Giler, Walter Hill	×			×	
20. They Live	1988.	John Carpenter	John Carpenter, Ray Nelson (kratka priča)	×				
21. Akira	1988.	Katsuhiro Otomo	Katsuhiro Otomo, Izô Hashimoto	×				
22. Total Recall	1990.	Paul Verhoeven	Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Gary Goldman, Jon Povill, Philip Kindred Dick (priča)	×				
23. Judge Dredd	1995.	Danny Cannon	William Wisher, Jr., Steven E. De Souza, Michael De Luca (priča)	×				
24. Kôkaku Kidôtai / Ghost in the Shell	1995.	Mamoru Oshii	Kazunori Itô, Masamune Shirow (strip)	×				
25. Twelve Monkeys	1995.	Terry Gilliam	Chris Marker, David Webb Peoples, Janet Peoples	×		×		
26. Waterworld	1995.	Kevin Reynolds	Peter Rader, David Twohy			×		
27. The Fifth Element	1997.	Luc Besson	Luc Besson, Robert Mark Kamen	×				
28. Dark City	1998.	Alex Proyas	Alex Proyas, Lem Dobbs, David Samuel Goyer	×			×	
29. The Matrix	1999.	The Wachowski Brothers	The Wachowski Brothers					×
30. Minority Report	1999.	Steven Spielberg	Scott Frank, Jon Cohen	×				
31. Artificial Intelligence: AI	2001.	Steven Spielberg	Brian Koppelman, Ian Watson	×				
32. Equilibrium	2002.	Kurt Wimmer	Kurt Wimmer	×				
33. Appurishido	2004.	Shinji Aramaki	Masamune Shirow, Haruka Handa, Tsutomu Kamishiro	×				
34. The Chronicles of Riddick	2004.	David Twohy	David Twohy, Jim Wheat, Ken Wheat	×			×	
35. Con Flux	2005.	Karyn Kusama	Phil Hay, Matt Manfredi, Peter Chung	×				
36. Children of Men	2006.	Alfonso Cuarón	Alfonso Cuarón, Timothy J. Sexto, David Arata, Mark Fergus, Hawk Ostby, Phyllis Dorothy James (roman)	×	×			
37. I Am Legend	2007.	Francis Lawrence	Mark Protosevich, Akiva Goldsman, Richard Matheson	×	×			
38. Pandorum	2009.	Christian Alvart	Travis Milloy				×	
39. TRON: Legacy	2010.	Joseph Kosinski	Edward Kitsis, Adam Horowitz	×			×	
40. Dredd	2012.	Pete Travis	Alex Garland, John Wagner, Carlos Ezquera	×	×			
41. The Hunger Games	2012.	Gary Ross	Gary Ross, Suzanne Collins, Billy Ray	×				
42. Snowpiercer	2013.	Joon-ho Bong	Joon-ho Bong, Kelly Masterson			×	×	
43. Man of Steel	2013.	Zack Snyder	David Samuel Goyer	×			×	
44. Elysium	2013.	Neil Blomkamp	Neil Blomkamp	×			×	
45. Star Trek Into Darkness	2013.	Jeffrey Jacob Abrams	Roberto Orci, Alex Kurtzman, Damon Lindelof	×			×	
46. X-Men: Days of Future Past	2014.	Bryan Singer	Simon Kinberg	×				
47. Interstellar	2014.	Christopher Nolan	Christopher Nolan				×	
48. Mad Max: Fury Road	2015.	George Miller	George Miller, Brendan McCarthy, Nick Lathouris			×		

Grada koji sljedeći korak vidi u naseljavanju svemira (Sl. 5.).

Regresivni grad i budućnost vezani su za postapokaliptične filmove. *Mad Max* (1979.) najavljuje potpuni civilizacijski rasap zbog ratova za gorivom koji će rezultirati fragmentacijom društva i nestajanjem gradova. Na seobine pružaju elementarnu zaštitu i zajedništvo okupljenih stanovnika oko rijetkih prirodnih resursa. Čovjek se vraća nomadstvu, arhitektura je mobilna i privremena, a pojam Grada je simbol nove civilizacije i početka. Sav civilizacijski trud okupljen u Gradu – društveno uređenje, ljudska sloboda, tolerancija i kultura – nestao je njegovim fizičkim propadanjem (Sl. 7.).

Gradovi-strojevi utopijski su pandan distopijskim Zemljinim gradovima. Svemir i dalje doživljavamo kao prostor Drugoga, boljega svijeta. Oblikovanje kružnih postaja definirano je zakonima fizike, gdje je uloga arhitekture psihološka. Prisutni su arhetipski primjeri stanovanja unutar kolonija, koji su u službi nostalgije kao sredstvo utjehe (Sl. 8. i 9.).

Virtualni je prostor u znanstvenofantastičnim filmovima shvaćen kao oprostorenje uma. Za njega su vezani pokušaji apstrakcije fizičkog prostora, koji ipak ostaje unutar prepoznatljive strukture današnjega gradskog tkiva. Čak i elementi prijelaza između fizičkog i virtualnog prostora zadržavaju poznate elemente – u *Matrixu* (1999.) je to željeznički terminal. Iako je primarno shvaćen kao prostor beskonačnih mogućnosti, zatvorenost njegovog sustava stvara osjećaj klaustrofobije koja je dodatno naglašena mračnim tonovima virtualnoga Grada (Sl. 10.).

Gradovi u znanstvenofantastičnim filmovima jesu arhitektonsko i kulturološko nasljedstvo sadašnjosti, a ujedno i njena kritika. U filmovima je uporabom mnogobrojnih znakova grada, odabirom tehnologije i tipologije te kadriranjem objedinjeno znanje mnogih struka čiji je cilj potaknuti strah ili nadanja publike. Kategorizacija gradova u znanstvenofantastičnim filmovima u ovome je članku rezultat nastojanja analiziranja razvoja Grada budućnosti. Taj Grad može biti shvaćen kao Drugi Grad, naličje današnjega grada ili upozorenje. Metropoli su glavna okosnica ove podjele jer predstavljaju najdramatičniju kulu su za razvoj narativa. Razvoj, postupni rasap, uništenje ili napuštanje Grada sinonimni su s civilizacijskim razvojem. Filmovi upućuju kritiku transformabilnoj nemoćnosti modernizma, a optimizam pripisuju gradovima-strojovima u svemiru, u kojem brojni autori vide naš scenarij odlaska. Znanstvenofantastični filmovi vrijedan su izvor razumijevanja, kritike i inspiracije suvremenoga društva i grada kao njegove prostorne manifestacije.

LITERATURA

BIBLIOGRAPHY

1. BEARD, J. (1998.), *Science Fiction Films of the Eighties: Fin de Siècle Before Its Time*, „Journal of Popular Culture”, 32 (1): 1-13
2. BENJAMIN, A. (1994.), *At Home with Replicants*, „Architecture and Film – Architectural Design”, 64 (11/12)
3. BENJAMIN, W. (1936.), *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije*, u: (1986.), Estetički ogledi [ur. MIKEČIN, V.; PETROVIĆ, A.], Školska knjiga: 125-151, Zagreb
4. BINNS, C. (2008.), *How to Make a Digital World*, „Popular Science”, 272 (5): 58-59
5. BROOKS PFEIFFER, B. (2004.), *Frank Lloyd Wright 1867-1959. Building for Democracy*, Taschen, Köln
6. CARPER, S. (1997.), *Subverting the Disaffected City: Cityscape in Blade Runner*, u: *Retrofitting Blade Runne* [KERMAN, J.B.], Wisconsin Press, 185-193, London
7. CLARKE, D. (1997.), *The Cinematic City*, Routledge, London
8. CLARKE, A.C. (2010.), *Childhood's End*, Pan MacMillan, London
9. GIGER, H.R. (2007.), *HR GIGER*, Taschen, Zagreb
10. GILIĆ, N. (2007.), *Filmske vrste i rodovi*, AGM, Biblioteka Sintagma, Zagreb
11. GÖSSEL, P.; LEUTHÄUSER, G. (2007.), *Arhitektura 20. stoljeća*, Taschen/VBZ, Zagreb
12. HEPPENHEIMER, T.A. (1978.), *Colonies in Space*, Warner Books, London
13. HORVAT, S. (2008.), *Budućnost je ovdje. Svijet distopijskog filma*, Hrvatski filmski savez, Zagreb
14. HUGHES, H. (2014.), *Outer Limits*, I.B. Tauris, New York
15. LE CORBUSIER (2006.), *Ka pravoj arhitekturi*, Građevinska knjiga, Beograd
16. MORIN, E. (2005.), *The Cinema, or the Imaginary Man*, University of Minnesota Press, Minneapolis
17. PHILIPS, G.D. (2004.), *Stenli Kjubrik*, Hinaki, Beograd
18. POTOCNIK NOORDUNG, H. (2004.), *Problem vožnje svemirom*, Labin Art Express, Labin
19. ROBERTSON, B. (2003.), *The Matrix Resolution*, „Computer Graphics World”, 26 (12): 22-28
20. SHIEL, M.; FITZMAURICE, T. (2011.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context*, Wiley-Blackwell, 1-18, London
21. SOBCHACH, V. (1999.), *Cities on the Edge of Time: The Urban Science Fiction Film*, u: *Alien Zone II: The Spaces of Science Fiction Cinema* [ur. KUHN, A.], Verso Books: 123-143, Brooklyn, NY
22. ŽIŽEK, S. (2008.), *Pervrtitov vodič kroz film*, Biblioteka Tvrdica, Zagreb
23. *** (2013.), *CLOG : Sci-fi*, CLOG, New York

FILMOVI

MOVIES

1. ABRAMS, J.J. (2013.), *Star Trek Into Darkness*, Paramount Pictures; Skydance Productions; Bad Robot; Auckland Audio, USA
2. ALLEN, W. (1973.), *The Sleeper*, Gamma Knife Films, USA
3. ALVART, C. (2009.), *Pandorum*, Constantin Film Production; Impact Pictures, D; UK
4. ANDERSON, M. (1976.), *Logan's Run*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA
5. ARAMAKI, S. (2004.), *Appurishido*, Appleseed Film Partners, J
6. BESSON, L. (1997.), *The Fifth Element*, Gaumont, F
7. BLOMKAMP, N. (2013.), *Elysium*, TriStar Pictures; Media Rights Capital; QED International; Alpha Core; Simon Kinberg Productions; Genre Films; Sony Pictures Entertainment, USA
8. BONG, J. (2013.), *Snowpiercer*, SnowPiercer; Moho Film; Opus Pictures; Stilling Films; CJ Entertainment, ROK; CZ; USA; F
9. BUTLER, D. (1930.), *Just Imagine*, Fox Film Corporation, USA
10. CAMERON, J. (1986.), *Aliens*, Twentieth Century Fox Film Corporation; Brandywine Productions; SLM Production Group, USA; UK
11. CANNON, D. (1995.), *Judge Dredd*, Hollywood Pictures; Cinergi Pictures Entertainment, USA
12. CARPENTER, J. (1974.), *Dark Star*, Bryanston Pictures; Jack H. Harris Enterprises; University of Southern California, USA
13. CARPENTER, J. (1981.), *Escape From New York*, AVCO Embassy Pictures; International Film Investors; Goldcrest Films International, UK; USA
14. CARPENTER, J. (1988.), *They Live*, Alive Films; Larry Franco Productions, USA
15. CASTLE, N. (1984.), *The Last Starfighter*, Lorimar Film Entertainment; Universal Pictures, USA
16. CUARÓN, A. (2006.), *Children of Men*, Universal Pictures; Strike Entertainment; Hit&Run Productions, USA; UK
17. DERRICKSON, S. (2008.), *The Day the Earth Stood Still*, Twentieth Century Fox Film Corporation; 3 Arts Entertainment; Dune Entertainment III; Earth Canada Productions; Hammerhead Productions, USA, CAN
18. GILLIAM, T. (1985.), *Brazil*, Embassy International Pictures, UK
19. GILLIAM, T. (1995.), *Twelve Monkeys*, Universal Pictures; Atlas Entertainment; Classico, USA
20. JONES, L.Q. (1975.), *A Boy and His Dog*, LQ/JAF, USA
21. KERSHNER, I. (1980.), *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, Lucasfilm, USA
22. KOSINSKI, J. (2010.), *TRON: Legacy*, Walt Disney Pictures; Sean Bailey Productions; LivePlanet; Prana Studios, USA

23. KUBRICK, S. (1968.), *2001: A Space Odyssey*, Metro-Goldwyn-Mayer; Stanley Kubrick Productions, USA; UK
24. KUBRICK, S. (1971.), *A Clockwork Orange*, Warner Bros.; Hawk Films, USA; UK
25. KUSAMA, K. (2005.), *Čon Flux*, Paramount Pictures; Lakeshore Entertainment; Valhalla Motion Pictures; MTV Films; MTV Productions; Colossal Pictures, USA
26. LANG, F. (1927.), *Metropolis*, Universum Film, D
27. LAWRENCE, F. (2007.), *I Am Legend*, Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Weed Road Pictures; Overbrook Entertainment; 3 Arts Entertainment; Heyday Films; Original Film, USA
28. LISBERGER, S. (1982.), *TRON*, Walt Disney Productions; Lisberger/Kushner, USA
29. LUCAS, G. (1971.), *THX 1138*, American Zoetrope; Warner Bros., USA
30. LUCAS, G. (1977.), *Star Wars*, Lucasfilm; Twentieth Century Fox Film Corporation, USA
31. MARQUAND, R. (1983.), *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi*, Lucasfilm, USA
32. MENZIES, W.C. (1936.), *Things to Come*, London Film Productions, UK
33. MILLER, G. (1981.), *Mad Max 2*, Kennedy Miller Entertainment; Kennedy Miller Productions, AUS
34. MILLER, G.; OGILVIE, G. (1985.), *Mad Max Beyond Thunderdome*, Kennedy Miller Productions, AUS
35. MILLER, G. (2015.), *Mad Max: Fury Road*, Warner Bros., Kennedy Miller Productions, Village Roadshow Pictures, AUS
36. NOLAN, C. (2014.), *Interstellar*, Paramount Pictures; Warner Bros.; Legendary Pictures; Lynda Obst Productions; Syncopy, USA; UK; CAN
37. OSHII, M. (1995.), *Kōkaku Kidōtai / Ghost in the Shell*, Bandai Visual Company; Kōdansha; Production I.G., J
38. OTOMO, K. (1988.), *Akira*, TMS Entertainment; Akira Committee Company Ltd.; Bandai; Kōdansha; Mainichi Broadcasting System; Sumitomo Corporation; TMS Entertainment; Toho Company, J
39. PROYAS, A. (1998.), *Dark City*, Mystery Clock Cinema; New Line Cinema, AUS; USA
40. REYNOLDS, K. (1995.), *Waterworld*, Universal Pictures; Gordon Company; Davis Entertainment; Licht/Mueller Film Corporation, USA
41. ROSS, G. (2012.), *The Hunger Games*, Lionsgate; Color Force, USA
42. SCHAFFNER, F.J. (1968.), *Planet of the Apes*, APJAC Productions; Twentieth Century Fox Film Corporation, USA
43. SCOTT, R. (1979.), *Alien*, Brandywine Productions; Twentieth Century Fox Productions, USA; UK
44. SCOTT, R. (1982.), *Blade Runner*, Ladd Company; Shaw Brothers Warner Bros.; Blade Runner Partnership, USA; HK; UK
45. SINGER, B. (2014.), *X-Men: Days of Future Past*, Twentieth Century Fox Film Corporation; Marvel Entertainment; TSG Entertainment; Bad Hat Harry Productions; Donners' Company; Ingenious Media; Down Productions; Mel's Cite du Cinema, USA; UK
46. SNYDER, Z. (2013.), *Man of Steel*, Warner Bros.; Legendary Pictures; Syncopy, USA; CAN; UK
47. SPIELBERG, S. (1977.), *Close Encounters of the Third Kind*, Columbia Pictures Corporation; EMI Films; Julia Phillips and Michael Phillips Productions, USA
48. SPIELBERG, S. (1982.), *E.T. the Extra-Terrestrial*, Universal Pictures; Amblin Entertainment, USA
49. SPIELBERG, S. (1999.), *Minority Report*, Twentieth Century Fox Film Corporation; DreamWorks SKG; Cruise/Wagner Productions; Blue Tulip Productions; Ronald Shusett/Gary Goldman; Amblin Entertainment, USA
50. SPIELBERG, S. (2001.), *Artificial Intelligence: AI*, Warner Bros.; DreamWorks SKG; Amblin Entertainment; Stanley Kubrick Productions, USA
51. TARKOVSKY, A. (1972.), *Solaris*, Creative Unit of Writers & Cinema Workers; Kinostudiya „Mosfilm”; Unit Four, USSR
52. TARKOVSKY, A. (1979.), *Stalker*, Kinostudiya „Mosfilm”, USSR
53. THE WACHOWSKI BROTHERS (1999.), *The Matrix*, Warner Bros.; Village Roadshow Pictures; Groucho II Film Partnership; Silver Pictures, USA; AUS
54. TRAVIS, P. (2012.), *Dredd*, Reliance Entertainment; IM Global; DNA Films; Peach Trees; Reliance Big Entertainment; Reliance Big Pictures; Rena Films, UK; USA; IND; RSA
55. TRUMBULL, D. (1972.), *Silent Running*, Universal Pictures; Trumbull/Gruskoff Productions, USA
56. TWOHY, D. (2004.), *The Chronicles of Riddick*, Universal Pictures; Radar Pictures; One Race Productions; Primal Foe Productions, USA
57. VERHOEVEN, P. (1990.), *Total Recall*, Carolco Pictures; Carolco International N.V., USA
58. WIMMER, K. (2002.), *Equilibrium*, Dimension Films; Blue Tulip Productions, USA
59. WISE, R. (1951.), *The Day the Earth Stood Still*, Twentieth Century Fox Film Corporation, USA
60. http://www.nss.org/settlement/nasa/70sArt/Torus_Cutaway_AC75-1086-1_1920.jpg
61. <http://www.nss.org/settlement/space/standfordtorus.htm>
62. rebloggy.com/post/art-concept-art-art-direction-set-design-production-design-snowpiercer-concept-s/90405856395
63. thane62.wordpress.com/2015/08/27/snowpiercer/comment-page-1/
64. thewhereblog.blogspot.hr/2009/04/review-buckminster-fuller-at-mca.html
65. www.dezeen.com/2007/05/11/rak-convention-and-exhibition-centre-by-oma
66. www.flickr.com
67. www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=6159&sysLanguage=en-en&itemPos=2&itemCount=2&sysParentName=Home&sysParentId=65
68. www.imdb.com
69. www.nss.org/settlement/nasa/70sArt/Torus_Exterior_AC76-0525_900.jpg

IZVORI ILUSTRACIJA

ILLUSTRATION SOURCES

- SL. 1. 1 – kadar iz filma *Dredd* (2012.); 2 – kadar iz filma *2001: A Space Odyssey* (1968.); 3 – kadar iz filma *Blade Runner* (1982.); 4 – konceptualni crtež vlaka iz filma *Snowpiercer* (2013.) thane62.wordpress.com/2015/08/27/snowpiercer/comment-page-1/; 5 – kadar iz filma *The Matrix* (1999.)
- SL. 2. 1 – kadar iz filma *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1984.); 2 – www.dezeen.com/2007/05/11/rak-convention-and-exhibition-centre-by-oma
- SL. 3. 1 – www.fondationlecorbusier.fr/corbuweb/morpheus.aspx?sysId=13&IrisObjectId=6159&sysLanguage=en-en&itemPos=2&itemCount=2&sysParentName=Home&sysParentId=65; 2 – kadar iz filma *Dredd* (2012.)
- SL. 4. 1 – kadar iz filma *The Hunger Games* (2012.); 2 – kadar iz filma *Brazil* (1985.); 3 – kadar iz filma *Equilibrium* (2002.)
- SL. 5. 1, 2, 4 – kadar iz filma *Blade Runner* (1982.); 3 – BROOKS PFEIFFER, 2004: 47
- SL. 6. 1 – kadar iz filma *Planet of the Apes* (1968.); 2 – kadar iz filma *Fifth Element* (1997.); 3-4 – kadar iz filma *I Am Legend* (2007.); 5 – kadar iz filma *The Matrix* (1999.); 6 – kadar iz filma *Dredd* (2012.)
- SL. 7. 1 – kadar iz filma *Snowpiercer* (2013.); 2-3 – rebloggy.com/post/art-concept-art-art-direction-set-design-production-design-snowpiercer-concept-s/90405856395
- SL. 8. 1 – <http://dodlithr.blogspot.hr/2013/10/rotating-wheel-space-stations.html>; 2 – kadar iz filma *2001: A Space Odyssey* (1968.); 3 – kadar iz filma *Solaris* (1972.); 4 – [Endurance.interstellarmovie.net](http://endurance.interstellarmovie.net)
- SL. 9. 1 – www.nss.org/settlement/nasa/70sArt/Torus_Exterior_AC76-0525_900.jpg; 2 – http://www.nss.org/settlement/nasa/70sArt/Torus_Cutaway_AC75-1086-1_1920.jpg; 3-4 – kadar iz filma *Elysium* (2013.); 5 – kadar iz filma *Interstellar* (2014.)
- SL. 10. 1 – kadar iz filma *TRON* (1982.); 2-3 – kadar iz filma *TRON: Legacy* (2010.)

TABL. I. Autori

IZVORI

SOURCES

INTERNETSKI IZVORI (RUJAN 2014.)

INTERNET SOURCES (SEPTEMBER 2014)

- 2001.wikia.com/wiki/Space_Station_V
- Endurance.interstellarmovie.net
- <http://dodlithr.blogspot.hr/2013/10/rotating-wheel-space-stations.html>
- <http://endurance.interstellarmovie.net/>
- <http://filmmakeriq.com/2014/05/sci-fi-since-1902-a-supercut/>
- <http://nymag.com/the-cut/2014/07/most-feminist-moments-in-sci-fi-history.html>
- <http://sydmead.com/v/12/biography/>
- <http://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/announcements/bfi-takes-giant-leap-sci-fi-days-fear-wonder>
- <http://www.bfi.org.uk/sci-fi-days-fear-wonder>

SAŽETAK

SUMMARY

THE ROLE OF THE CITY IN SCIENCE FICTION MOVIES

There have been numerous attempts to define science fiction as a genre. It has long been debated if sci-fi is a genre at all or if it is to be considered just a narrative setting. After all, no conclusive definition exists. It is precisely its breadth and ability to absorb all other genres that gave rise to its numerous subcategories. However that may be, the fact is that it has remained one of the most enduring movie genres.

Science fiction movie became popular in the 1950s due to American efforts to send the first man to the Moon. However, its major breakthrough in popular culture happened in the late 1970s. The common thread running through the majority of science fiction movies are visionary technological advances and their comprehensive cultural, sociological, philosophical and psychological effects through which it is possible to examine the ethics and empathy as the core of the human being.

The genre itself has always been associated with the advancement of technology and the controversial issue of its share in the filming and post-production of movies. The movie *2001: A Space Odyssey* (1968) was a real breakthrough in the genre's history as it was the first movie that initiated a new generation of sci-fi movies using some new elements such as: classical music, a spacecraft flying over in the movie's first frame, consultations with scientists and advances made in the field of special effects.

This article examines a new generation of sci-fi movies made after 1968 in which a global vision of the world, space and time is a part of the movie's atmosphere and the plot. This vision is not necessarily a successful upgrade of the contemporary world but it always provides critical insight into the society, space, time, and, consequently, the contemporary city.

In sci-fi narratives, the cities of the future become the habitats. They reflect a contemporary vision of a dystopian and utopian society. The cult sci-fi movies are inseparable from their settings. Although the stories are set in the future, filming often takes place, besides imaginary cities, in the existing cities and buildings which are upgraded with futuristic aesthetics rooted in some recognizable elements that render them more authentic.

The city in sci-fi movies is often symptomatic of the society's moral values. One of its roles is to clearly and quickly demonstrate the political system or social classes of the world by means of recognizable and widely accepted symbols. Segregation, whether it is class-based, genetic, or spatial, is a common theme of sci-fi movies.

The sci-fi cities offer spatial settings for the cultural achievements of their dwellers. They provide the context of the plot and assure its authenticity. Sci-fi genre often addresses ethical and metaphysical issues. In this article the narrative is followed and illustrated by highlighting one or more of the specific characteristics of space and time which have not been categorized so far. However, an in-depth analysis reveals that they can be categorized into five clearly recognizable groups based on their predominant characteristics.

Cities in sci-fi movies can thus be subdivided into five distinct groups: the metropolis, degenerative city, regressive city, city-machine, and virtual space.

The metropolis relies on the urban solutions derived from Modernist architecture whose ideas regarding a structured and coherent society have largely been dismissed. Sci-fi movies clearly show that the architecture of the City forms a system which seems quite appropriate to an opposite concept, i.e. fragmentation, most commonly in terms of social class segregation.

The street-based, i.e. horizontal division is created in relation to the city center where each subsequent perimeter represents a lower social class. Vertical segregation in high-rise blocks follows the same pattern as in today's cities.

The degenerative city is representative of an entirely opposite process in terms of disintegration of the city center as the main cohesive force of the society. The cyclical nature of the relation between the society and the city is achieved precisely by a collage pattern of the City whose next stage of development is seen in the context of the human colonization of the universe.

The regressive city is associated with the post-apocalyptic movies that forecast the complete downfall of human civilization resulting in the frag-

mentation of the society and complete disappearance of the cities. The man returns to his nomadic roots, architecture is temporary and mobile while the concept of the City symbolizes new beginnings and new civilizations.

The city-machine is a utopian counterpart to the dystopian cities on Earth. The Universe is still experienced as a space of some Other, better world. The formation of the circular stations is defined by the laws of physics with architecture playing a psychological role.

Virtual space in sci-fi movies is understood as a spatial setting of the human mind. It results from the attempts to turn the physical space into an abstract entity, which, however, still remains within the recognizable framework of today's urban fabric. Although it is primarily conceived as a space with limitless possibilities, the self-containment of its system creates a claustrophobic atmosphere which is additionally emphasized by the dark tones of the virtual City.

Cities in sci-fi movies on the one hand represent an architectural and cultural legacy of the present time while on the other they express critical voice against it. The use of numerous urban signs, the selection of technology and typology, and framing result from an integration of the expert knowledge from various disciplines with the aim to instill fear or arouse hope in the audience.

The classification of the types of cities in sci-fi movies in this article is an attempt to analyze the development of the City of the future which can be understood as the Other City, the flip side of the contemporary city, or a warning. The metropolis type is the main backbone of this classification since it represents the most dramatic backdrop for the development of a narrative.

Development, gradual disintegration, destruction or abandonment of the City are synonymous with the development of human civilization. Movies level their criticism against a transformable impotence of Modernism. By contrast, they view the city-machine from an optimistic perspective as our future destination. Sci-fi movies are a valuable source of understanding, criticism and inspiration for the contemporary society and the city.

SANDRA SMILJANIĆ

IVAN MLINAR

BIOGRAFIJE

BIOGRAPHIES

SANDRA SMILJANIĆ bavi se stručnim i znanstvenim radom te sudjeluje u nastavi na Arhitektonskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu kao honorarna asistentica.

Dr.sc. **IVAN MLINAR** je profesor na Arhitektonskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, na kojem se bavi nastavim, znanstvenim i stručnim radom. Kao znanstveni savjetnik i ovlašten arhitekt autor je i koautor znanstvenih knjiga i članaka, te stručnih članaka, planova, projekata i studija.

SANDRA SMILJANIĆ is a part-time assistant at the Faculty of Architecture of the University of Zagreb. She is engaged in teaching as well as professional and research work.

IVAN MLINAR, Ph.D., professor at the Faculty of Architecture in Zagreb. He is engaged in teaching as well as scientific research and other professional activities. As a senior scientist and licensed architect he is the (co)author of several books and scientific papers, plans, projects, and studies.

