

Jelena M. Stepanov

Umjetničko sveučilište u Beogradu
jelenasmi@gmail.com

Kinematografski simulakrumi

Sažetak

Realnost nas provocira i nadahnjuje na stvaranje novih svjetova. Paralelni svemiri oblikovani su prema našem imaginativnom potencijalu. Cilj ovog rada prikazati je kako se film pokazao kao savršen medij, koji kroz spektakl i zabavu potiče maštu i vizualno projektira prostore fantazmagorije utopija i distopija. Kroz analizu pojedinih filmova prikazano je kako ovi (filmski) simulakrumi najveće bodrijarovske razine stvarnosti brišu granice između realnog i virtualnog svijeta u vremenu i prostoru. Postavlja se i pitanje jesu li rast umnoženih medija i žanrovska hibridnost posljednjih desetljeća dvadesetog stoljeća i prvih godina dvadeset i prvog stoljeća doprinijeli i podržali preobrazbu naše koncepcije stvarnosti u čudesne svjetove.

Ključne riječi: *film, imaginacija, simulakrum, fantazmagorija, utopija, distopija, žanrovska hibridizacija.*

1. Filmske fantazmagorije

Početak 20. stoljeća obilježen je naglim razvojem industrije, revolucionarnim znanstvenim otkrićima i složenim društvenim odnosima. Ovakvo stanje u svijetu dovodi i do naglih promjena na umjetničkoj sceni. Nastaje nova umjetnost koja je izraz opće društveno-povijesne klime izazvane krizom buržoazijskog društva. Ona na umjetničkom planu predstavlja pobunu protiv tradicije konvencija koje su ugrožavale slobodu ljudskog duha i njegovog stvaralaštva. Javila se potreba za stvaranjem prvih kinematografskih fantazmagorija i bodrijarovskih simulakruma.³⁹

Prvo imaginarno mjesto na filmu je melijeovsko-vernovski Mjesec u *Putovanju na Mjesec* (Méliès, *Le Voyage Dans la Lune*, 1902)⁴⁰ u kome izabrani znanstvenici odlaze na Zemljin satelit gdje nalaze zle izvanzemaljce. Duhovita filmska transpozicija može se smatrati i prvom ekranizacijom jednog znanstvenofantastičnog književnog djela. Iz Verneove knjige *Od Zemlje do Mjeseca* (Jules Verne, *From the Earth to the Moon*, 1865.) Méliès je pozajmio zamisao o ispaljivanju rakete na Mjesec, a prema Wellssovom romanu *Prvi ljudi na Mjesecu* (H. G. Wells, *The First Men in the Moon*, 1901.) predočio zle Selenite, opake žitelje našeg prirodnog satelita.⁴¹

Nakon filma *Put na Mjesec*, čiji je cilj bio pružiti vizualno zadovoljstvo prikazom pejzaža, objekata i događaja, odnosno kako Tom Gunning kaže „...prije da pokaže nego da predstavi, prije da prikaže nego da pripovijeda“ (Gunning, 56. – 62.) kao i prvih realističnih igranih filmova Edrwina S. Portera (*Velika pljačka vlaka*, 1903.)⁴² koji „...komunicira direktno s čulima preko pokretnih fotografija, očigledno realnog svijeta...“⁴³, film se preko noći pretvara u vodeću industriju eskapističke zabave, naročito u ratnim godinama, kada gotovo prerasta u svemir za sebe. Film postaje medij u kome je bilo moguće predvidjeti futurističke pejzaže i polja imaginacije – od utopije do distopije. Andre Bazin shvatio je da je eskapizam u osnovi svih umjetnosti. Od samih početaka umjetnosti, motiv za stvaranje jest borba protiv smrti i prolaznosti, za „balzamiranje vremena“. Tako, francuski teoretičar opaža dvije težnje za stvaranjem: čisto estetsku, koja izražava duhovna stvarnost, i psihološku, kao želju da se stvarni svijet zamjeni nekim drugim svijetom.

39 U svojoj analizi medijskog simulakruma Baudrillard govori o četirima osnovnim fazama maskiranja stvarnosti. Prva će faza biti pojava umjetne stvarnosti, odnosno pojava paralelnog sustava koji će samo postojati kao prikriivena alternativa. Nakon ovog stadija umjetna stvarnost maskirat će samu stvarnost i postepeno preuzimati njezinu ulogu, dok će se iza te maske vršiti rekonstrukcija prvobitnog stanja. Treća faza označit će veliku krizu koje nećemo biti ni svjesni, jer će umjetna stvarnost – novonastali simulakrum – potpuno zamijeniti ono što smo nekada smatrali realnošću, odnosno doći će do faze „prikriivanja odsustva duboke stvarnosti“, nakon čega će uslijediti posljednja, četvrta faza, u kojoj nećemo imati nikakve veze s onim što smo nazivali realnošću: „ona je čist vlastiti simulakrum“. Bodrijar, Žan. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. prev. Frida Filipović. Novi Sad: Novi Svijetovi.

40 Tema neistraženog kozmosa postaje opet aktualna 1924. u ideološki obojenoj *Aeliti: Pobuni robota* (*Aelita*, Jakov Protozanov) u kojoj sovjetski kozmonauti donose komunizam na Crveni planet.

41 Zoran Živković. (1984). *Zvezdani ekran* (Osam decenija SF filma). Zagreb: Otakar Keršovani.

42 Prvi filmski vestern.

43 Kuk, Dejid. (2005). *Istorija Filma I*. Beograd: Clio, 62.

U tom smislu, ono što mi vidimo i percipiramo kao svijet oko sebe, mogu zapravo biti pokretne slike koje na platnu interpretiraju život. Realizam kao najvjernija simulacija stvarnosti pokazuje da se filmska stvarnost asimptotski približava objektivnoj stvarnosti i u nju utapa. Zato Bazin redatelj dijeli prema tome jesu li naklonjeni filmu ili životu i zato po njemu postoje redatelji koji vjeruju u sliku (i koji se oslanjaju na „plastiku“ slike i mogućnost montaže) i redatelji koji vjeruju u stvarnost (i koji izražajnost slike i montaže ne uzimaju kao suštinu filmske umjetnosti).⁴⁴

1.1. Između jave i sna – Vajmarska ulica

U Europi se između dvaju velikih ratova snimaju filmovi koji govore o Vajmarskim ulicama kao psihološkim i vizionarskim prostorima grada (*Die Strasse*, Karl Grune, 1923), o suvremenom Berlinu⁴⁵ s potencijalom metropole (*Asfalt*, Joe May, 1929.). Snima se u studiju i koristi se model (*Der Letzte Mann*, Friedrich Murnau, 1924.) koji sve učestalije proizvodi iluziju.⁴⁶ Set studija kao potpuno kontrolirana i umjetna sredina samo povećava magiju Vajmarske ulice kao središta čuda i avantura, naglašava konfuziju između vjerodostojnog, scenografski stvorenog svijeta i realnosti grada.

Film Karla Grunea *Ulica* predstavlja doživljaj šetnje ulicama kroz doživljaj gledanja filma. Obećanja o uzbudljivim prizorima i neočekivanim čudima čini lugalice i gledaoce filma jednakima. Kino je postalo oblik kompenzacije, mjesto gdje sve postaje moguće, bogatija realnost od one koja je ispunjena birokracijom. Njemački pisac Gerhart Pohl 1927. godine je napisao: „Kino je pozornica narodnih masa 20. stoljeća, pruža više od opuštanja nakon posla, više od jeftine privlačnosti. U filmu, četiri milijuna ljudi pokušava ispuniti svoje želje za oslobođenjem od praznog i kaotičnog postojanja, želje da se iskuse druge zemlje gdje su oskudne plaće nemoguće, želju da vode ljubav sa ženom koju inače ne bi sreli i da iskuse zadovoljstva i probleme koji su im strani.“⁴⁷

Kontradiktorne reakcije filma na urbano iskustvo hermetički zatvaraju cijeli opseg emocija povezanih s velikim gradom kroz modernu povijest, vodeći se na ljestvici od idealiziranja do osuđivanja, od obmane do likovanja i do osjećaja zabrinutosti i apokalipse (*Die Strasse*, Karl Grune, 1923.). Željni uzbuđenja, avanture i rizika, antiheroji biježe od dosade obiteljskog života na ulicu.

Na neki način, fantazmagorična vizija vrtloga u slikarstvu, pretočena u film *Kabinet doktora Kaligarija* (*Das Kabinett des dr Caligari*, 1919.) Roberta Wienea može biti još jedan pionirski uspjeh u stvaranju filmskog imaginarnog mjesta. Wieneov film je, kao i film *Asfalt* (*Asphalt*,

44 Tudor, Endru. (1979). *Teorije filma*. (Andrew Tudor: Theories of Film). Prevela: Božena Kosanović. – Beograd: Institut za film, 98.

45 Do početka dvadestetih godina XX veka Berlin je postao imaginarni centar urbane kulture, privlačeći u svoju orbitu kao magnet umetnike, intelektualce, turiste, imigrante. Broj stanovnika se uvećao s milijun 1877. godine na dva milijuna 1905. godine. Predgrađa su postala urbanistički dio samog grada, a 1920. godine Berlin je imao četiri milijuna stanovnika (Neumann, 1999: 29).

46 Robert Herlt i Volter Rohrig, kao dizajneri seta, stvaraju model nebodera, kreiraju iluziju, iako u Berlinu (gde se radnja filma odvija) u to vrijeme nije bilo zgrada viših od pet katova.

47 Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*. New York, Prestel, 27.

Joe Maz, 1929.), prepun kadrova a ostrim crnim i bijelim figurama, s dubokim sjenkama u kojima naslikani vidici izvrću perspektivu mjesta zbivanja kako bi dočarali sveprisutni psihološki poremećaj prouzrokovan Prvim svjetskim ratom. Oba filma projektiraju klaustrofobične svjetove, u kojima se glumci, prestravljeni okolinom, kreću u sjenci, poput duhova. Kako i sam Thomas Elsaesser komentira, „kamere koje snimaju pod određenim uglovima stvaraju osjećaj zarobljenosti, dok heroj traži izlaz kroz zaplet koji je kao labirint.“⁴⁸

Međuratni vajmarski film je sinonim za urbanizaciju i vitalnost gradskog života zbog isticanja eskapističkog simulakrumskeg kanala. Vajmarska ulica predstavlja središte čuda i avantura, jednu utopiju, vodeći nas na mjesto koje se čini daleko od stvarnosti, iako je možemo vidjeti i zamisliti gledajući kroz prozor. Doživljaji na ulici su privlačni, iako je Vajmarska ulica naposljetku pogubno mjesto.

1.2. Imaginarni metropolis

Fritz Lang 1927. godine stvara jednu od najupečatljivijih slika imaginarnog pejzaža suvremenog filma 20. stoljeća. Film *Metropolis* (*Metropolis*, 1927.)⁴⁹ predstavlja vizije futurističkog svijeta i kinematografske ideje o utopiji odnosno distopiji, kroz društveno uređenje, arhitekturu, kostime i predviđanja tehnoloških promjena. „Metropolis je filmska fantazija o futurističkom gradu i njegovom mehaniziranom društvu.“⁵⁰

Lang zapošljava američkog arhitekta i slikara Lyonel Feningera⁵¹ da dizajnira scenu prema arhitekturi koju je vidio u New Yorku⁵² a koja je oslikavala ono što je smatrao da će biti mjerilo urbanosti i oblik grada stoljeće kasnije. Iako specijalni efekti izgledaju staromodno za današnje vrijeme, radnja filma je smještena u budućnost, u 2026. godinu, i bila je ispred svog vremena.

Metropolis je grad masivnih zgrada, uzvišene strukture, spojen nebeskim mostovima i prožet različitim oblicima prijevoza. On izražava osjećaj moći i osjećaj hladnoće koji je često povezan s tehnološkom epohom. Nebeske kule ponašaju se kao mašine u kojima se živi, ulice postaju mnogobrojni kanali za prijevoz robe i ljudi, javlja se mnoštvo glavnih prometnica.⁵³

Distopijski pogledi na budućnost vrlo su slični utopijskim po tome što su sadržani u nekom prostoru koji dozvoljava njegovim autorima da se usredotoče na značajke budućeg društva. Tako Lang, umjesto projekcija ušuškane utopijske budućnosti, predstavlja strahove i nekontroliranu

48 Elsaesser, T. (ed.). (1990). *Early Cinema: Space, frame, narrative*. London: BFI Publishing, 3.

49 Film je rađen po romanu Theae Von Harbou.

50 Graham, R., Heather W. (2002). *Key Film Texts*. New York, Oxford University Press, 28.

51 Jedna od glavnih figura njemačkog avangardnog slikarstva. Počeo je u Berlinu 1890. godine kao ilustrator satiričnih tema, kasnije radio kao umjetnički direktor u sklopu umjetničke škole Weimar 1919. godine. Kroz sva svoja djela predstavlja omiljenu gotsku arhitekturu.

52 Lang je navodno bio vrlo impresioniran vertikalnošću i energijom New Yorka kada ga je posjetio ranih dvadesetih godina prošlog stoljeća.

53 Slike prometnog sustava nadahnute su slikom *Vizionarski grad* slikara Williama Robinsona Leigha, (*Visionary City*, 1908) i djelom arhitekta Antonia Sant'Elia *Novi grad* (*Città nuova*, 1914).

budućnost postindustrijalizma, košmar tehnološkog razvoja i nesigurne stavove o samostalnim postmodernističkim gradovima – metropolisima, u kojima je tehnologija korištena kao sredstvo totalitarne kontrole nad ljudskim životima i nad prirodom. Cilj filma *Metropolis* bio je predstaviti grad koji je iznikao iz njemačkog očaja, a distopijski elementi rezultat su poslijeratnih razočaranja. Hitler je bio oduševljen *Metropolisom* i Langu je ponudio da radi za Treći Raich; Lang, međutim, kao i većina drugih njemačkih umjetnika tijekom dvadesetih i tridesetih godina 20. stoljeća, bježi u Ameriku. Naselivši se u Kaliforniji, ovi njemački emigranti imali su značajan utjecaj na stvaranje filma u Hollywoodu.

2. Imaginarni pejzaži holivudskih znanstvenofantastičnih distopija

Kako je film prema Samuelu Fueleru postao „bojno polje u kome utopija unutar sebe luči vlastite distopije“⁵⁴ u filmu se često „...odražava iscrpljenost suvremenih ideologija“⁵⁵. Jasna granica između rata i mira Prvog i Drugog svjetskog rata postaje porozna u doba Hladnog rata i mogućeg atomskog uništenja. Za vrijeme četrdesetogodišnjeg polariziranog svijeta, bilo je teško odvojiti *dobro od lošeg, utopiju od distopije* zbog sveprisutnog straha od mogućeg nuklearnog armagedona.⁵⁶ Živjelo se u sadašnjosti kojom su vladali pesimizam i strah od budućnosti. Realnost provocira i nadahnjuje na stvaranje novih svjetova. Film je nudio bijeg od stvarnosti jer se pokazao kao savršen medij koji kroz zabavni spektakl može rasplamsati maštu i projicirati vizualne prostore fantazmagorija. Snimaju se holivudski znanstvenofantastični filmovi koji su paralelno dočaravali futurističke utopijske, ali i buduće distopijske pejzaže.

U znanstvenofantastičnom filmu strave *Aliens* (1979.) Ridley Scott suočava grupu ljudi s izvanzemalcima. Proyasov (Alex Proyas) *Grad Tame* (*The Dark City*, 1998.), vizualno zadivljujući i vizionarski znanstvenofantastični film u kome noć nikada ne završava, gdje čovjek nema prošlost a čovječanstvo budućnost, smješten je u futuristički svijet u retrostilu četrdesetih, gdje zla podzemna izvanzemaljska bića uz pomoć telekinetičkih sila mogu zaustaviti vrijeme i izmijeniti stvarnost. Takve noćne more postale su vizije budućnosti znanstvenofantastičnog žanra, kada sedamdesetih godina 20. stoljeća većina videoprodukcija razvija temu filmskog projekta budućnosti. Najčešće se oslanjaju na ideju nepovratno uništene prirode, kao što je slučaj sa kataklizmičkom, nihilističkom znanstvenofantastičnom trilogijom Georgea Millera *Pobješnjeli Max* (*Mad Max*, 1979, 1981, 1985) – dijelovi ovog ciklusa, zasnovanog na elementima filma noir i vesterna, ostvareni su kao mračni anarhistički filmovi smješteni u pustu i okrutnu prirodu postapokaliptične Australije bez zaliha vode i benzina.

54 Kemp, P. (1998). *Utopia, Sight and Sound*, Volume 8, Issue 2, London, 26.

55 Williams, R. (1992). *Notes on the underground*. Cambridge: MA, MIT Press, 384.

56 Strah čovječanstva od termonuklearnog armagedona prisutan je još od H. G. Wellsa koji je knjigom *Vremeplov* krajem XIX. stoljeća anticipirao globalno ljudsko uništenje. Sredinom tridesetih, po Wellsovom scenariju snimljen je i film *Things to Come*, o despotu iz distopije budućnosti. Godine 1960. snimljen je i film Georgea Pala (*Time Machine*, 1960).

2.1. Novomedijski gradovi

Dekada devedesetih godina 20. stoljeća obilježena je strahom od raspada suvremenog i urbanog života uzrokovanim opasnostima od zagađenja i sve izraženijih klasnih razlika, što je predstavljeno u distopijskom filmu noir *Istrebljivač* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982.), koji se temelji na romanu Philipa K. Dicka *Sanjaju li androidi električne ovce?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968.).⁵⁷ Radnja ovog futurističkog filma odvija se 2019. godine u nuklearno devastiranom Los Angelesu, koji pogađaju kisele kiše, u kojemu vlada konstantni mrak. Vizualno i arhitektonski ovaj se film oslanja na Langov *Metropolis*. Ključni koncepti za dizajn samog grada jesu *retrofitting* i *layering*, u konstantnoj distorziji i adaptaciji grada koji u korak prati životni stil njegovih stanovnika, pa makar oni bili kriminalci i *replike*, što je dovelo do toga da grad bude prekrivenim cijevima i tehnološkim otpadom.⁵⁸ Postindustrijski grad je grad ruševina, eklektične arhitekture, u kome se gubi pojam vremena koje je u tolikoj mjeri ubrzano da se čini da je život gotov iako još nije ni počeo.

Film koji ikonički predstavlja imaginarni pejzaž budućnosti, pored Lanovog *Metropolisa* i Scottovog *Blade Runnera*, svakako je Bessonov *Peti element* (Luc Besson, *Fifth Element*, 1997.), u kome su očigledni utjecaji obaju prethodnika, samo ovog puta sa znatno unaprijeđenom slikom grada, zahvaljujući boljoj tehnologiji. Prezentacija mogućeg svemira uz digitalne efekte stvara perceptivnu, čulnu iluziju da je onaj potencijalni svemir zapravo stvarni.⁵⁹ Brišu se granice između realnog i virtualnog, „materijaliziranim digitalnim trikom“⁶⁰.

Dizajn filma *Peti element* radio je majstor stripa Mebius (Jean Giraud aka Moebius)⁶¹ kao i Jean-Claude Mezières na osnovu čijih je ilustracija za petnaesto izdanje *Valérian et Laureline*⁶² pod nazivom *The Circles of Power*, urađen i veliki dio samog filma (od taksija pa do samog izgleda grada). Bessonov čudesni svijet budućnosti predstavljen je kroz generički postmoderni razvijeni grad 23. stoljeća koji se, kao i *Metropolis*, sastoji od donje i gornje razine koji je otišao još više u visinu kako zbog prenaseljenosti i ovdje aktualne teme otpada (kao i u *Blade Runneru*) tako i zbog kapitalističkih i finansijskih razloga.⁶³ Vertikalnost omogućava razvoj postojećih struktura iznad i ispod razine grada, kao zračni promet ili podzemna željeznica, što stvara utilitaristički izgled:

57 Philip K. Dick napisao je blizu četrdeset romana znanstvenofantastike.

58 Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*. New York, Prestel, 152.

59 Elsaesser, Thomas and Warren Buckland. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London and New York: Arnold, Oxford University Press, 195-219.

60 Daković, Nevena. (2014). *Studije filma: Ogladi o filmskim tekstovima sećanja*. Beograd: FDU, 67.

61 Ime Jan Giraud aka Giraud koristi na početku svoje karijere. Radi strip *Hara Kiri* s kojim prekida stari stil crtanja, koji je više bio američki, i započinje novu eru svoga stvaralaštva, potpisujući se imenom Moebius, po kojem je i danas poznat.

62 Poznatiji kao *Valerian*, izlazio je u magazinu *Pilote*, a bio je inspiracija za filmove kao što su *Peti Element*, *Avatar*, *Ratovi zvijezda*.

63 Megekawn, jedan od kritičara arhitekture, objavio je 1965. godine diskurs moderne arhitekture pod nazivom *Thoughts on Civilization in Architecture*, u kome jasno ističe kapitalističke interese i značaj profita u modernoj arhitekturi, koja je trijumf suvremene znanosti, tehnologije i inženjeringa. Arhitektura nije uvijek podređena zadovoljenju potreba ljudi, već je motiv često i novac. Frempton, K. (2004). *Moderna Arhitektura, kritička istorija*. Beograd: Orion Art, 261.

gužva u prometu, vertikalni transportni sustavi, široke ulice koje nisu tako mračne kao u Scottovom filmu. Za razliku od centralne zgrade Metropolisa i Los Angelesa, koja je bila monumentalna i simbolički predstavljala religioznu arhitektonsku tipologiju, u *Petom elementu* Kula je brutalna industrijska masa, osvijetljena ogromnom neonskom reklamom. Bessonov grad je svjetlucač i brz, vrlo pristupačan i praktičan, nasuprot tamnoj i dekadentnoj slici Los Angelesa u *Blade Runneru*.

Pored ovih snima se i mnoštvo filmova koji prikazuju autoritarnost i mnoge druge bezdušne oblike eksploatacije i društvenog poretka: Terry Gilliam, na primjer, u znanstvenofantastičnoj komediji *Brazil* (1985.) dočarava opresivni birokratski svijet budućnosti, a sličnu viziju nudi i George Lucas u filmu *THX-1138* (1971.).

2.2. Nove ontologije 21. stoljeća

Bitan teorijski aspekt u formiranju novih svjetova je i nastanak neobarokne logike suvremenih tekstova koja podrazumijeva „sinergiju medija, proširenje i ukrštavanje narativa, prelazak s jedne na drugu platformu, koji za sobom povlače preoblikovanje formata“⁶⁴. Promjena ontologije svjetova omogućena je transmedijskom hibridizacijom. Medijska transformacija priče iz forme stripa na filmsko platno dostižna je uz pomoć specijalnih efekata i „kompleksa medijskih tehnologija“⁶⁵. Film *Besmrtnici* Enkija Bilala (*Immortel Ad Vitam*, 2004.) nastao je transmedijacijom novele u stripu *Trilogija Nikopol* (*Nikopol Trilogy*). Bilal kinematografski predstavlja New York kao „zamišljeni grad distorzirane utopije. Bilalov New York je mehanizirana i strukturirana sredina, paranoična fantazija sama za sebe.“⁶⁶ New Yorkom vlada sveopće sivilo, „distopijski onirizam pun patine obilježen socijalističkim autoritativnim sustavima s demijurškim vođama koji teže besmrtnosti.“⁶⁷ Bilal u filmu ističe postmodernistički, nuklearno deformiran pejzaž New Yorka kao viziju čovjekove distopijske budućnosti.

Pedeset godina nakon što se 1939. godine prvi put pojavio u detektivskom stripu Boba Kanea broj 27 – *Slučaj kemijskog sindikata* (*The Case of the Chemical Syndicate*), *Batman*⁶⁸ studiju Warner Bros postaje inspiracija za film. U međuvremenu je postao naširoko popularan, a umnožavanjem i povezivanjem medijskih platformi ovaj lik se pojavio u stotinama stripova, velikom broju oslikanih romana, nekoliko televizijskih serijala i videoigara koji su zasnovani na slici „kondenzirnog filmskog narativa“⁶⁹. Batman je smješten u imaginarni grad Gotham, koji predstavlja snažnu sliku

64 Daković, Nevena. (2014). *Studije filma: Ogledi o filmskim tekstovima sećanja*. Beograd: FDU, 50.

65 Ibid., str. 67.

66 Smiljanić, Jelena. (2013). u Art + Media, Fascinacije teorijom: *Postsocijalistički arhitektonski onirizam na primerima filmova i stripova Enkija Bilala*. Beograd: Orion art, 80.

67 Stepanov, Jelena. (2015). *Arhitektura popularne kulture Enkija Bilala*. Beograd: Zadužbina Andrejević, 55.

68 Inspiraciju za sam lik Batmana, Kane je našao u letećem stroju Leonarda da Vinci, takozvanom *ornithopteru*. Burton, Tim, *Batman*, Los Angeles, Warner Brothers Studios, 1989, *Batman Bonus*, *Shadows of the Bat: The Cinematic Saga of the Dark Knight*, CD 2.

69 Antiheroj i osvjetnik *Batman* nastao je kao odgovor heroju Supermanu, predstavljajući Ameriku kakva ona zapravo jeste, a ne kakvom bi željela da bude, kao što se nazire kroz film o Supermanu (1978.), ilegalnom emigrantu s Kriptona – alegorija na evropske emigrante pred Drugi svjetski rat i tokom njega.

distopije – „grad je predstavljen kao brutalni, modernistički košmar“⁷⁰. Film *Batman* snimljen je 1989. godine u režiji Tima Burtona koji je već stekao reputaciju pravljenja slikovitih, mračnih i opakih filmova.⁷¹ Produkcijски dizajner Anton Furst predstavio je Gotham kao stvaran i vječni grad, koji geografski i povijesno podsjeća na neodređenu, generičku američku metropolu.

U ciklusu filmova o Harryju Potteru, „materijaliziranim digitalnim trikom“ skače se sa stranica knjige u beskraj iluzije pravokutnika i platna, u svijet nove ontologije. Uspostavljaju se novi semiotički odnosi (knjiga – film) u kojima narativni elementi preuzimaju ulogu referenta, dok su u magičnom virtualnom svijetu ostvarene slike zapravo znaci nastali specijalnim efektima.⁷²

Korištenjem specijalnih efekata simuliraju se zbivanja i likovi, dobiva se fotografska uvjerljivost kojom se na virtuozan način koriste braća Wachowski u filmu *Matrix* (1999.).⁷³ Stvara se alternativa stvarnosti jer se artikulacija filmskog prostora širi na beskrajno carstvo kompjutera i virtualnog. Digitalnim trikom skače se u svjetove najviše razine stvarnosti doba simulakruma. Čudesni svijet Pandore u filmu Jamesa Camerona *Avatar* (2009.)⁷⁴ gotovo da dovodi do urušavanja gledateljeve percepcije realnog.

3. Zaključak

Čini se da simulacijska i fabricirana stvarnost poprima simptome realnosti. Iz svoje lažne predstave prelazi u oblasti same stvarnosti i, simulirajući je, počinje poprimati oblička projektirane stvarnosti. Jer onaj koji se pretvara da od nečeg boluje može jednostavno leći u krevet, tako da mu svi povjeruju da je bolestan. Onaj koji simulira neku bolest izaziva u sebi neke njene simptome.⁷⁵ I sam Baudrillard se pita je li simulant bolestan ili nije, budući da proizvodi prave simptome. Na sličan se način može postaviti pitanje i u filmskim projekcijama: jesu li doprinesle i podržale koncepciju naše stvarnosti u čudesne svjetove? Film je, čini se, oduvijek imao moć maskirati stvarnost, projektirati bolje ili lošije alternative svjetova od ovih postojećih. U ovom radu je, analizom navedenih filmskih djela, napravljen dijakronijski presjek, ili je možda bolje reći djelomičan pregled, filmski projektiranih fantazmagorija s prepoznatljivim obrisima pejzaža, od prvih čovjekovih maštanja 20. stoljeća – da se otputuje na Mjesec i istraže tajne svemira do složenih postmodernističkih ideja projektiranja novih ontologija nastalih žanrovskom transmedijacijom i spajanjem različitih medijskih platformi. S pojavom pokretne slike projektirani su paralelni svjetovi kao prikrivene alternative ratne stvarnosti 20. stoljeća. Posredstvom umnoženih medija i žanrovske hibridnosti, posljednjih desetljeća 20. stoljeća i prvih godina 21., podržana je transformacija naše koncepcije stvarnosti u čudesne

70 Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*. New York, Prestel, 8.

71 Nakon filmova *Beetlejuice* (1988) i *Edward Scissorhands* (1990).

72 Ndalians, Angela. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: Massachusetts, 180.

73 Franšizu su uvećali i stripovima, videoigrama i nastavcima filmova.

74 U budizmu tumačen kao bog, Avatar je u svijetu filma i interneta odabrana reprezentujuća slika korisnika *per se* što gledatelju na dodatan način otežava distinkciju stvarnog od imaginarnog.

75 Bodrijar, Žan. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. prev. Frida Filipović. Novi Sad: Novi Svijetovi, 7.

kinematografske svjetove. S napretkom tehnologije i masovnih medija, ekran je postao prozor u umjetnu i simuliranu stvarnost na prekretnici 20. i 21. stoljeća, maskirao je i preuzeo njenu ulogu (stvarnosti). Projektirane su sjenke lažne, iskrivljene stvarnosti u domenu označitelja, dovoljno uvjerljivih, međutim, da se predstavljaju kao simulacija označenog. Reper realnog, u carstvu čudesnog svijeta, čine arhitektonski obrisi prepoznatljivog *cityscapea* tj. gradskog pejzaža. Gradski, urbani prostori, najčešće se koriste za fantazmagorične prikaze, odjeke utopijsko-distopijskih pejzaža. Metropole poput Berlina, Pariza, Los Angelesa i New Yorka najčešća su kinematografska čvorišta utopijskih i distopijskih hibridnih oblika.

Kinematografske projekcije postale su proizvođači paralelnih svemira, koji su, za razliku od interneta, gdje je moguć i virtualan život, prikrivene alternative realnosti u kojoj živimo. Što će nam donijeti realnost 21. stoljeća i koliko daleko ćemo kročiti nogom i svim svojim čulima nošeni filmskim simulacijama čudesnih svjetova nameće se kao nova tema za razmišljanje.

Literatura:

- Bodrijar, Žan. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. prev. Frida Filipović. Novi Sad: Novi Svijetovi.
- Daković, Nevena. (2014). *Studije filma: Ogledi o filmskim tekstovima sećanja*. Beograd: FDU.
- Elsaesser, T. (ed.). (1990). *Early Cinema: Space, frame, narrative*. London: BFI Publishing.
- Elsaesser, Thomas and Warren Buckland. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. London and New York: Arnold, Oxford University Press.
- Frempton, K. (2004). *Moderna Arhitektura, kritička istorija*, Orion Art, Beograd.
- Graham, R., Heather W. (2002). *Key Film Texts*. New York: Oxford University Press.
- Kemp, P. (1998). *Utopia, Sight and Sound*, Volume 8, Issue 2, London.
- Ndalianis, Angela. (2004). *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*. Cambridge: Massachusetts.
- Neumann, D. (1999). *Film Architecture: Set Design from Metropolis to Blade Runner*. New York: Prestel.
- Smiljanić, Jelena. (2013). u Art + Media, Fascinacije teorijom: *Postsocijalistički arhitektonski onirizam na primerima filmova i stripova Enki Bilala*. Beograd: Orion art.
- Stepanov, Jelena. (2015). *Arhitektura popularne kulture Enkija Bilala*. Beograd: Zadužbina Andrejević.
- Tjudor, Endru. (1979). *Teorije filma*. (Andrew Tudor: Theories of Film). prev.: Božena Kosanović. – Beograd: Institut za film.
- Williams, R. (1992). *Notes on the underground*. Cambridge: MA, MIT Press.
- Zoran Živković. (1984). *Zvezdani ekran (Osam decenija SF filma)*. Zagreb: Otokar Keršovani.

Cinematographic Simulacra

Abstract

Reality provokes and inspires us to create new worlds. Parallel universes are designed by our imaginative potential. This paper aims to show how film proves to be a perfect medium to support the spectacle of entertainment and visual imagination by projecting spaces of utopian and dystopian phantasmagorias. Through the analysis of certain films it is shown how these (film) largest levels of reality of Bodriar's simulacra erase the boundaries between the real and the virtual world, both in time and space. The question is whether the increase in multiplied media and genre hybridity in the last decades of the twentieth century and the first years of the twenty-first century contributed to and supported the transformation of our conception of reality in a wondrous world.

Key words: *film, imagination, simulacra, phantasmagoria, utopia, dystopia, genre hybridity.*