

UNIVERZA V LJUBLJANI
BIOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA KRAJINSKO ARHITEKTURO

Danijel MOHORIČ

**VLOGA KRAJINE V FILMU IN PREVERITEV RABE TEHNIK
FILMSKE PRODUKCIJE V KRAJINSKI ARHITEKTURI**

MAGISTRSKO DELO

Magistrski študij - 2. stopnja

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
BIOTEHNIŠKA FAKULTETA
ODDELEK ZA KRAJINSKO ARHITEKTURO

Danijel MOHORIČ

**VLOGA KRAJINE V FILMU IN PREVERITEV RABE TEHNIK FILMSKE
PRODUKCIJE V KRAJINSKI ARHITEKTURI**

MAGISTRSKO DELO
Magistrski študij - 2. stopnja

**LANDSCAPE IN FILM AND FILM PRODUCTION TECHNIQUES IN
LANDSCAPE ARCHITECTURE**

M.SC. THESIS
Master Study Programmes

Ljubljana, 2016

Magistrsko delo je zaključek univerzitetnega študija krajinske arhitekture.

Študijska komisija Oddelka za krajinsko arhitekturo je za mentorja diplomskega dela imenovala prof. dr. Ano Kučan in za recenzentko doc. mag. Kregar Tršar Matejo.

Komisija za oceno in zagovor:

- Predsednik:

prof. dr. Davorin GAZVODA
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta,
Oddelek za krajinsko arhitekturo
- Članica:

prof. dr. Ana KUČAN
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta,
Oddelek za krajinsko arhitekturo
- Članica:

doc. mag. Mateja KREGAR TRŠAR
Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta,
Oddelek za krajinsko arhitekturo

Datum zagovora:

Podpisani izjavljam, da je naloga rezultat lastnega raziskovalnega dela. Izjavljam, da je elektronski izvod identičen tiskanemu. Na univerzo neodplačno, neizključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravici shranitve avtorskega dela v elektronski obliki in reproduciranja ter pravico omogočanja javnega dostopa do avtorskega dela na svetovnem spletu preko Digitalne knjižnice Biotehniške fakultete.

Danijel Mohorič

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD	Du2
DK	UDK 712.2:791.43(043.2)
KG	krajinska arhitektura/film/filmska krajina/superstudio/utopija/matte-painting
AV	MOHORIČ, Danijel
SA	KUČAN, Ana (mentor)
KZ	SI -1000 Ljubljana, Jamnikarjeva 101
ZA	Univerza v Ljubljani, Biotehniška fakulteta, Oddelek za krajinsko arhitekturo
LI	2016
IN	VLOGA KRAJINE V FILMU IN PREVERITEV RABE TEHNIK FILMSKE PRODUKCIJE V KRAJINSKI ARHITEKTURI
TD	Magistrsko delo
OP	VIII, 79, [20] str., 132 sl., 5 pril., 99 vir.
IJ	sl
JI	sl/en
AI	Magistrsko delo obravnava pojavljanje krajine v filmih. Naloga razišče, kdaj in na kakšne načine se krajina pojavi v filmih in kateri elementi so pogostejši in imajo večji pomen za zgodbo. Naloga se osredotoči na vsebinsko, prostorsko in/ali časovno oddaljene filme, saj ima v teh prostor velik pomen za razumevanje zgodbe. Gledalec sveta v katerem se dogaja film, še ne pozna, zato mu mora prostor podati vse potrebne informacije za umestitev in razumevanje zgodbe. Naloga odkrije, da se v takih filmih praviloma pojavita dva različna svetova, utopija in distopija. Zato se naloga osredotoči na izvor koncepta utopije in distopije, razvoj in lastnosti. Razišče literarno utopijo, ki je sprva filozofski tekst, ki predstavi svojo idejo skozi fiktivno povest s protagonisti in vsaj delno tudi z zgodbo. Z razvojem se literarna utopija prelije v znanstveno-fantastična literarna dela, od koder črpajo tudi filmske zgodbe. Ob znanstveno-fantastičnih delih pa se kot druga veja utopičnega razmišljanja razvijejo urbane utopije. Urbani utopisti so poskušali udejaniti svoje utopične zamisli v resničnem življenju. Med najbolj znanimi urbanimi utopisti so Ebenezer Howard, Le Corbusier in Frank Lloyd Wright. Leta 1971 italijanska radikalna arhitekturna skupina Superstudio izda projekt Dvanajst božičnih zgodb v svarilo (Twelve cautionary tales for Christmas), ki z besedilom in majhnimi črtnimi risbami predstavijo dvanajst idealnih mest. Projekt pa ni še en poskus oblikovanja utopije ampak je zastavljen kot kritika urbanizma modernizma in družbe šestdesih in sedemdesetih let 20. stoletja. Naloga je z aktualiziranim izrisom dvanajstih mest in z uporabo sodobnih digitalnih tehnik filmske produkcije in postprodukcije preverila možnosti razširitve izraznih sredstev krajinskega arhitekta z uporabo tehnik filmske produkcije in postprodukcije. Najprej koncepte dvanajstih idealnih mest vizualizira v skici, nato pa dva od izrisanih konceptov izbere za nadaljno obravnavo, pri kateri iz koncepta izdelata fotorealistični matte-painting in animacijo na enak način, kot se jih izdeluje za potrebe filma.

KEY WORDS DOCUMENTATION

DN	Du2
DC	UDC 712.2:791.43(043.2)
CX	landscape architecture/film/film landscape/superstudio/utopia/matte-painting
AU	MOHORIČ, Danijel
AA	KUČAN, Ana (supervisor)
PP	SI -1000 Ljubljana, Jamnikarjeva 101
PB	University of Ljubljana, Biotechnical Faculty, Department of Landscape Architecture
PY	2016
TI	LANDSCAPE IN FILM AND FILM PRODUCTION TECHNIQUES IN LANDSCAPE ARCHITECTURE
DT	M. SC. THESIS
NO	VIII, 79, [20] p., 132 fig., 5 ann., 99 ref.
LA	sl
AL	sl/en
AB	The thesis deals with landscape in films. The thesis researches when, why and how landscape appears in films and which elements are more common and have a bigger meaning for the story. The thesis focuses on films that are moved from our space and time because space has a bigger meaning in these films. The viewer does not know the world in which the film takes place and because of that the space has to give the viewer all the necessary information for understanding the story. The thesis discovers two different worlds appearing in these kind of films - utopia and dystopia. The thesis focuses on the origin of this concept, its development and properties. It researches literary utopia. Literary utopia morphs through time to science-fiction which serves as the basis for a considerable number of films. The other branch of development of literary utopia is urban utopias. Urban utopist tried to transform their ideas to reality. Most well known urban utopists are Ebenezer Howard, Le Corbusier and Frank Lloyd Wright. In 1971 an Italian radical architectural group Superstudio creates a project Twelve cautionary tales for Christmas in which they present twelve ideal cities. The project isn't another try in designing utopia, but rather a critique of modern urbanism and the society of the 60's and the 70's of the 20th century. The thesis tests the use of digital film production and postproduction techniques in landscape architecture and tests the possibilities of expanding means of communication of a landscape architect. The twelve ideal cities are first visualised in a sketch, then two of the sketches are chosen for a photorealistic matte-painting and animation the same way as used in film.

KAZALO VSEBINE

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA	III	4.3.5 CIAM in Sovjetska utopija	26
KEY WORDS DOCUMENTATION	III		
KAZALO VSEBINE	IV	5 SUPERSTUDIO	28
KAZALO SLIK	V	5.1 DVANAJST BOŽIČNIH ZGODB V SVARILO	31
KAZALO PRILOG	VI	5.1.1 Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton	31
KAZALO OBRAVNAVANIH FILMOV	VII	5.1.2 Drugo mesto - Mesto vijačne časovnice	34
SLOVARČEK IZRAZOV	VIII	5.1.3 Tretje mesto - New York možganov	37
1 UVOD	1	5.1.4 Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji	40
1.2 METODE DELA	2	5.1.5 Peto mesto - Mesto polobl	42
1.1 NAMEN IN CILJI NALOGE	2	5.1.6 Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara	44
2 ZGODOVINA FILMA IN ZAČETKI OBLIKOVANJA FILMSKEGA PROSTORA	4	5.1.7 Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku	46
3 NAČINI POJAVLJANJA KRAJINE V FILMIH IN ZNAČILNOSTI FILMSKEGA PROSTORA	9	5.1.8 Osmo mesto - Stožčasto terasasto mesto	49
3.1 NAČINI POJAVLJANJA KRAJINE V FILMIH	9	5.1.9 Deveto mesto - Mesto tovarne življenja	53
3.2 ZNAČILNOSTI FILMSKEGA PROSTORA	10	5.1.10 Deseto mesto - Urejeno mesto	56
4 UTOPIJA IN DISTOPIJA	14	5.1.11 Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš	58
4.1 LITERARNA UTOPIJA	15	5.1.12 Dvanajsto mesto – Mesto knjige	60
4.2 POJAVLJANJE UTOPIJE V FILMIH	17	5.2 PROCES IZDELAVE KONCEPTA	62
4.2.1 Prostorske značilnosti filmskih utopij in distopij	18	5.3 PROCES IZDELAVE 2D MATTE-PAINTINGA	64
4.2.2 Kozmična gora	20	5.4 PROCES IZDELAVE 2,5D MATTE-PAINTINGA	66
4.2.3 Prava utopija/lažna utopija	21	6 RAZPRAVA IN SKLEP	70
4.2.4 Subjektivnost utopije	21	7 POVZETEK	76
4.3 URBANE UTOPIJE	23	8 VIRI	77
4.3.1 Ebenezer Howard (1850-1928)	24	ZAHVALA	80
4.3.2 Frank Lloyd Wright (1867-1959)	24	PRILOGE	
4.3.3 Le Corbusier (1887-1965)	25		
4.3.4 Kritika utopije	26		

KAZALO SLIK

Slika 1 Prizor iz filma Potovanje na Luno [Le Voyage dans la lune] (Melies, 1902)	1	Slika 34 Maketa mesta Broadacre (Medina, 2014)	24
Slika 2 Testni matte-painting, izsek iz originalnega posneteka (zgoraj)	2	Slika 35 Maketa Le Corbusierjevega načrta za Alžir (Spence, 2014)	25
Slika 3 Shema procesa dela	3	Slika 36 Maketa Le Corbusierjevega načrta za vertikalno vrtno mesto - Ville Radieuse...	26
Slika 4 Prizor iz filma Delavci zapuščajo tovarno...	4	Slika 37 Panorama za mesto Krasnoarsk, “rdeče mesto“ (1931) (Wolfe, 2015)	27
Slika 5 Lunarna krajina iz filma Potovanje na Luno (Melies, 1902)	4	Slika 38 Ulica v zraku - Robin Hood Gardens, London - Alison in Peter Smithson ...	28
Slika 6 Delna scenografija iz filma Gospodar prstanov: Bratovščina prstana ...	5	Slika 39 Načrt za “Funkcionalno mesto” (1932) (Wolfe, 2015)	29
Slika 7 Maketa iz filma Gospodar prstanov: Bratovščina prstana ...	5	Slika 40 Vaux le Vicomte (Ogrin, 1993: 106)	31
Slika 8 Ilustracija Normana Dawna, ki prikazuje tehniko prvega ozadja na steklu ...	6	Slika 41 Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton - koncept	32
Slika 9 Shema prikazuje osnovna načela delovanja 2D, 2,5D in 3D tehnik	7	Slika 42 Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton - koncept	33
Slika 10 Prej (zgoraj) in potem (spodaj) iz Rdeče Knjige Humphryja Reptona	8	Slika 43 Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice - koncept	35
Slika 11 Vzpostavitevni posnetek iz filma Otožno razdejanje [Blue ruin]...	9	Slika 44 Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice - koncept	36
Slika 12 Vzpostavitevni posnetek iz filma Iztrebljevalec [Blade Runner] (Scott, 1982)	9	Slika 45 Tretje mesto - New York možganov - koncept	38
Slika 13 Prizor iz filma Lucy [Lucy] (Besson, 2014)	10	Slika 46 Tretje mesto - New York možganov - končni rezultat	39
Slika 14 Abstrahiran prostor iz filma Pod kožo [Under the skin] (Glazer, 2013)	10	Slika 47 Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji - koncept	41
Slika 15 Cela ulica se “prepogne” v sanjskem svetu filma Izvor [Inception]	11	Slika 48 Peto mesto - Mesto polobl - koncept	43
Slika 16 Dvdimenzionalnost filmskega prostora je izrazito poudarjena ...	12	Slika 49 Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara - koncept	45
Slika 17 Zajec v labirintu, kjer ga Alica prvič uzre v filmu Alica v Čudežni deželi...	13	Slika 50 Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku - koncept	47
Slika 18 Staro, magično drevo pri katerem Alica pade v luknjo ...	13	Slika 51 Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku - koncept	48
Slika 19 Alica se znajde v magičnem svetu v filmu Alica v Čudežni deželi...	13	Slika 52 Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - koncept	50
Slika 20 Zemljevid Utopije (Utopia, 2015)	14	Slika 53 Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - koncept	51
Slika 21 Neznani mojster iz zgornjega Porenja: Rajski vrt (okoli 1410) ...	15	Slika 54 Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - končni rezultat	52
Slika 22 Globalna distopija iz filma Iztrebljevalec (Scott, 1982)	16	Slika 55 Prizor iz filma Metropolis (1927)	53
Slika 23 Šajerska (zgoraj) in Mordor (spodaj) iz filma Gospodar prstanov ...	17	Slika 56 Deveto mesto - Mesto tovarne življenja - koncept	54
Slika 24 Distopična postapokaliptična krajina iz filma Pozaba ...	18	Slika 57 Deveto mesto - Mesto tovarne življenja - koncept	55
Slika 25 Slumi na Zemlji (zgoraj) in utopične vile na vesoljski ladji (spodaj) ...	19	Slika 58 Palmanova Outlet Village (Palmanova Outlet Village, ... 2015)	56
Slika 26 Vesoljska ladja kot sredstvo povezave med Zemljo in utopijo....	20	Slika 59 Deseto mesto - Urejeno mesto - koncept	57
Slika 27 Labirint v filmu Izžarevanje [The Shining] (Kubrick, 1980)...	20	Slika 60 Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš - koncept	59
Slika 28 Visoki kamniti stebri označujejo mejo med svetom ljudi...	21	Slika 61 Dvanajsto mesto - Mesto knjige - koncept	61
Slika 29 Grafit umetnika Laser 3.14. (de Raaij, 2013)	21	Slika 62 Skica mesta iz projekta Dvanajst božičnih zgodb v svarilo	62
Slika 30 Distopija (levo) in kar se izkaže za lažno utopijo Cone (desno) iz filma ...	22	Slika 63 Skica faza 1	62
Slika 31 Idilična gorska krajina v kateri glavni junak, serijski morilec...	22	Slika 64 Skica faza 2	62
Slika 32 Zračni posnetek Palmanove (Palmanova, 2015)	23	Slika 65 3D model	63
Slika 33 Howardov diagram treh magnetov, ki prikazujejo prednosti in slabosti ...	24	Slika 66 Končan koncept	63

KAZALO PRILOG

Slika 67 Prva faza: 3D model, uvožen v Adobe Photoshop ...	63
Slika 68 Koncept	64
Slika 69 Koncept s podloženim nebom in z odstranjenimi svetlobnimi zaplatami	64
Slika 70 Konstrukcija perspektive	64
Slika 71 Matte-painting brez podloženega neba	65
Slika 72 Posnetek oblakov	65
Slika 73 Končni rezultat	65
Slika 74 Koncept	66
Slika 75 Fotografija, uporabljena za matte-painting	66
Slika 76 Fotografija, uporabljena za matte-painting	66
Slika 77 Fotografija, uporabljena za matte-painting	66
Slika 78 Fotografija, uporabljena za ozadje matte-paintinga	66
Slika 79 Matte-painting	67
Slika 82 Kocka	67
Slika 83 Prvi plan	67
Slika 80 Razporeditev geometrije	67
Slika 81 Ozadje in tla	67
Slika 84 Srednji plan	67
Slika 85 Zadnji plan	67
Slika 86 Projekcija brez alfa kanala	68
Slika 87 Alfa kanal za srednji plan	68
Slika 88 Projekcija na geometrijo iz drugega zornega kota	68
Slika 89 Posnetek, uporabljen v prvem planu	69
Slika 90 Končni rezultat	69
Slika 91 Objekti, povezani v Park Hill v Sheffieldu, se razprostirajo po pobočju ...	70
Slika 92 Matte-painting Zorana Arizanovića (Arizanović, 2014)	71
Slika 93 Vizualizacija projekta Amager Bakke - kurilnica odpadkov...	72
Slika 94 Vizualizacije projekta Topographie des Terrors (2006)	72
Slika 95 Uporaba tehnik fotomanipulacije v načrtovalskem procesu pri študijskem ...	73
Slika 96 Uporaba tehnik 3D modeliranja pri razvoju ideje (levo)...	74
Slika 97 Uporaba tehnik 3D modeliranja, fotomanipulacije in digitalnega slikanja pri ...	75

PRILOGA A Dvanajst božičnih zgodb v svarilo
PRILOGA B Dvanajst božičnih zgodb v svarilo - prevod
Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton
Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice
Tretje mesto - New York možganov
Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji
Peto mesto - Mesto polobl
Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara
Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku
Osmo mesto - Stožčasto terasasto mesto
Deveto mesto - Mesto tovarne življenja
Deseto mesto - Urejeno mesto
Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš
Dvanajsto mesto - Mesto knjige
PRILOGA C 12 božičnih zgodb v svarilo - slikovno gradivo
PRILOGA D Analize filmov
Panov labirint (2006)
Avatar (2009)
Odrešitev (1972)
PRILOGA E Razdelitev filmskih krajin na tipe

KAZALO OBRAVNAVANIH FILMOV

Alica v čudežni deželi [Alice in wonderland] (Burton, 2010)

Alphaville [Alphaville] (Godard, 1965)

Amaterji [Kraftidioten] (Moland, 2014)

Avatar [Avatar] (Cameron, 2009)

Atlas oblakov [Cloud Atlas] (Wachovski, Wachovski, Tykwer, 2012)

Brazilija [Brazil] (Gilliam, 1985)

Delavci zapuščajo tovarno [1895. La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon] (Lumiere, 1895)

Elizij [Elysium] (Blomkamp, 2013)

Ex Machina [Ex Machina] (Garland, 2015)

Fahrenheit 451 [Fahrenheit 451](Turffaut, 1966)

Gatacca [Gatacca] (Niccol, 1997)

Gospodar prstanov: Bratovščina prstana [The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings] (Jackson, 2001)

Granatna barva [Sayat Nova] (Parajanov, 1968)

Gravitacija [Gravity] (Cuarón, 2013)

Iztrebljevalec [Bladerunner] (Scott, 1982)

Izvor [Inception] (Nolan, 2010)

Ižžarevanje [The Shining] (Kubrick, 1980)

Kako izuriti svojega zmaja [How to train your dragon] (Sanders, DeBlois, 2010)

Lucy [Lucy] (Besson, 2014)

Ljubezen je popolni zločin [L'amour est un crime parfait] (Larrieu, 2013)

Medzvezdje [Interstellar] (Nolan, 2014)

Metropolis [Metropolis] (Lang, 1927)

Mesto slovesa [La Jetée] (Marker, 1962)

Nedolžni [The Innocents] (Clayton, 1961)

Odrešitev [Deliverance] (Boorman, 1972)

Otroci človeštva [Children of men] (Cuarón, 2006)

Otožno razdejanje [Blue ruin] (Saulnier, 2013)

Panov labirint [El laberinto del fauno] (del Torro, 2006)

Pobesneli Max: Cesta besa [Mad Max: Fury road] (Miller, 2015)

Pod kožo [Under the skin] (Glazer, 2013)

Potopljeni svet [Waterworld] (Reynolds, 1995)

Potovanje na Luno [Le Voyage dans la lune] (Melies, 1902)

Pozaba [Oblivion] (Kosinski, 2013)

Raztrgana zavesa [Torn Curtain] (Hitchcock, 1966)

Roundhay Garden Scene (Le Prince, 1988)

Solaris [Solyaris] (Tarkovsky, 1972)

Veličastnih 6 [Big Hero 6] (Hall, Williams, 2014)

Vojna zvezd Epizoda IV: Novo upanje [Star Wars: Episode IV - A New Hope] (Lucas, 1977)

Zalezovalec [Stalker] (Tarkovsky, 1979)

Zlohotnica [Maleficent] (Stromberg, 2014)

SLOVARČEK IZRAZOV

Filmski izrazi

adjustment layer	prilagoditvena plast
backdrop	(fotografsko) ozadje
background	ozadje
computer graphics (CG)	računalniška grafika
foreground	ospredje
glass shot	ozadje na steklu
green screen	zeleno ozadje
matte-painting	narisano ozadje / poslikano ozadje
matte	maska
midground	osredje
original negative	izvorni negativ
rear projection	hrbтна projekcija
stop trick / locking off	stop trik (žargonsko)

1 UVOD

V filmski industriji se filmski prostor imenuje environment. Neposreden prevod v slovenščino je okolje, v kontekstu naloge pa se nanaša na krajino. V nalogi se bom oprl na definicijo beseda krajina: “Krajina je del zemeljskega površja, ki ga zajamemo s pogledom. Sestavljajo jo prvine nežive in žive narave, dopolnjujejo pa jih krajinske strukture, ki so posledica človekovega delovanja. Krajina je torej rezultat naravnih danosti in človekovih posegov” (Habjan, 2004:34). Krajina nastopa v tej nalogi tako, kot nastopa v angleškem jeziku beseda scape in se lahko nanaša tako na naravno, kulturno krajino (landscape), mestno krajino (cityscape), kot tudi na krajino neba (skyscape) ali krajino morja (seascape) in vse druge možne različice.

V magistrski nalogi bom uporabljal besede prostor, svet in krajina. Izraz krajina v nalogi se nanaša samo na fizične in strukturne prvine in značilnosti prostora. Izraz svet vsebuje še druge, nevidne značilnosti prostora, kot so zgodovina, zgodba in fizikalni zakoni. Prostor je brezsnozna in neomejena entiteta v kateri so telesa, ki se v njem lahko gibljejo, in v kateri se pojavljajo dogodki.

Vsaka zgodba se dogaja nekje, v nekem prostoru in ta s svojo pojavnostjo vpliva na dogodke v zgodbi, s sabo pa lahko nosi tudi določene pomen. V filmih že od začetka pred več kot sto leti ustvarjajo nove svetove kot pripomočke za pripovedovanje zgodb. Na začetku so nove krajine ustvarili s scenami, ki so bile praktično enake kot tiste, narejene za potrebe gledališča, z maketami ter matte-paintingi (slikanjem na steklo, ki je postavljeno pred kamero). V zadnjih dvajsetih letih pa so se z uporabo računalniške tehnologije načini in možnosti spreminjanja obstoječih in tudi ustvarjanja novih svetov pomnožili. Ustvarjalci teh zamišljenih svetov morajo zato, poleg obvladovanja računalniških tehnologij in oblikovalskih orodij, dobro razumeti krajine, poznati njene zakonitosti in sporočilnosti različnih krajin, krajinskih elementov in oblik, pa tudi vzdušja ali štimunge. Gre za podoben princip, kot ga v krajinski arhitekturi poznamo pri izdelavi prostorskih prikazov posameznih razvojnih scenarijev in prostorskih (3D) prikazov razbiranja preteklih stanj nekega obravnavanega prostora oziroma zamišljenih bodočnosti. Tako kot se je pri filmski industriji računalniška grafika (CG – computer graphics) hitro pokazala za učinkovitejšo od analognih načinov, ker je bolj realistična in s tem bolj neposredna, ker podpira gibanje kamere in ker nam več pove, se kaže tudi kot učinkovito sredstvo za vzpostavljeno komunikacijo z javnostjo pri krajinskoarhitekturnem načrtovanju. Magistrsko delo bo prek izdelave namišljenih krajin preverilo uporabo CG.

Vsak film je svet zase. Lahko je postavljen v sedanost, ali pa več tisoč let v preteklost ali prihodnost. Film se lahko dogaja v Ljubljani, lahko na milijone svetlobnih let stran v drugi galaksiji. Film se lahko dogaja v našem vesolju, v znanih svetovih, lahko pa se dogaja v čisto izmišljenem svetu, kjer je vse drugače. Film tudi ni omejen z realnim, fizičnim svetom. Cel film se lahko dogaja tudi zgolj

v mentalnem ali sanjskem prostoru. Skupno vsem filmskim zgodbam pa je, da se dogajajo v nekem prostoru. Kot pravi Meta Hočevar (1998:12): “Prostor je dokaz za zgodbo. Zgodbi podeli status resničnosti. Zaradi prostora verjamem zgodbi. Še tako neverjetne zgodbe postanejo v pravem prostoru verjetne in še tako izmišljen prostor postane zaradi zgodbe, ki se v njem zgodi, resničen”. Zato ima krajina v filmih velik pomen. Njena naloga je, da nam zgodbo umesti tako v prostor kot čas, pa tudi, da nam prenese bistvene značilnosti tega sveta, v kolikor so drugačne od našega, in, da gledalcu ponudi vse potrebne informacije, da si osmisli dogajanje na zaslonu in verjame zgodbi. Zato se pomen prostora veča s časovno, prostorsko ali vsebinsko oddaljenostjo zgodbe od sveta ustvarjalca in gledalca. Zgodba, ki se dogaja tukaj in zdaj, je gledalcu znana iz vsakdanjega življenja, zato posebna obravnava prostora ne igra ključne vloge. Magistrska naloga se bo zaradi tega osredotočila na časovno, prostorsko, ali vsebinsko oddaljene filme.



Slika 1 | Prizor iz filma Potovanje na Luno [Le Voyage dans la lune] (Méliès, 1902)

1.1 NAMEN IN CILJI NALOGE

Cilj naloge je preveritev možnosti uporabe predstavitvenih tehnik, ki jih uporabljajo v filmski industriji, v krajinskoarhitekturnem načrtovalskem postopku in za komunikacijo z naročnikom ali/in z javnostjo. Naloga bo preveritev izvedla na primeru izdelave zamišljenih krajin, s čimer bo pokazala, kako bi bilo, ob spogledovanju s filmsko produkcijo in postprodukcijo, mogoče razširiti paleto načrtovalskih orodij in predstavitvenih izraznih sredstev v krajinski arhitekturi.

1.2 METODE DELA

Naloga bo sprva pregledala zgodovino in tehnike izdelave prostorskih ponazoritev na filmu, pregledala in analizirala bo nekatere izbrane filme in se zaključila z izrisom nekaj zamišljenih krajin. Pri tem se bo naloga najprej oprla na ponazoritve Humphrya Reptona in njegove ponazoritve zamišljenih krajin. Humphry repton je, kot lahko beremo v Vrtni umetnosti sveta, v 18. stoletju v Angliji izdelal akvarelne risbe, ki so prikazovale stanje pred ureditvijo nekega prostora in po njej, s čimer je svojemu naročniku prepričljivo pojasnil zasnovo (Ogrin, 1993).

Za predlogo, na kateri bom izdelal simulacije krajin, služijo opisi in skice znanstvenofantastičnih urbanih utopij, ki so si jih v 70ih let 20. stoletja zamislili člani Superstudia. Projekt so poimenovali *”Twelve cautionary tales for Christmas”* (Frasinelli in sod., 1971). Gre za opise futurističnih mest, ki naj bi bila idealna in utopična, a vključujejo tudi družbeno neželene lastnosti in prepuščajo odločitev o svoji idealnosti bralcu.

Za izdelavo konceptov zamišljenih krajin in končnih matte-paintingov sem uporabil programe Google SketchUp (brezplačna verzija), Adobe Photoshop, Adobe After Effects (poskusna verzija), Autodesk 3ds Max (študentska licenca) in Adobe Media Encoder (poskusna verzija). Poleg programske opreme sem uporabljal tudi grafično tablico Wacom Intuos 3 in digitalni fotoaparater Pentax MX1. Programi Adobe Photoshop, Adobe After Effects in Autodesk 3ds Max ter grafična tablica Wacom so standardni za filmsko industrijo. Program Google SketchUp je bil uporabljen v začetnih fazah procesa, ker je enostaven, za uporabo ne zahteva veliko tehničnega znanja, kot to velja za na primer Autodesk 3ds Max, in je zaradi tega dostopnejši širšemu krogu uporabnikov. Fotoaparater Pentax MX1 pa je bil uporabljen kot primer, kako je mogoče tudi z digitalnim fotoaparatom, ki je dostopen širši množici ustvariti in doseči podobne učinke, kot jih v filmski industriji dosežejo s profesionalnimi kamerami.



Slika 2 | Testni matte-painting, izsek iz originalnega posnetka (zgoraj), izsek iz posnetka s spremenjeno krajino (spodaj)

Na podlagi opisa mesta in pripadajoče skice sem izluščil bistvene elemente mesta in krajine, ki jih je treba prikazati. Ti elementi so bili tisti, ki so dovolj dobro opisali mesto in krajino ter so bili sposobni prenesti sporočilo besedila v risano obliko. Sledile so majhne, nekaj centimetrov velike skice, kot prvi koncepti, namenjeni razmišljanju in reševanju osnovnih likovnih problemov. Narisane so bile na papir, z nalivnim peresom ali s flomastri. Čeprav so te skice črno-bele in zelo grobe, je v tej fazi že zajeto razmišljanje o osnovni kompoziciji, uporabljenih elementih, pa tudi o barvah, pri nekaterih celo o morebitnem gibanju kamere. Zaradi natančnih opisov v besedilu Superstudia je v večini primerov lahko hitro sledilo 3D modeliranje. Ta 3D model je bil potem uvožen v program Adobe Photoshop CS6, s katerim se je z uporabo foto-manipulacije in digitalnega slikanja izdelalo končne koncepte. Dva koncepta sta bila izbrana za končno obdelavo in izdelavo matte-paintinga in video posnetka. Ti dve risbi sta New York of Brains, in Connical Terraced City. Že izdelan koncept je v programu Adobe Photoshop služil kot podlaga, ki se jo z uporabo fotografij in digitalnega slikanja obdeluje, dokler ni dosežen fotorealističen učinek.

Odločil sem se, da bom preveril izdelavo 2D in 2,5D matte-paintinga. Ti dve tehniki sta najbližje tehnikam izdelave vizualizacij zamišljenih krajin, ki se v krajinski arhitekturi uporabljajo že sedaj in jih z uporabo 2D in 2,5D tehnik samo nadgradimo. 3D tehnika je za zunanje ureditve prezahtevna, sploh, če se vizualizacija približa foto-realizmu. 3D modeliranje topografije in zelenja je izredno zahtevno zaradi organske oblike in njihove naključnosti, kar pomeni izredno zapleteno geometrijo, ki zahteva tako veliko časa za modeliranje kot tudi zelo zmogljivo strojno opremo. Ta tehnika bi bila uporabnejša pri grafično enostavnejši predstavitvi. V arhitekturi bi lahko bila ta tehnika uporabljena pri predstavitvi interierjev, kjer je geometrija modela veliko enostavnejša. Natančnejši opis tehnik sledi v nadaljevanju naloge.

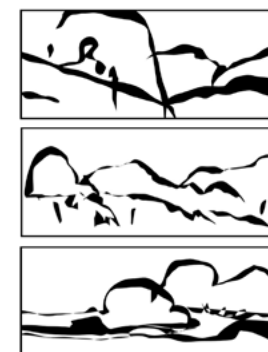
Kot 2D matte-painting je bila izdelana simulacija Connical Terraced City. Iz programa Adobe Photoshop sem sliko uvozil v program Adobe After Effects, v katerem je bila izdelana animacija. Nebo sem posnel s fotoaparatom. Posnetek sem pospešil za 500 %, da je gibanje oblakov opaznejše in ga podložil pod risbo mesta. Dodal sem odsev neba v vodi ter z uporabo prilagoditvenih plasti (*adjustment layers*) dodal še sence oblakov, ki potujejo čez krajino in svetlobo, ki osvetli mesto.

Kot 2,5D matte-painting je bila izdelana simulacija New York of Brains. Za izdelavo tega posnetka sem v programu Adobe Photoshopu izdelan matte-painting razdelil na več plasti, glede na lego elementov v prostoru. Osredje, osredje, ozadje. V programu 3ds Max sem izdelal preprosto geometrijo sestavljeno iz ravnin in kubusov, ki se je ujemala z razporeditvijo elementov na matte-paintingu. Zorni kot kamere, ki sem jo uporabil v 3ds Maxu, se je moral ujemati z zornim kotom uporabljenim za izdelavo

matte-paintinga. Ta kamera je potem delovala kot projektor, s katerim sem projeciral matte-painting na geometrijo. S tem se omogoči preprost premik kamere skozi prostor. Iz programa 3ds Max sem izvozil video posnetek, ki sem ga potem v programu Adobe After Effects še dodelal na enak način, kot Connical Terraced City.

Iz programa After Effects sem izvozil video datoteko, ki zaradi načina izvoza zavzame veliko prostora na trdem disku. Na primer 20 sekundni posnetek Connical Terraced City zavzame 2,2 GB prostora. Surovi video posnetek se potem s programom Adobe Media Encoder pretvori v manjšo datoteko. V primeru Connical Terraced City, ta po pretvorbi zasede 60 MB.

1. prostoročne skice



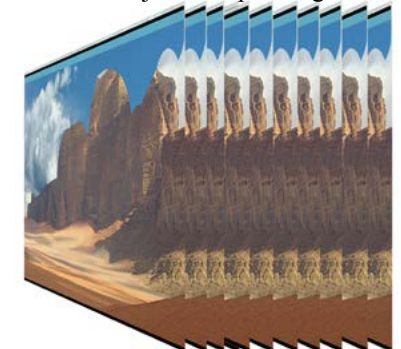
2. koncept



3. fotorealistični matte-painting



4. animacija matte-paintinga



Slika 3 | Shema procesa dela

2 ZGODOVINA FILMA IN ZAČETKI OBLIKOVANJA FILMSKEGA PROSTORA

Najstarejši ohranjeni filmski posnetek je Roundhay Garden Scene, 2,11 sekund dolg posnetek ljudi na vrtu, ki ga je izdelal Louis Le Prince iz leta 1888 (The History of the Discovery of Cinematography, 2015).

V 90ih letih 19. stoletja so bile ustanovljene prve produkcijske hiše in kinematografi. Filmi so bili sprva krajši od minute in brez zvoka. Med prvimi, ki so se ukvarjali z novim medijem, sta bila brata Auguste in Louis Lumiere. Od Leona Bouly-ja, ki je leta 1892 patentiral prvi cinematograf (kamera, ki je omogočala tudi razvijanje filma in njegovo predvajanje), sta kupila pravice za patent in leta 1895 patentirala svojo različico te naprave. Še istega leta sta posnela in javno predvajala svoj prvi film: Delavci zapuščajo tovarno [La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon] (Lumiere, 1895). Brata Lumiere sta se predvsem ukvarjala s preprostimi dokumentarnimi filmi, ki so obeleževali različne dogodke tistega časa. Na enem izmed njunih prvih javnih predvajanj, 28. decembra 1895, je bil tudi Georges Melies, ki si je takoj po ogledu filma kupil projektor in sestavil svojo kamero. George Melies je bil v tistem času gledališki igralec, režiser pa tudi iluzionist. Na začetku kariere se je ukvarjal z gledališčem in v svojem gledališču Théâtre Robert-Houdin ustvaril mnogo trikov in iluzij, ki so povečali dramatičnost in privabili gledalce, saj je bil v času, ko je Melies kupil to gledališče, obisk zelo nizek. Ena najbolj znanih iluzij je Recalcitrant Decapitated Man, pri kateri glava govorca zapusti telo in nadaljuje z govorjenjem, dokler se ne vrne nazaj na svoje mesto. Na začetku je Melies veliko tudi igral, čez nekaj časa pa se je umaknil v zaodrje in se ukvarjal predvsem z režijo, produkcijo, scenarijem, oblikovanjem kostumov in odra ter izumljanjem trikov. Tako je Georges Melies že leta 1896, le leto za bratoma Luimiere, snemal svoje filme. George Melies za razliko od bratov Lumiere ni snemal dokumentarnih filmov, temveč se je bolj posvetil igranim filmom in je kot prvi ustvarjal filmske iluzije. Že leta 1896 je po naključju odkril takoimenovani "stop trick", pri katerem med snemanjem kamero ugasnemo, predmet ali osebo premaknemo iz pogleda kamere in kamero se spet zažene. Ko zavrtimo film, je videti kot da je ta oseba ali predmet izginil (History of Film, 2015).

Melies je izumil tudi predhodnika zelenega ozadja (green screen), ko je gledalce postavil pred črn zaslon in potem potem z dvojno izpostavljenostjo (fotografska tehnika pri kateri film osvetimo dvakrat in tako na enem posnetku združimo dva posnetka) dosegel zanimiv učinek. Če za igralci ni zelenega ozadja in se želi z matte-paintingom zamenjati ozadje, to vzame veliko časa, saj je treba ročno na vsaki sličici izrezati ozadje in ga zamenjati. Zeleno ozadje to zamenjavo precej olajša. Kamere zajamejo sliko s tremi kanali. Z zelenim, modrim in rdečim, ki se potem sestavijo v barvno sliko. Močna zelena barva se na zelenem kanalu vidi kot čisto bela, zato je izrez mnogo lažji, saj se lahko postopek avtomatizira, ker lahko računalnik najde robove te bele barve. Poleg zelenega ozadja se včasih uporablja tudi modro ozadje. Črno ozadje, ki ga je uporabil Melies doseže podoben učinek pri črno-beli kameri.



Slika 4 | Prizor iz filma Delavci zapuščajo tovarno [La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon] (Lumiere, 1895)



Slika 5 | Lunarna krajina iz filma Potovanje na Luno (Melies, 1902)

Melies pa se ni ukvarjal samo s posebnimi učinki, temveč se je, kar je za nas še pomembneje, ukvarjal tudi z oblikovanjem in ustvarjanjem krajin. Njegov najbrž najbolj znan film je Potovanje na Luno [Le Voyage dans la lune] (Melies, 1902), v katerem človek odpotuje na luno. Za potrebe tega filma je moral ustvariti lunarno krajino. Pri oblikovanju krajine se je opiral na gledališko scenografijo. Za potrebe filma je tako fizično izdelal scene, kot bi to storil pri gledališki predstavi. Pred in za igralce je postavil poslikane panoje, z drugimi posebnimi učinki pa je dodal še dim, vodo. S temi svojimi filmi je Georges Melies zaoral ledino posebnih učinkov v filmih, ki so danes praktično nepogrešljivi v skoraj vsakem filmu, pa četudi jih gledalci ne opazijo (George Melies Official Website, 2015).

Oblikovanje in spreminjanje krajine se v filmih pojavlja že od samega začetka izdelovanja filmov. Ker je izdelava realne, fizične scenografije v merilu 1:1 velikokrat predraga, tehnično prezahtevna ali enostavno nemogoča, so se ustvarjalci filmov morali domisliti novih tehnik, da so dosegli svoj cilj.

Trije najpomembnejši načini so delne scenografije, makete in matte-paintingi.

Delne scenografije

Studiji zgradijo le del celotne scenografije, le toliko, kolikor potrebujejo za gibanje igralcev, ostalo pa dopolnijo z drugimi metodami, predvsem z matte-paintingi. Delni seti so lahko zgrajeni v studiju ali na prostem.

Makete

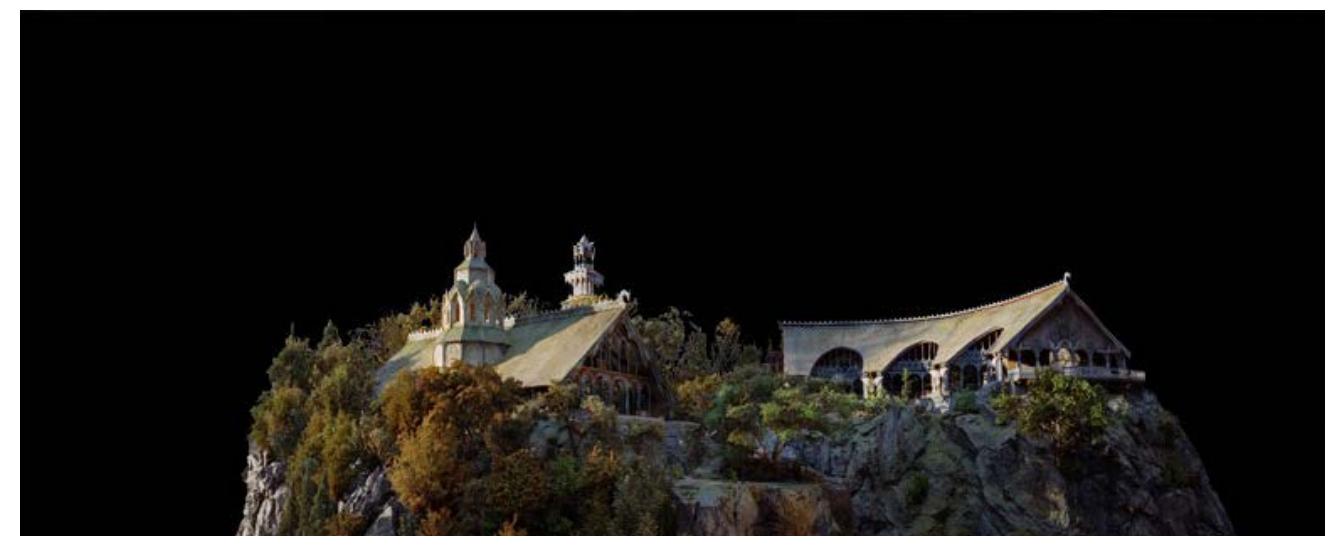
Makete se uporabljajo na podoben način kot delni seti, skoraj vedno v kombinaciji z matte-paintingom. Uporabljajo se, kadar igralci neposredno ne uporabljajo filmskega prostora, kot je to pri delnih scenografijah.

Matte-painting - poslikano ozadje

Matte-painting je verjetno najbolj uporabljan način. Ta tehnika se je uveljavila, ker je v primerjavi z drugimi poceni in ustvarjalcem omogoča veliko svobode pri ustvarjanju krajin, saj so lahko samo s kosom stekla in nekaj barve ustvarili vse vrste krajin. Eden glavnih vzporednikov te tehnike je bil Norman Dawn (1884-1975), principi njegovih tehnik pa so se obdržali vse do današnjih digitalnih dni.



Slika 6 | Delna scenografija iz filma Gospodar prstanov: Bratovščina prstana [The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings] (Jackson, 2001, cit. po Cole, 2015)



Slika 7 | Maketa iz filma Gospodar prstanov: Bratovščina prstana Gospodar prstanov: Bratovščina prstana (Jackson, 2001, cit. po Cole, 2015)

Kot razlagata avtorja knjige *The invisible art* (Cotta Vaz in Barron, 2002), je 11. februarja 1905 Norman Dawn naredil svoj prvi takoimenovani "glass shot" (slikanje na steklo). Tistega dne bi moral posneti fotografijo stavbe, ki jo je deloma zakrival neprivlačen električni drog. Normanov sodelavec Max Handschiegl je Dawnu predlagal, da namesto mukotrpnega retuširanja fotografije postavi med hišo in kamero kos stekla in na steklo nariše drevo, tako da bo zakrilo električni drog, in potem posname podobo na steklu skupaj s stavbo za njo. To je bil sicer star trik, ki so ga uporabljali že takratni fotografi, vendar je bil Dawn prvi, ki je to tehniko uporabil tudi na filmu.

Norman Dawn in njegovi sodobniki in tisti, ki so prišli za njim, so v naslednjih letih in desetletjih razvili različne tehnike. Sprva so bile analogne, v zadnjih dvajsetih letih pa prevladujejo digitalne tehnike, ki so produkcijske principe prenesle neposredno iz analognih.

Analogne:

- Glass shot - ozadje na steklu

Pri tej že prej omenjeni tehniki se med kamero in sceno postavi steklena plošča na katero slikar naslika element, ki zakrije ali nadomesti del originalne scene. Te elemente se na steklo naslika na sami lokaciji. Slabost te tehnike je, da mora slikar delati zelo hitro, uspešnost posnetka pa je zelo odvisna tudi od spremenljivih vremenskih in svetlobnih razmer.

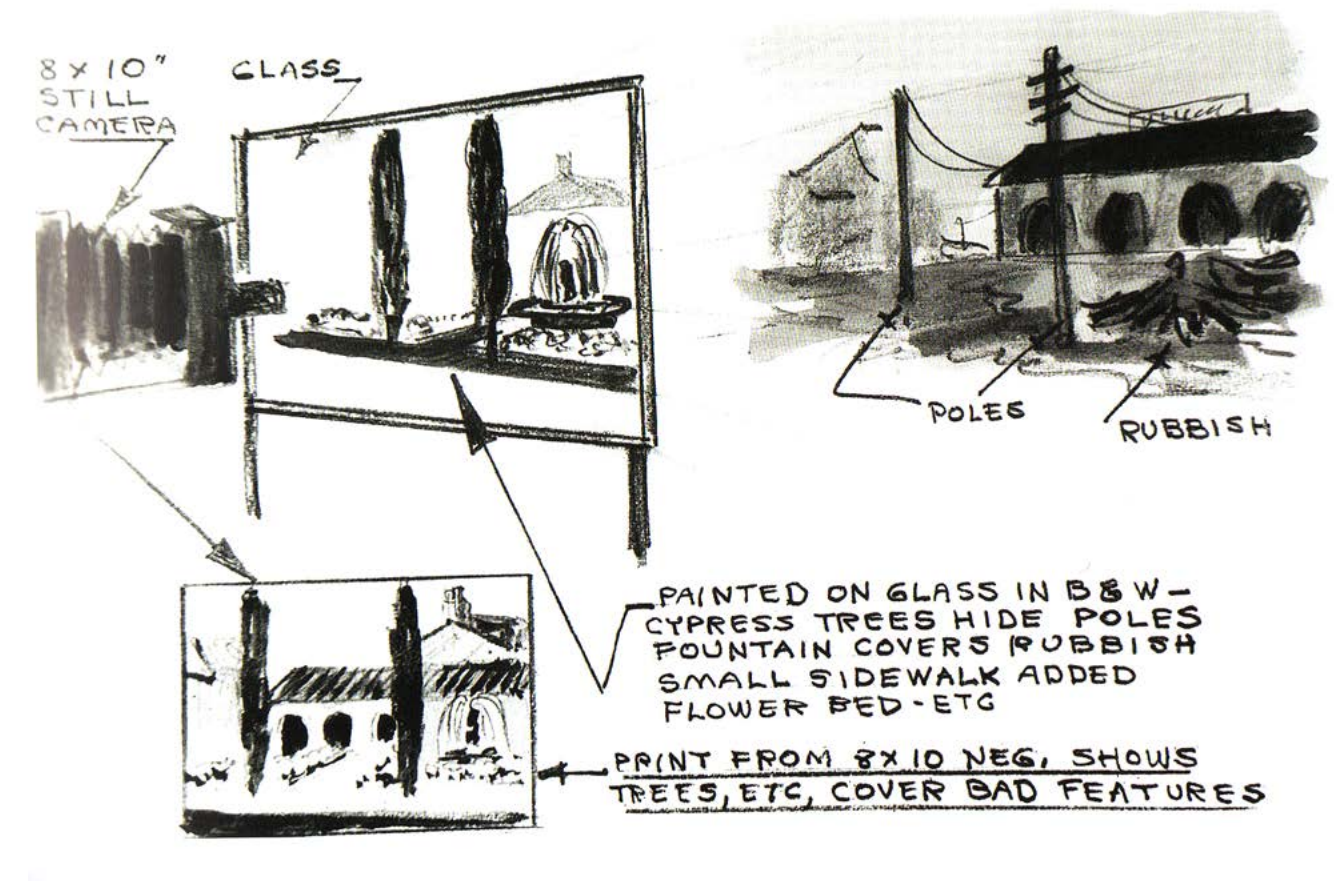
- Original negative - izvorni negativ

Gre za tehniko dvojne ekspozicije, pri kateri se izreže ali naslika črna maska ali po angleško "matte", ki se jo postavi pred kamero, s katero se posname prizor. Na ta način se tisti del filma, ki ga zakriva maska, ne osvetli. Tehniko so uporabljali tako, da so nato v studiu za lečo umestili luč, ki je na ta način delovala tudi kot projektor. Potem so eno sličico projecirali na površino, na katero je umetnik slikal. Dele, kjer je bil film že osvetljen je počrnil in slikal samo po preostali površini. Po končanem slikanju so lahko opravili še dodatne teste, ki so zagotovili popolno ujemanje posnetka in slike, in nato naredili še drugo osvetlitev filma, da se je naslikana podoba prenesla na film. Velika prednost te tehnike je, da umetniku ni bilo treba slikati na lokaciji, ampak se je to delo lahko opravilo naknadno v studiu. Izumitelj te tehnike je prav tako Norman Dawn.

- Rear projection - hrbtna projekcija

Pri tretjem načinu se lahko scena posname brez predhodnega izdelovanja maske. Film se razvije in vstavi v projektor, ki usmeri podobo na steklo. Na drugo stran stekla potem umetnik naslika želeno sceno. S strani, na kateri je narisana želeno sceno, se potem posname prizor še enkrat, s čimer se združi prvotni posnetek z dodano scenografijo (Mattingly, 2011).

V zadnjih dvajsetih letih so v ospredje stopile digitalne tehnike. Temeljijo na istih načelih, kakršna so uvedli Norman Dawn in drugi mojstri matte-paintinga. 3D tehnika pa nadomesti ali dopolni tudi izdelovanje maket in dopušča večjo svobodo gibanja kamere.



Slika 8 | Ilustracija Normana Dawna, ki prikazuje tehniko prvega ozadja na steklu (Cotta Vaz in Barron, 2002)

Te tehnike so cenovno tako ugodne in učinkovite, da jih ustvarjalci filmov velikokrat, poleg ustvarjanja izmišljenih krajin, uporabijo tudi za poustvarjanje realnih obstoječih lokacij, ker je tak način ali cenejši ali pa priročnejši, saj imajo lahko več nadzora nad vremenom in osvetlitvijo. V knjigi *The invisible art* (Cotta Vaz in Barron 2002), je predstavljena anekdota o Hitchcockovem filmu *Raztrgana zavesa* [Torn Curtain] (Hitchcock, 1966), ki so ga snemali med hladno vojno v Hollywoodu, večji del pa se je dogajal v Vzhodni Nemčiji. Ker seveda ustvarjalci niso mogli dobiti dovoljenja za snemanje v Vzhodni Nemčiji, so z delnimi seti, modeli in predvsem z matte-paintingi, po fotografskih predlogah poustvarili celoten muzej tako dobro, da so jih kolegi iz Nemčije klicali, kako se jim je uspelo pretihotapiti v muzej in posneti scene. V zadnjih dvajsetih letih je prednost pred tradicionalnimi tehnikami dobil računalnik in digitalne tehnike. Zaradi možnosti združevanja različnih tehnik so se meje med različnimi tehnikami močno zabrisale. Za vse tehnike se je uveljavil izraz matte-painting, vendar še vseeno ločimo 2D, 2,5D in 3D.

- 2D matte-painting

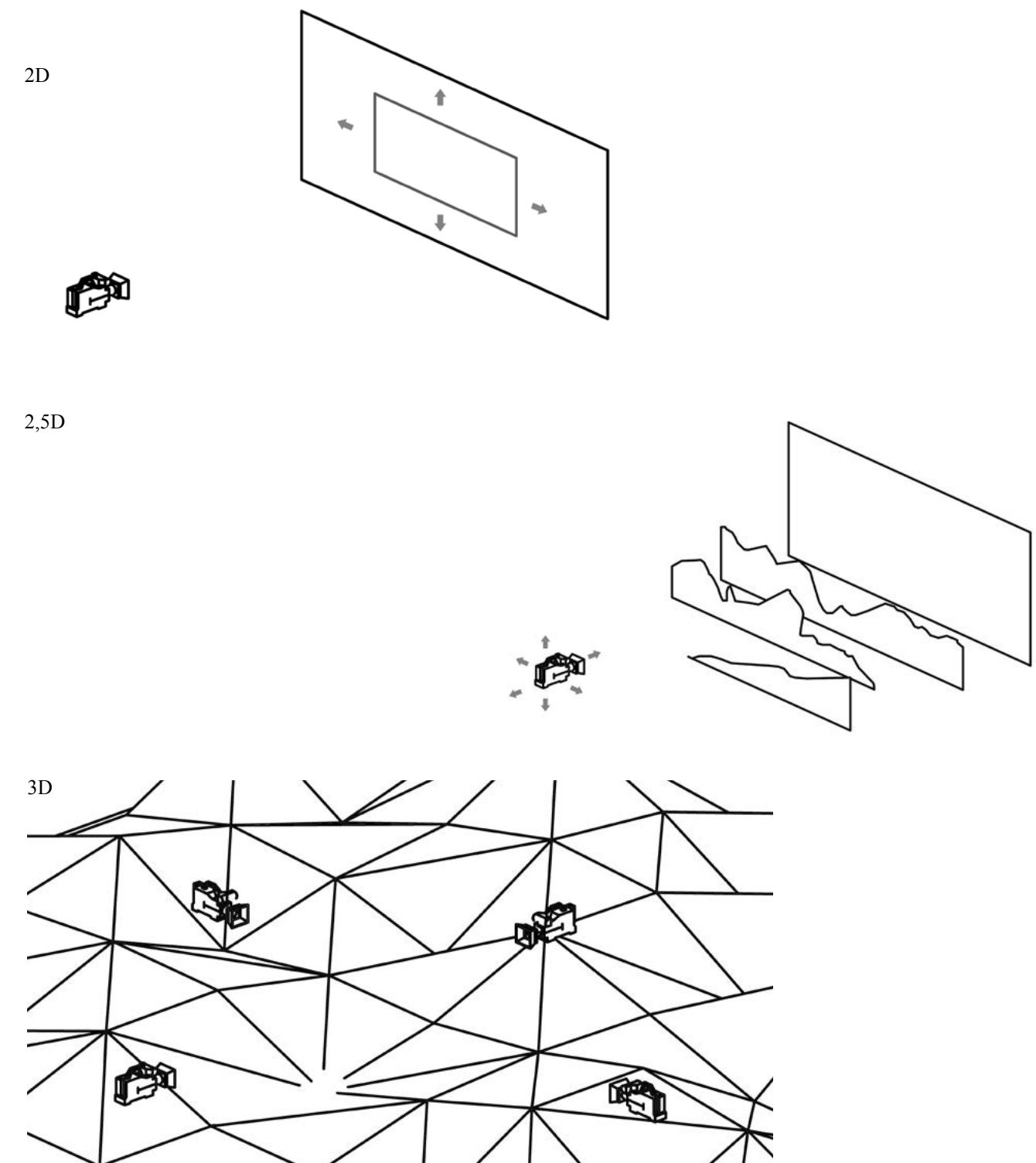
Ta tehnika je najbolj podobna prvim analognim tehnikom, kot sta ozadje na steklu in izvorni negativ. Uporablja se za posnetke, pri katerih se stojišče kamere ne spreminja. Kamera se torej ne premika, lahko pa se vrti in dela povečave. Za tak tip matte-paintinga se izdelava 2D slika, ki jo je mogoče položiti čez prvotni posnetek.

- 2,5D matte-painting

Pri tej tehniki se že lahko uporablja gibanje kamere, vendar v omejenem obsegu. Še vedno gre za izdelavo 2D slike, ki se jo projicira na preprosto 3D geometrijo, kar omogoča enostavne in manjše premike kamere. Tudi ta tehnika se je uporabljala že v analogni obliki.

- 3D matte-painting

Če posnetek zahteva veliko svobodo pri gibanju kamere, je najbolj uporabna a tudi najbolj zahtevna 3D tehnika. Pri tej tehniki je treba v 3D programu v celoti zgraditi željeno sceno in izdelati in nanesti na to sceno vse texture in materiale. Ta tehnika omogoča prosto gibanje kamere po celotni virtualni sceni, a je tudi najbolj časovno potratna tehnika.



Slika 9 | Shema prikazuje osnovna načela delovanja 2D, 2,5D in 3D tehnik

V krajinski arhitekturi je za predstavitev svojega načrta naročniku načela podobna 2D tehniki uporabil Humphry Repton v 18. stoletju.

Humphry Repton je bil, kot je poimenoval sam sebe, krajinski vrtnar. Pri svojem delu je kombiniral svoje dobro znanje risanja in slikanja s svojim znanjem urejanja prostora, bolj natančno, krajinskih vrtov. Kot lahko beremo v Vrtni umetnosti sveta je Humphry Repton izdelal risbe, ki so prikazovale stanje pred ureditvijo nekega prostora in po njej, s čimer je svojemu naročniku prepričljivo pojasnil zasnovo. Te risbe so bile objavljene v »Rdeči Knjigi«, ki jo je izdelal za vsako stranko. Slike so bile narejene v akvarelu. Da je pokazal svoj poseg v prostor pa je čez sliko sedanjega stanja položil drugo sliko, ki je prikazovala stanje po ureditvi, tako, da je bil del, ki bo spremenjen, obrezan in je prekril samo del slike (Ogrin, 1993). Tak način delne spremembe prostora dogajanja dostikrat srečamo tudi v otroških slikanicah.

Koliko je način dela Humphryja Reptona vplival na fotografe, ki so se na prej opisan način izognili dolgotrajnemu retuširanju svojih fotografij, ne vem, gotovo pa je, da je bil Repton med prvimi, če ne celo prvi, ki je uporabil to načelo za prikaz spreminjanja prostora, ki se uporablja še danes, le da v drugem mediju in z drugimi orodji, več kot sto let pred prvim matte-paintigom v filmih.



Slika 10 | Prej (zgoraj) in potem (spodaj) iz Rdeče Knjige Humphryja Reptona (Repton, 2015)

3 NAČINI POJAVLJANJA KRAJINE V FILMIH IN ZNAČILNOSTI FILMSKEGA PROSTORA

3.1 NAČINI POJAVLJANJA KRAJINE V FILMIH

Vsak film je svet zase. Vsak film govori svojo zgodbo. In kot pravi Meta Hočevar: “Nič se ne more zgoditi, ne da bi se zgodilo nekje” (Hočevar, 1998: 9).

“Vedno se spomnim prostora, kjer se mi je kaj pripetilo. Le redko se spominjam dogodka, ne da bi se spomnila prostora. Fenomen prostora je vede ali ne vede vedno prisoten. Ne poznam zgodbe, ki ni umeščena v prostor. Dogodek in prostor sta neločljivo povezana» (Hočevar, 1998: 12).

Zato potrebujemo v vsakem filmu dobro definiran prostor. Ta nam pove kje in kdaj se zgodba dogaja. Pove nam tudi ali se svet filma razlikuje od našega sveta.

Zaradi tega v filmih skoraj nikoli nismo vrženi v središče dogajanja. Vedno nam na začetku opišejo prostor, čas in druge značilnosti sveta v katerem se film nahaja. To praviloma naredijo z vzpostavitvenim posnetkom (establishing shot). Ta se skoraj vedno pojavi na začetku filma, pa tudi večkrat med samim filmom, kadar pride do zamenjave lokacije, tako da nikoli nismo izgubljeni v filmu. Vzpostavitveni posnetek napove in osmisli dogajanje na ekranu. Ponavadi traja ta posnetek od 3 do 6 sekund in v tem času nam mora podati vse informacije, ki jih gledalec potrebuje. Seveda ni nujno, da je vzpostavitveni posnetek samo en. Lahko se jih zvrsti več. Pri filmih, ki so časovno, prostorsko ali vsebinsko oddaljeni od našega sveta, nosijo ti vpostavitveni posnetki večjo težo, saj tega sveta gledalec še ne pozna in mu mora ta kratek posnetek podati vse informacije o tem svetu. Velikokrat te posnetke spremlja še naracija, razlaga, ki dodatno razloži značilnosti, zgodovino filmskega sveta. Ta naracija se lahko pojavi v slišni (audio) ali v pisni obliki. Verjetno najbolj znana pisna naracija prihaja iz franšize Vojna zvezd. Podobno je naracijo v pisni obliki uporabil tudi Repton v svojih Rdečih knjigah, kjer je risani simulaciji bodočega stanja dodal tudi opis projekta.

Filmi, ki so bližje našemu svetu, ne potrebujejo toliko informacij, saj ta svet gledalec že pozna. Zaradi tega so pri filmih, ki so prostorsko, časovno ali vsebinsko oddaljeni od našega sveta, vzpostavitveni posnetki ponavadi krajinske panorame, medtem ko gre lahko pri filmih, ki se dogajajo tukaj in zdaj, za detajl, kot je oseba ali predmet, lahko pa tudi krajina, a ponavadi v večjem merilu, prikazana bolj od blizu.

Druga možna raba krajine je ozadje (backdrop). Posnetki, pri katerih je krajina uporabljena kot ozadje, se uporabljajo po vzpostavitvenih posnetkih. Krajina ne podaja več informacij, temveč služi samo še kot ozadje za igralce, ki pripovedujejo zgodbo.



Slika 11 | Vzpostavitveni posnetek iz filma Otožno razdejanje [Blue ruin] (Saulnier, 2013)



Slika 12 | Vzpostavitveni posnetek iz filma Iztrebljevalec [Blade Runner] (Scott, 1982)

3.2 ZNAČILNOSTI FILMSKEGA PROSTORA

Krajinski arhitekti, pa tudi arhitekti in drugi poklici, ki se ukvarjajo s prostorom, se pri svojem delu soočijo z veliko problemi in omejitvami, ki vplivajo na končno podobo projekta. Če začnemo pri najbolj osnovnih omejitvah, so to fizika, gravitacija in tehnologija, ki bistveno določa dimenzije objektov, prostorske odnose, načine gradnje in drugo. Poleg teh imamo še geografske, reliefne, klimatske, zakonske omejitve, lastništvo, proračun, kar vse vpliva na končno podobo, nenazadnje pa morajo biti te ureditve tudi funkcionalne. Vseh teh omejitev pri filmu praktično ni. Ker filmski prostor ni fizični prostor, je pri oblikovanju dovoljena večja svoboda. Dejanska lokacija ne igra bistvene vloge; če že obstaja, jo je moč tudi spremeniti. Za filmski prostor ni nujno, da je funkcionalen ali sploh fizično možen. Seveda, bližje kot je film našemu svetu, več pravilom in omejitvam se mora filmski prostor podrežati. Bolj kot je oddaljen od našega sveta, prostorsko, časovno ali vsebinsko, več si lahko oblikovalci filmskega prostora dovolijo. Edini pogoj je, da mu gledalci verjamejo. O tem govori Feng Zhu, eden izmed bolj znanih concept artistov in ustanovitelj šole za industrijsko oblikovanje FZD School of Design, ki v enem izmed svojih predavanj pravi: “Kot oblikovalci se zanašamo na raziskovanje stvari, ki že obstajajo, ker so to stvari, ki morajo biti pravilne. To so stvari, ki jih mora gledalec, ko jih vidi, sprejeti. Verjeti mora v tvojo stvaritev. Misliti mora, da je to resnično in obstaja. To dosežeš z vključevanjem resničnih stvar. Stvari, ki jih je gledalec vajen videti.

Lahko naredim celo stavbo iz žvečilnega gumija, a je preveč drugačna od realnega sveta in veliko število gledalcev temu ne bo verjelo” (Zhu, 2015).

Filmski prostor se tako lahko močno razlikuje od realnega, pri ustvarjanju teh prostorov pa lahko oblikovalci uporabljajo različna sredstva:

- Abstrakcija

Filmski prostor je lahko močno abstrahiran. Kot tak omogoča lažje prenašanje sporočil in pomenov, ker ni ovir, ki bi onemogočale prenos sporočila.



Slika 13 | Prizor iz filma Lucy [Lucy] (Besson, 2014)



Slika 14 | Abstrahiran prostor iz filma Pod kožo [Under the skin] (Glazer, 2013)

- Spreminjanje

Filmski prostor se lahko tudi hitro spreminja. V nekaj sekundah se lahko krajina popolnoma spremeni, kar je v realnosti seveda nemogoče.

- Pretiravanje in zgoščenost prostora

V filmskih krajinah se lahko določeno lastnost pretirano poudari, s čimer se doseže večja jasnost sporočila. Gore so višje in bolj strme, nekje nikoli ne dežuje, nekje pa vedno divjajo hude nevihte.

Različni krajinski tipi se lahko v filmu menjajo na izjemno kratkih razdaljah, ali pa se sploh ne, kot je to primer v filmih Vojna zvezd, kjer je vsak planet bistveno drugačen od drugega in glavna značilnost planeta velja za cel planet. Na primer, planet je popolnoma prekrit z gozdom, drug je popolnoma puščavnat, tretji pa cel popolnoma zasnežen. Vrtenje planetov, vpadni kot sonca in drugi pojavi, ki na zemlji vplivajo na različne klimatske pasove, v filmih lahko obstajajo, lahko pa tudi ne. Ta pojav je še bolj opazen v video igrar. Prav tako se v filmskem prostoru velikokrat pojavlja prostorski determinizem, ko so vsi ljudje iz enega okolja taki, iz drugega okolja pa drugačni, in lahko že iz okolja samega razpoznamo kakšno ljudstvo tam živi.

- Zamejenost

Filmski prostor je zamejen z robovi zaslona. Pri prostorskih poklicih, kakršen je krajinska arhitektura lahko oblikovalec le poskuša usmerjati gibanje obiskovalca skozi prostor in njegove poglede. Ne more pa tega res nadzorovati. Filmski prostor pa je omejen. Režiser lahko usmeri kamero kamor želi. Pogled je omejen z robovi zaslona. Gibanje kamere je točno določeno. Čas dneva, barve, vreme, vse to so elementi, ki jih režiser lahko določa (Glej Slika 98:75). O tem govori Rudolf Arnheim, profesor psihologije umetnosti na Harvardski univerzi, v knjigi Film as Art: "Učinek krajine je skoraj popolnoma odvisen od svetlobe. V filmu Walterja Ruttmanna Berlin: Die Sinfonie der Großstadt (Berlin: simfonija velemesta, 1927) je znan kader v katerem je prikazana prazna ulica severnega Berlina v zgodnji zori. Nenavadna meglica jutranjega neba, zastrta tema pročelij stavb; v drugih besedah razporeditev sivin je to, kar daje posnetku svoj čar. Ista ulica in isti zorni kot bi se lahko končal v skrajno slabotnem posnetku" (Arnheim, 1957: 69).



Slika 15 | Cela ulica se "prepogne" v sanjskem svetu filma Izvor [Inception] (Nolan, 2010)

- Dvojnost

Ena bistvenih značilnosti filmskega prostora je njegova dvojnost. Filmski prostor je hkrati tridimenzionalen in dvodimenzionalen. To kar vidimo, je projekcija tridimenzionalnega prostora na dvodimenzionalno ravnino. O tem spet Arnheim (1957:58): "Vsak predmet poustvarjen na filmu izgleda hkrati poln in sploščen." in "likovne lastnosti slike se izrazijo zaradi pomanjkanja globine. Vsak dober filmski posnetek zadovolji v formalnem smislu kot linearna kompozicija. Linije so harmonično razporejene tako v odnosu ena do druge, kot v odnosu do robov posnetka. Razporeditev svetlobe in sence posnetka je enakomerna. Zaradi majhnega prostorskega učinka se lahko gledalčeva pozornost usmeri na dvo-dimenzionalen vzorec linij in senčnih mas. Te pa so pravzaprav elementi tri-dimenzionalnih predmetov in postanejo elementi kompozicijske površine samo skozi projekcijo na ravnino." Ustvarjalci filmskega prostora morajo nadzorovati tako njegovo tridimenzionalno pojavnost, kot tudi likovne lastnosti dvodimenzionalne kompozicije, ki nastane. Tukaj se nam ponudi primerjava s krajinsko arhitekturo, kjer pri načrtovanju nenehno poteka prevajanje iz 2D načrta v 3D prostor in obratno.

- Počasno vpeljevanje

Zelo pomembno pri filmu je, da gledalec verjame zgodbi. Če je zgodba vsebinsko zelo oddaljena od našega sveta in je gledalec prehitro vržen vanjo, se lahko zgodi, da zgodbi ne verjame. Zato se v vsebinsko oddaljenih filmih velikokrat pojavi počasno vpeljevanje v ta drugačen svet. Pojavijo se posamezni elementi, namigi, ki gledalcu povejo, da ta svet ni navaden svet, da je v njem nekaj čudnega. V teh primerih imamo praviloma tudi prostorski element, ki predstavlja povezavo med tem in drugim svetom.

Tak primer imamo v filmu *Alica v Čudežni deželi* (Burton, 2010). Alica na zabavi za roko zaprosi nek angleški plemič, ki ga Alica resnično ne mara. Vsi na zabavi pričakujejo, da bo privolila, a ona tega ne želi, gleda okoli sebe in išče izhod iz te grozne situacije. Takrat Alica zagleda zajca v obleki, ki nakazuje, da obstaja nek drug svet. Prvič ga Alica uzre v labirintu. V labirintu pa se že tako ali tako lahko dogajajo nenavadne stvari. Alica pobegne pred množico in steče za zajcem. Zajec skozi labirint popelje Alico do starega drevesa, kjer Alica pade v globoko luknjo in se znajde v čudežnem svetu, ki mu mogoče ne bi verjeli, če nam ne bi oblečen zajec namignil, da tak drugačen, magičen svet obstaja.



Slika 16 | Dvodimenzionalnost filmskega prostora je izrazito poudarjena v filmu *Granatna barva* [Sayat Nova] (Parajanov 1968)

V filmu *Alica v čudežni deželi* obstajata realni svet in pravljичni svet. Prvi svet je za Alico nezaželen, v njem se ne počuti dobro, drugi pa je njegovo nasprotje. Magični svet, v katerem je vse mogoče in predstavlja vsaj trenutno rešitev Aličinih problemov realnega sveta.

Ta koncept dveh različnih svetov znotraj ene zgodbe se pojavlja v veliki večini filmov, ki ustrezajo kriterijem časovne, prostorske ali vsebinske oddaljenosti. Svetova sta lahko izrazito ločena, kot pri Alici v čudežni deželi, lahko pa se pojavita kot del večjega sveta. Ta dva svetova sta utopija in distopija. Najprej si bomo pogledali od kje ta koncept izhaja, kakšni so njegovi začetki, zgodovina in značilnosti, potem pa še kako se izraža v filmih, predvsem v tistih, ki so prostorsko, časovno ali vsebinsko oddaljeni, in zakaj prevladuje prav v teh filmih.



Slika 18 | Staro, magično drevo pri katerem Alica pade v luknjo v filmu *Alica v Čudežni deželi* (Burton, 2010)



Slika 17 | Zajec v labirintu, kjer ga Alica prvič uzre v filmu *Alica v Čudežni deželi* [*Alice in Wonderland*] (Burton, 2010)



Slika 19 | Alica se znajde v magičnem svetu v filmu *Alica v Čudežni deželi* (Burton, 2010)

4 UTOPIJA IN DISTOPIJA

Beseda utopija izhaja iz grščine, (οὐ (ou - ne) in τόπος (topos - prostor)). Se pravi je direkten prevod *ne-prostor*. Utopija je torej nemogoča. To nam pove tudi definicija utopije v SSKJ:

utopija -e ž (ī) 1. *načrt, zamisel idealne družbene ureditve ali družbene ureditve v prihodnosti, ki v stvarnosti ni mogoč, uresničljiv* (SSKJ, 2000).

Prvi je besedo utopija uporabil Sir Thomas More v knjigi Utopija leta 1516 (More, 2014). Koncept utopije, čeprav še ni tako poimenovan, se začne v stari Grčiji s Platonovo knjigo Država (Plato, 1976).

Beseda distopija tudi izhaja iz grščine (δυσ- in τόπος, lahko tudi kakotopija ali anti-utopija, neposreden prevod pomeni ne-dober prostor). Distopija je torej nasprotje utopiji. Predstavlja družbene ureditve, ki niso popolne. Oziroma so slabe. Začetki distopije so veliko mlajši od utopije. Prvič jo omenja Jeremy Bentham leta 1818 (Dystopia, 2015).

Najprej se bomo osredotočili na utopijo.

Colin Rowe, arhitekturni zgodovinar in teoretik, definira utopijo kot “enotno vizijo, ki vključuje teorijo umetnosti, politično in socialno strukturo ter lokus neodvisen od časa, prostora, zgodovine ali dogodkov” (Rowe, 1976), vendar mu je moč oporekati. Utopije se namreč pojavijo kot odgovor na nepopolne razmere časa, v katerem so nastale. Tisti čas postane referenčna točka za stvaritev utopije. Utopija se zato skozi čas spreminja glede na politične, ekonomske in institucionalne okvire družbe in torej ni neodvisna ne od časa, ne od prostora, ne od zgodovine.



Slika 20 | Zemljevid Utopije (Utopia, 2015)

4.1 LITERARNA UTOPIJA

Utopistična literatura so filozofska besedila, vendar se razlikujejo od političnih ali filozofskih razprav v tem, da poskušajo predstaviti svojo idejo skozi fiktivno povest, s protagonisti in vsaj delno tudi z zgodbo.

Zgodovino utopije lahko razdelimo na dve obdobji. Prvo obsega obdobje od stare Grčije do začetkov 19. stoletja, ko kapitalizem in industrijska revolucija spremenita nekatere lastnosti utopij in ustvarita drugo obdobje, ki traja še danes.

Kot že prej omenjeno, je bil prvi pisec utopične literature Platon s knjigo Država. V njej opisuje idealno državo, ki ji vlada skupina inteligentnih, nesebičnih mož imenovanih varuhi, ali filozofi-kralji, ki vladajo v dobro celega naroda. Pod njimi so vsi drugi razredi – vojaki, običajni ljudje, kot so trgovci, obrtniki in delavci, na dnu te družbene ureditve pa so sužnji. Lastnina pripada družbi, ne posameznikom. Denar je nepotreben. Ljudje se ravnavajo po strogih moralnih načelih, ki narekujejo vse ravni obnašanja (Plato, 1976).

Platonovi Državi sledi Cicero v delu De Re Publica, v kateri razglablja na podlagi Platonovih idej o značilnostih različnih tipov vladanja, monarhije, aristokracije, demokracije in diktature (Cicero, 2000).

V renesansi sta nastali dve pomembnejši utopični deli, prvo leta 1308, knjiga Danteja Alighierija – De Monarchia (Dante, 2013), nekaj več kot dve stoletji pozneje pa še Utopija Thomasa More-a. Knjiga je nastala nedolgo po odkritju novega sveta – Amerike. Avtor v njej opisuje idealno družbo na izoliranem otoku, ki je zaščiten pred napadalci, na eni strani s plitvinami in čermi, ki se jim lahko izognejo le domačini, na drugi strani pa z visokimi pečinami, ki jih prebivalci otoka z lahkoto branijo. Denar ne obstaja, delovno aktivni so vsi prebivalci (ni plemičev, beračev, lenuhov in bogatašev, ki ne opravljajo fizičnega dela), zato je delo enakomerno razporejeno in vsak lahko dela le 6 ur na dan, pa še pridelajo več vsega, kot potrebujejo (More, 2014).

V obdobju razsvetljenstva se število utopičnih del močno poveča. Voltaire v delu Kandid opisuje junaka Kandida, ki je zaradi vojne izgnan z gradu svojega Barona, kjer je živel. Po izgnanstvu se mu dogodi veliko slabih stvari, v Evropi divjajo vojne, dogajajo se nepravčnosti, ljudi zaslužujejo, bolezni so na vsakem koraku, ... Nato pa Kandid naleti na izolirano in idilično mesto v Južni Ameriki, El Dorado. Mesto nima organizirane vlade, religije, ni zločina. Sodišč in zaporov ne poznajo, vsi živijo v harmoniji in enakosti. Kandid tam primerja njihovo življenje s popolnoma drugačnim življenjem v Evropi (Voltaire, 2003).



Slika 21 | Neznani mojster iz zgornjega Porenja: Rajski vrt (okoli 1410) (Srednjeveški vrt, alegorija svete ... 2015)

Vsem utopijam do 19. stoletja je skupna prostorska izoliranost. Utopija je po definiciji nemogoča, ne obstaja. Vsaj ne tukaj in zdaj, zato pride do prostorske izolacije, kjer je vse drugače in je tudi utopija mogoča, če bi se le ravnali po zgledu utopičnih družb, ki živijo v glavah filozofov. Te prve utopije so torej prostorsko izolirane in lokalne.

V 19. stoletju pa pojav kapitalizma narekuje drugačen razvoj utopije.

Kapitalizem je globalni pojav. Zaje se v vse kotičke sveta in tako uniči vsako možnost prostorske izolacije. Zaradi tega se v utopijah namesto prostorske izolacije pojavi časovna izolacija, prihodnost, kot ena glavnih značilnosti. O tem v svojem delu govori zgodovinar Ross Wolfe, predvsem v svojem blogu *The transformation of utopia under capitalist modernity*: “Do zdaj se je razkrilo, da usmerjenosti v prihodnost, ki so jo prikazali aktivisti utopičnih skupin na začetku devetnajstega stoletja, ni bilo zaslediti v prejšnjih obdobjih. Čeprav je utopija kot ideja veliko starejša od kapitalizma, se ta lastnost utopije (usmeritev v prihodnost) pojavi šele v kapitalizmu” (Wolfe, 2015).

Ker prostorska izolacija ni več mogoča, tudi lokalne utopije niso več mogoče. Utopija se tako spremeni v globalno, zajame cel svet. O tem spet Ross Wolfe: “Ta globalni vzorec kapitalističnega razvoja, ki se je prvič udejanjil v dobi kolonizacijske širitve v poznem devetnajstem in zgodnjem dvajsetem stoletju, se je ponovil v domišljiji utopičnih mislecev tistega časa. Marksistična in anarhistična politična gibanja, ki so polagala svoje upe na uresničitev boljše družbe s svetovno revolucijo, so si zamislili novo družbeno ureditev, ki bo zrasla na pepelu stare. Literarne utopije so opisovale idealne družbe, ki so obsegale cel svet, podprte z novimi načini prevoza in komunikacije. V obeh primerih je bila utopična vizija podvržena procesu globalizacije in spremembi svojega obsega” (Wolfe, 2015).

Če smo pred obdobjem kapitalizma imeli lokalne in prostorsko oddaljene utopije, imamo v času kapitalizma globalne in časovno oddaljene utopije. Poleg teh dveh sprememb prinese to obdobje s sabo še na videz dodaten koncept - distopijo.

Povedali smo, da je prostorsko izolirana utopija odgovor na nepopolno stanje družbe, v kateri utopija nastane. To pomeni, da je sodobni svet referenčna točka za nastanek utopije. Ker pa s kapitalizmom izgubimo prostorsko izolacijo, ki jo zamenja časovna izolacija, izgubimo referenčno točko. Tukaj nastopi distopija, ki prevzame vlogo sodobnega sveta in postane referenčna točka, na podlagi katere lahko avtor potem zgradi utopijo. Tako imamo v enem svetu obe, utopijo in distopijo. Distopija torej ni nek sodobni izum, ampak je le izpeljanka iz realnega sveta. Svet v katerem živimo je potemtakem distopičen.

V trenutku, ko se utopija obrne iz prostorske izolacije v časovno izolacijo, se pojavi nov literarni žanr, znanstvena fantastika, ki je prav tako kot utopija, usmerjena v prihodnost. Znanstvena fantastika se od utopične literature razlikuje v tem, da to ni filozofski tekst, vendar praviloma prevzame mnoge značilnosti utopičnega besedila. Praviloma prevzame kontrast med dobrim in slabim svetom, se pravi utopijo in distopijo, ali pa vsebuje vsaj določene elemente ene in druge. Podobnost med utopično literaturo in znanstveno fantastiko je tolikšna, da je praktično nemogoče ločiti med njima, zato ju za potrebe naloge ne bom ločeval.

Utopija brez distopije ne more obstajati, distopija pa bi po drugi strani lahko obstajala tudi brez utopije. Distopija namreč vedno nastopa kot referenčna točka, na podlagi katere se potem ustvari utopijo. Vendar bomo lahko videli, da praviloma vsaka distopija nosi s seboj vsaj drobec utopije in obratno, ter da sta ta dva svetova neločljivo povezana.



Slika 22 | Globalna distopija iz filma *Iztrebljevalec* (Scott, 1982)

4.2 POJAVLJANJE UTOPIJE V FILMIH

Videli smo, da imamo lahko prostorsko izolirane in lokalne utopije, ter časovno oddaljene in globalne utopije. Poleg teh se v literaturi in filmih, predvsem v fantastijskih delih, pojavljajo še vsebinsko oddaljene in zasebne utopije. Tak primer je Alica v čudežni deželi (Burton, 2010).

Če upoštevamo definicijo utopije kot zamisel idealne družbene ureditve, potem se vsebinsko oddaljene in zasebne utopije ne skladajo s to definicijo. Prvič, ker zasebno življenje posameznika ni družba in drugič, če se vsebinsko odmaknemo od našega sveta v na primer sanje ali domišljijijski svet, spet ne moremo ustvariti družbene ureditve, ki bi imela povezavo v našem realnem svetu, saj v sanjah in domišljiji veljajo popolnoma drugi zakoni in pravila, ali pa jih sploh ni.

Lahko pa za definicijo utopije in distopije vzamemo njun etimološki izvor. Podlago za definiranje utopije in distopije predstavlja *topos* - prostor. Dober prostor - utopija in slab prostor - distopija. Tako se tudi zasebne in vsebinsko oddaljene utopije skladajo z definicijo.

Utopijo v literaturi uporabljajo literarna utopija, znanstvena fantastika in fantazija.

Sicer med temi tremi žanri obstajajo določene, tudi pomembne razlike, vendar jih bomo za vse praktične namene v nalogi obravnavali kot eno.

Poleg vsebinsko, časovno ali prostorsko oddaljenih zgodb se motiv utopije in distopije dogaja tudi v zgodbah, ki se dogajajo tukaj in zdaj. Sicer so taki primeri izjeme, a bomo pogledali tudi nekaj takih primerov.

Kontrast med utopijo in distopijo je eno glavnih gonil tako ali drugače oddaljenih zgodb. Čeprav smo rekli, da lahko distopija obstaja brez utopije, se to v literaturi in filmih le redko zgodi. Tudi v izrazito distopičnih zgodbah, kakršna je na primer 1984 George Orwella, lahko najdemo sledi utopije. Glavni junak Winston se tako z Julijo srečuje v gozdu, kjer sta varna pred Velikim Bratom in njegovimi prisluškovalnimi napravami (Orwell, 2004).

Distopija nastopa kot referenčna točka. Utopija pa se potem pojavi v različnih oblikah in sproži zgodbo:

- Utopija je cilj glavnega junaka,
- Obstoj utopije ogroža distopija,
- Nekdo iz utopije se znajde v distopiji ali obratno.



Slika 23 | Šajerska (zgoraj) in Mordor (spodaj) iz filma Gospodar prstanov: Bratovščina prstana (Jackson, 2001)

4.2.1 Prostorske značilnosti filmskih utopij in distopij

Pri prostorskih značilnostih se filmske krajine zgledujejo po svojih literarnih predlogah.

Filmi z lokalnimi utopijami in distopijami se tako zgledujejo po motivih in temah, vpeljanih v Utopiji in Kandidu.

Opis otoka iz knjige Utopija:

“Utopija meri počez na sredini, kjer je tudi najširša, dvesto milj, velika večina otoka pa ne dosti manj, postopoma se oži samo proti skrajnima koncema, ki sta, kakor da bi ju narisal s šestilom, usločena v petsto milj dolg polkrog, tako da je otok podoben polmeseču.

Morje med rogovoma, široko enajst milj, se razteza v ogromen zaliv, z vseh strani zaprt in zavarovan pred vetrovi, in ker tam ni neviht, je površje mirno kakor na velikanskem jezeru in obrežje tako rekoč eno samo pristanišče, ob katerem sem ter tja v veliko korist prebivalstva plovejo trgovske ladje. Sam vhod v zaliv, na eni strani ga obdajajo čeri, na drugi plitvine, je hudo nevaren. Skoraj sredi zaliva štrli kvišku nenevarna skala, na njej stoji stražni stolp; druge skale pa so nevarne, ker se skrivajo pod vodno gladino. Prehode med njimi poznajo samo Utopijci, tujec, ki priplove v zaliv, pa se znajde v hudih težavah, če ga ne vodi kateri izmed domačinov, in še ti bi bili v škripcih, če se ne bi mogli ravnati po orientacijskih znamenjih na bregu. Če bi ta znamenja predstavili drugam, bi zlahka pahnili v pogubo še tako veliko sovražno ladjevje. Pristani niso redki niti na zunanji strani otoka, vendar so izkrcevališča bodisi naravno ali umetno zavarovana tako dobro, da bi peščica braniteljev mogla odbiti napad mogočne vojske” (More, 2014:59).

Utopija je torej nedostopna, dostop običajno preprečujejo topografske značilnosti krajine. Krajina na otoku pa je kulturna krajina, ki je namenjena tako pridelavi hrane kot užitku.

To je pravzaprav motiv vrta. Pojem vrta kot idealizirane prostorske zgradbe izhaja iz islama, ki za razliko od krščanstva po vzoru iz korana ustvari paradiž-vrt tudi na zemlji. Simbolične sestavine vrta izvirajo iz puščavskih območij Srednje Azije, kjer se znotraj zidov razvije vrt z vodo, rodovitnimi tlemi in rastlinami, ki nudijo ostro nasprotje okoliški razsežno brezmejni puščavi (Ogrin, 1993: 239). Beseda paradiž izhaja iz stare perzijske besede parádeisos in pomeni območje ograjeno s steno ali vrt (Paradeisos, 2015). Zagrajenost vrta pa lahko razberemo tudi iz češkega in slovaškega izraza za vrt - záhrada, ali iz angleške besede garden, ki kakor njena hebrejska ustreznica gan izhajata iz besed, ki pomenita braniti ali varovati (McClung, 2007).



Slika 24 | Distopična postapokaliptična krajina iz filma Pozaba [Oblivion] (Kosinski, 2013) (zgoraj) in arkadijsko zatočišče, kamor se zatečeta glavna junaka (spodaj)

Tudi Voltaire govori o nedostopni, zamejeni krajini, ki se v enaki meri uporablja tako za pridelovanje kot tudi za užitek. Združi vlogo "lustgartna" – vrta udobja in pridelovalnega vrta: "Naposled se jima odpre neskončno obzorje, obrobjeno z nedostopnimi gorami; dežela je bila obdelana v zabavo in za potrebo; povsod se je družilo koristno s prijetnim" (Voltaire, 2003: 57).

V Kandidu, na primer, pa El Dorado ni edini vrt, ki se pojavi. Na začetku, ko je Kandid izgnan iz gradu, je hkrati izgnan tudi iz grajskega vrta, kar je referenca na Adama in Evo ter na rajski vrt, ki je tudi ena prvih utopij.

Kandid kljub temu, da je našel obljubljeni, popolno deželo, zapusti El Dorado in se vrne v Evropo. Na koncu Voltaire kot najbližji nadomestek utopije El Dorada ponovno vpelje vrt, oz. kmetijo z vrtom, kjer si na koncu glavni junaki pridelajo vso hrano in v vsem kaosu, ki je takrat vladal v Evropi, v tem vrtu najdejo mir in zatočišče. Spet sta združena pridelovalni vrt in vrt udobja.

"Jaz vem tudi," je rekel Kandid, "da nas čaka naš vrt."

"Prav imate," je rekel Pangloss, "zakaj, ko je bil človek postavljen v edenski vrt, je bil vanj postavljen, ut operaretum eum, da bi ga obdeloval: iz tega izhaja, da se človek ni rodil za počitek."

"To ste imenitno povedali," je odgovoril Kandid, "toda čaka nas vrt" (Voltaire, 2003: 118).

Filmi, ki prevzamejo tak tip utopije, so predvsem fantazijski, kot na primer Gospodar prstanov (Jackson, 2001-2003), Alica v čudežni deželi (Burton, 2010), Zlohotnica (Stromberg, 2014) ter mnogi drugi. Od znanstveno-fantastičnih filmov lahko tukaj omenim Elizij (Blomkamp, 2013). V tem filmu na Zemlji vlada revščina, bogataši pa živijo na vesoljski postaji z umetno klimo in gravitacijo, kjer prebivajo v izobilju v luksuznih enodružinskih hišah z velikimi vrtovi.

S premikom utopije v prihodnost in z izgubo prostorske izolacije tudi idealna krajina ni več nedostopna. Iz vrta udobja in pridelovalnega vrta se idealna krajina spremeni v divjo naravo ali arkadijsko krajino. Prevlada bolj romantično dožemanje narave. Vzpostavi se boj med distopičnim industrializiranim človeškim svetom in idealizirano, arkadijsko krajino. To so v glavnem znanstveno-fantastični filmi, kakršna sta Avatar (Cameron, 2009) ali Pozaba (Kosinski, 2013). Film Odrešitev (Boorman, 1972) je primer filma, ki se dogaja tukaj in zdaj in vsebuje koncept utopije in distopije. Gre za boj med industrializiranim človeškim svetom in divjino. Gradnja jezu bo zalila dolino reke in na prvi pogled arkadijsko krajino. A film dekonstruira predstavo o divjini kot arkadiji, saj se divjina kmalu izkaže za nič kaj harmonično, ampak zelo surovo. Glavnim junakom, ki se želijo po reki še zadnjič spustiti s kanuji, se zgodi mnogo slabega, od posilstva do umora.



Slika 25 | Slumi na Zemlji (zgoraj) in utopične vile na vesoljski ladji (spodaj) iz filma Elizij [Elysium] (Blomkamp, 2013)

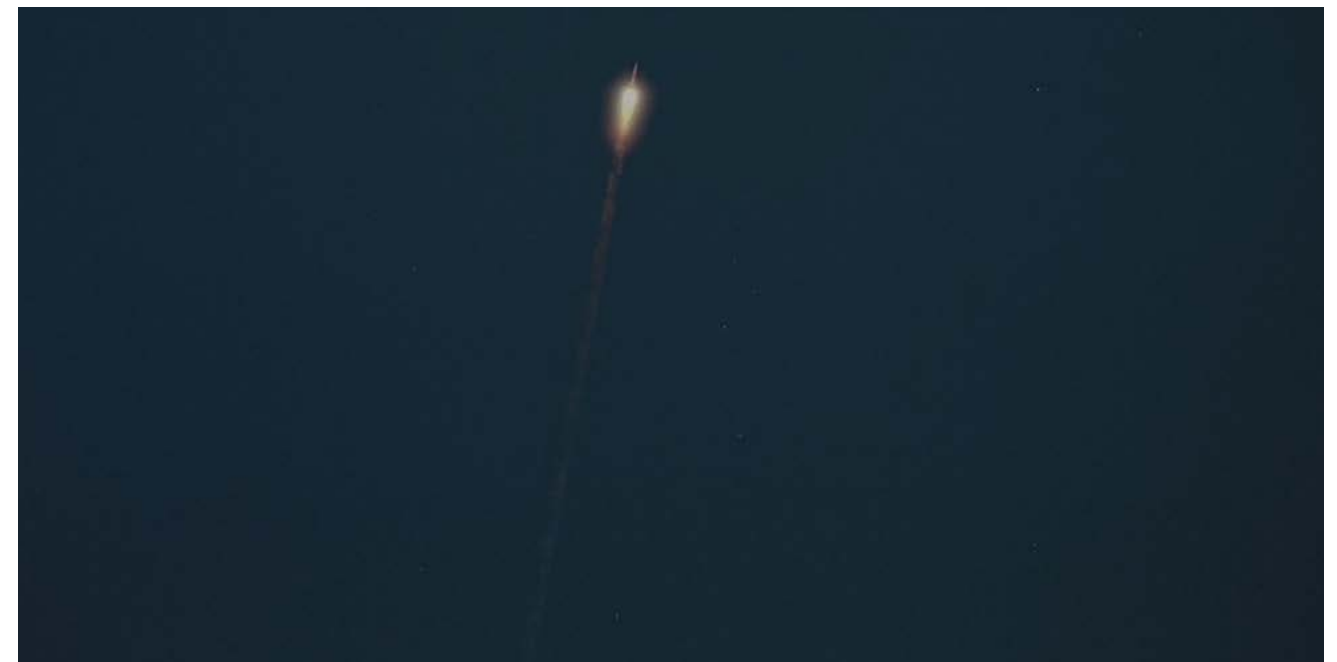
4.2.2 Kozmična gora

Utopija in distopija razen v redkih izjemah ne moreta obstajati na istem prostoru, zato sta skoraj vedno ločeni, za prehajanje med njima pa ponavadi obstaja prehod. Od vrste utopije se razlikuje tudi vrsta prehoda. Kot lahko beremo v knjigi *Krajinska arhitektura* Dušana Ogrina je simbol tega prehoda kozmična gora: “Kozmična gora je skupen pojem za različne oblike prizadevanj vzpostaviti razmerje z nadnaravnimi silami, o katerih je človek dolgo verjel, da bivajo nekje zgoraj.” To so bile zvečina ali odmaknjene ali pa težko dostopne gore, ki so ali z nenavadno obliko ali pa z višino izstopale iz svoje okolice. Kot primer Ogrin navaja Ararat v Mali Aziji, japonski Fuji, grški Olimp in druge. Niso pa gore edini simbol prehoda. Arhetip kozmične gore se je razvijal kot vzporedni motiv v raznih pojavnih oblikah. Po Ogrinu gre za “tvorbe navpičnega značaja, ki so v pomenskem pogledu sčasoma privzele bolj sestavljeno zgradbo in se razčlenile na tri ravni: nebo, zemljo in podzemlje. Smisel takšne metafizične razslojitve je bil vzpostaviti komunikacijo med zemljo kot bivališčem človeka in nebom kot bivališčem nadnaravnih bitij ali božanstev” (Ogrin, 1993: 82).

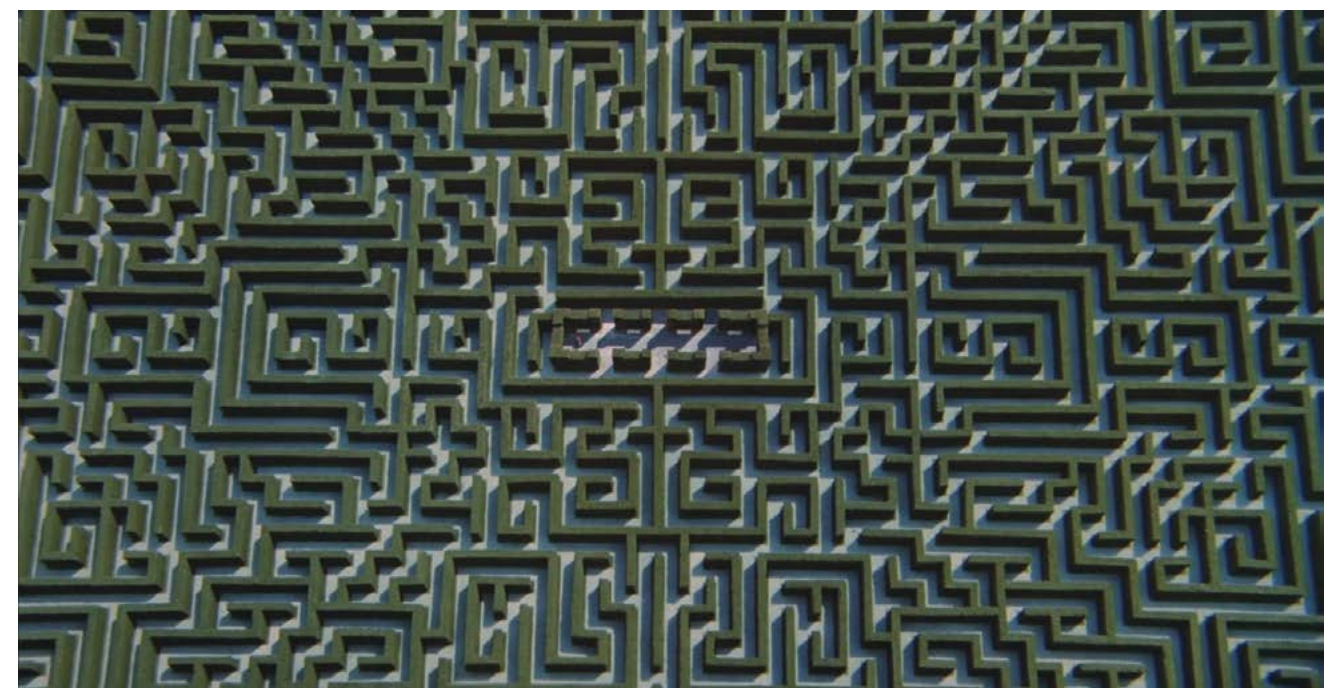
Poleg gora so nosilci pomena tudi otoki, stebri, drevesa, povišani in obredni prostori, svetišča na vrhu gora, grobne gomile, piramide, verske stavbe. Pri utopiji in distopiji pa ne gre zgolj za poskus vzpostavitve razmerja, temveč gre za fizični prehod med enim in drugim svetom.

Filmske krajine močno črpajo iz zgodovine oblikovanja krajine, vendar za svoje potrebe dodajajo nove elemente, kljub temu pa se večina prehodov drži simbola kozmične gore in so vertikalni.

Pogosto se pojavljajo stebri in stara, mogočna drevesa, ki po obliki izstopajo iz okolice. Gore, svetišča na vrhu gora, grobne gomile, piramide in verske stavbe se pojavljajo redkeje in jih zamenjajo drugačni simboli. Iz kitajske vrtne umetnosti filmi prevzamejo okrogle odprtine ali lunina vrata, *di-xue*, saj na Kitajskem krog velja za znamenje neba (Ogrin, 1993). V znanstveni fantastiki se vertikalna povezava med dvema svetovoma, oziroma kot se pogosto zgodi v tovrstnih filmih, med dvema planetoma, ponuja kar sama - vesoljska ladja. Poleg vertikalnih lahko opazimo še drugačne elemente, ki ponazarjajo prehod. Največkrat so to vrata, katerih pomen je najbrž očiten, drug tak element je še labirint.



Slika 26 | Vesoljska ladja kot sredstvo povezave med Zemljo in utopijo v filmu *Gatacca* [Gattaca] (Niccol, 1997)



Slika 27 | Labirint v filmu *Izžarevanje* [The Shining] (Kubrick, 1980) označuje prelomno točko, ko Jack Torrance zblazni

4.2.3 Prava utopija/lažna utopija

Ustvarjalci filmov se zavedajo, da prava utopija ni mogoča, zato se velikokrat izkaže, da je to, kar se na prvi pogled kaže kot utopija, v resnici distopija. Znan primer iz literature je Živalska farma. Živali pod vodstvom prašičev s farme izženejo človeka in prevzamejo nadzor. Dosežejo utopijo. A prašiči, ki so vodili revolucijo, počasi spreminjajo pravila, postavljajo omejitve in tako naprej. Tako se sčasoma zabrišejo razlike med prejšnjim sistemom pod vodstvom človeka in novim pod vodstvom prašičev, kot nazorno pove zadnji odstavek: “Dvanajst glasov je besno tulilo in vsi so bili enaki. Zdaj je bilo jasno, kaj se je zgodilo s prašičjimi obrazi. Živali zunaj so obračale svoje poglede od prašiča do človeka in od človeka do prašiča in spet od prašiča do človeka; a že je bilo nemogoče povedati, kdo je kdo” (Orwell, 2004: 92). V filmih je ta motiv pogost. Lažna utopija se pojavi v Nedolžni (Clayton, 1961), Odrešitev (Boorman, 1972), na malo drugačen način pa tudi v Izrebljevalec (Scott, 1982). V tem filmu so tako zunanji svetovi kot tudi Zemlja distopični. Le da so replikantje na zunanjih svetovih sužnji, na Zemlji pa prepovedani. Da bi ubežali suženjstvu je Zemlja njihov cilj, zasebna utopija, vendar, ko enkrat pridejo na Zemljo, živijo v nenehnem strahu, saj jih v primeru, da jih razkrinkajo, čaka smrt.

Motiv lažne utopije se večkrat pojavi v filmih, ki se dogajajo tukaj in zdaj, saj utopija tukaj in zdaj ne more obstajati. Zelo značilen primer je že prej omenjen film Odrešitev (Boorman, 1972) (glej priloga D).

V bolj oddaljenih filmih je tudi obstoj prave utopije verjetnejši. Tako je Šajerska v Gospodarju prstanov idealen kraj in tudi vedno bo.

4.2.4 Subjektivnost utopije

Utopija je predstava neke skupnosti o tem, kako naj bi popolna družba izgledala in delovala. Ker pa seveda nismo vsi enaki in nimamo enakih vrednot, želja in ciljev, je tak družbeni konsenz zelo težko dosegljiv. Kar je za nekoga ideal, je lahko za nekoga drugega prav nasprotno. Subjektivnost utopije in distopije se lahko v filmih še bolj izrazi, sploh če sprejmemo obstoj zasebne utopije in distopije. Na videz utopičen prostor nam je lahko skozi zgodbo predstavljen kot izrazito distopičen, odvisno od tega, skozi oči katerega lika gledamo film. Tak primer je film Zlohotnica (Stromberg, 2014), kjer se lastnosti krajine, predvsem svetloba, vreme in rastlinsko gradivo, nenehno spreminjajo v skladu s potekom zgodbe in s spreminjajočim se mentalnim svetom glavne junakinje Zlohotnice.



Slika 28 | Visoki kamniti stebri označujejo mejo med svetom ljudi in pravljичnim svetom Zlohotnice v filmu Zlohotnica [Maleficent] (Stromberg, 2014)



Slika 29 | Grafit umetnika Laser 3.14. (de Raaij, 2013)



Slika 30 | Distopija (levo) in kar se izkaže za lažno utopijo Cone (desno) iz filma Zalezovalec [Stalker] (Tarkovsky, 1979)



Slika 31 | Idilična gorska krajina v kateri glavni junak, serijski morilec, odlaga svoje žrtve v filmu Ljubezen je popolni zločin [L'amour est un crime parfait] (Larrieu, 2013)

4.3 URBANE UTOPIJE

Utopija Thomasa Mora vzpodbudi domišljijo renesančnih mislecev, arhitektov in vladarjev in zaneti idejo o idealnem mestu. Med prvimi oblikuje idealno mesto renesančni arhitekt Filarete. Zamislil si je Sforzindo, osemkrako zvezdasto mesto obdano s krožnim jarkom. Načrt sledi opisu Utopije in kompozicijskim principom renesanse (McClung, 2007). Mesto je vojaška utrdba, ki omogoča lažje branjenje. S tem sledi vzoru lokalne in nedosegljive Utopije. Mesto Sforzinda ni bilo nikoli zgrajeno, v naši bližini pa se nahaja najboljši zgrajen primer idealnega renesančnega mesta, mesto Palmanova, ki je bilo zgrajeno leta 1593 kot utrdba za obrambo pred turškimi napadi, do katerih pa ni nikoli prišlo (Moffett in sod., 2003). Zanimivo je, da se v to "idealno" mesto, ki je bilo zamišljeno, da ga bodo naseljevali samooskrbni trgovci, obrtniki in kmetje, ni želel nihče preseliti. Leta 1622 so bile tako Benetke prisiljene pomilostiti svoje zapornike, ki so se v zameno za prostost naselili v mestu (Palmanova, 2015). Poleg tega so ta renesančna idealna mesta samo idealne podobe mest, s sabo pa še ne nosijo idej idealne družbe.

Svoj razcvet pa urbane utopije doživijo s pojavom kapitalizma, ki spremeni pogled na utopijo. Ta ni več prostorsko izolirana, temveč je časovno odmaknjena v prihodnost. Utopija ni več nedosegljiva, nekje za devetimi gorami in devetimi vodami, temveč se lahko ob ustreznih dejanjih, če ustrezno načrtujemo razvoj, v prihodnosti udejani in uresniči. Posledica takega miselnega zasuka je razcvet in veliko število urbanih utopij, ideja utopije pa za skoraj sto let prevzame enega izmed vodilnih mest v arhitekturnem diskurzu.

Urbane utopije v času industrijske revolucije se pojavijo kot odgovor na nemogoče delovne in življenjske razmere v hitro industrializiranih mestih tistega časa. Kljub temu, da so urbane utopije postavljene v prihodnost, ne potrebujejo posebne distopije kot referenčne točke, saj si za distopično izhodišče vzamejo kar svet, v katerem so nastale.

Po mnenju Roberta Fishmana, profesorja arhitekture in urbanizma na univerzi v Michiganu, so trije najpomembnejši urbani utopisti Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright in Le Corbusier (Fishman, 1982).



Slika 32 | Zračni posnetek Palmanove (Palmanova, 2015)

4.3.1 Ebenezer Howard (1850-1928)

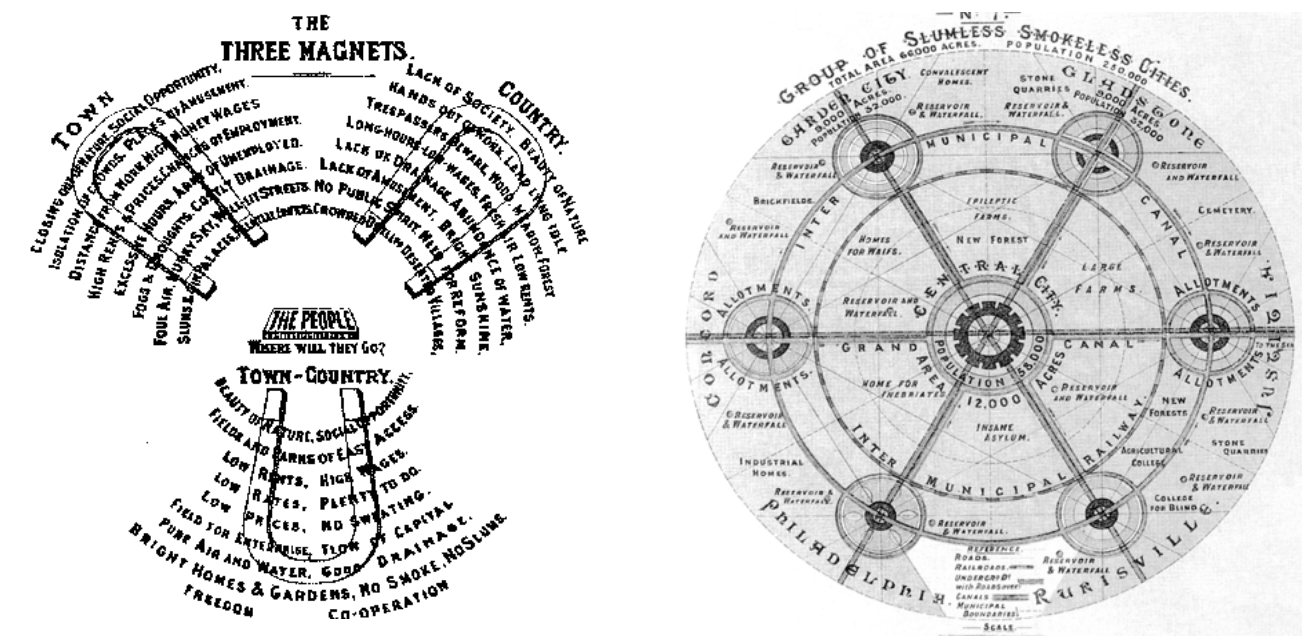
“Town and country must be married, and out of this joyous union will spring a new hope, a new life, a new civilisation” (Ebenezer Howard, 1898).

Ebenezer Howard je prvi in najvplivnejši urbani utopist. Kot nam že citat pove, je želel združiti dobre lastnosti mesta in podeželja, da bi ustvaril čim boljše življenjske razmere. Želel je združiti priložnosti, zabavo, kulturo in visok življenjski standard mest ter bližino narave, svežega zraka in nizke najemnine podeželja. Njegovo mesto naj bi predstavljalo protiutež Londonu 19. stoletja, kot ga je v svojih delih opisoval Charles Dickens. Svoje ideje in načrte je predstavil leta 1898 v knjigi To-morrow: a Peaceful Path to Real Reform, bolj znano pod imenom Garden Cities of To-morrow, kakor se imenuje od leta 1902, ko je izšel ponatis. Že v naslovu z besedo To-morrow Howard namigne na časovno oddaljenost svojih načrtov in s tem na njihov utopični značaj (Howard, 1898).

Po njegovih idejah sta v Angliji zgrajeni dve mesti, Letchworth in Welwyn Garden City. Mesti naj bi služili kot vzorčna primera idealnega mesta, a se je zataknilo že zelo zgodaj. Stanovanja naj bi bila socialna in neprofitna, a Howardu ni uspelo pridobiti investitorjev, ki bi bili pripravljeni vložiti denar, ne da bi imeli od tega finančne koristi in tako so bile najemnine za ta stanovanja precej višje od tistih, ki jih je načrtoval (Letchworth, 2015).

4.3.2 Frank Lloyd Wright (1867-1959)

Njegova ideja je bila precej drugačna in mnogo radikalnejša od vrtnega mesta. Wright si je Broadacre city zamislil kot antitezo mestu in povečevanje suburbanizacije, ki jo je takrat omogočala železnica. Zamislil si je, da naj bi vsaka družina v ZDA dobila na razpolago 4000 m² veliko parcelo. Glavno prevozno sredstvo znotraj široko razprostrtega utopičnega (sub)mesta postane avtomobil, pešci so omejeni zgolj na zasebne parcele. V mestu sicer obstaja neko upravno-trgovsko središče ob železniški postaji, kjer stoji tudi nekaj stanovanjskih zgradb, vendar v njih živi le manjšina prebivalstva.



Slika 33 | Howardov diagram treh magnetov, ki prikazujejo prednosti in slabosti bivanja na podeželju (country) in v mestu (town), z vrtnim mestom (town-country) kot idealno združitvijo prednosti drugih dveh (levo) in shematski prikaz vrtnega mesta in satelitskih mestec (desno) (Garden city Movement, 2015)



Slika 34 | Maketa mesta Broadacre (Medina, 2014)

4.3.3 Le Corbusier (1887-1965)

Le Corbusierov koncept Ville Radieuse - Sončno mesto - je popolno nasprotje Wrightovi ideji totalne suburbanizacije in se zavzema za veliko koncentracijo prebivalstva. Sončno mesto si od vrtnega mesta sposodi nizko stopnjo pozidave in postavitev stavb v park ter mu doda visoko koncentracijo ljudi. Visoko koncentracijo ljudi Le Corbusier doseže z velikanskimi "stroji za stanovanje" - bloki na pilotih postavljenimi v park. V svoji zamisli za Alžir je šel še dlje. Celo mesto je ena sama linearna struktura, dvignjena od tal, po vrhu katere teče cesta, pod njo pa se prosto pretaka narava. Ta ideja sicer ni bila realizirana, nekaj njegovih blokov pa je bilo zgrajenih. Najbolj znan je verjetno Unité d'Habitation v Marseilleu, malce okrnjene različice stojijo še v Nantesu, Berlinu, Brieyu in Firminyju.

Ekstremni različici idej mesta Broadacre in Sončnega mesta lahko najdemo v znanstvenofantastičnih delih Isaaca Asimova in sicer kot Zemljo (Ville Radieuse) in Solarijo (Broadacre). V prihodnosti, ki so jo je zamislil Asimov, se ljudje razselijo na druge planete, ki jih poimenujejo Zunanji svetovi. Ti se tehnološko mnogo bolj razvijejo od Zemlje. Zemljani se zaprejo v podzemlje, na površju ostanejo samo roboti, ki pridelujejo hrano, ljudje pa preživijo svoja življenja pod zemljo in nikoli ne ugledajo sončne svetlobe. Do zunanjega odprtega prostora pa ljudje razvijejo hudo fobijo. Vse svoje potrebe lahko zadovoljijo pod velikimi kupolami svojih velemest. To je podobno Le Corbusierjevi zamisli koncentracije storitev v te ogromne od tal dvignjene stanovanjske bloke, tako da prebivalcu teh blokov sploh nikoli ni treba zapustiti, če si tega ne želi, narava pa postane odrezana od vsakodnevnega življenja prebivalcev kot estetska matrica.

Na Solariji gre za popolnoma drugačno zgodbo od zgodbe Zemlje. Zaradi majhnega števila prebivalcev na tem planetu in velike rodovitnosti celega planeta ima vsak prebivalec ogromno posestvo. Roboti skrbijo za obdelavo polj, čiščenje in druga gospodinjstva dela. Prebivalci imajo zaradi tega veliko prostega časa, ki ga namenjajo predvsem umetnosti in kulturi, a vedno v mejah svojega doma. Socialni stiki med prebivalci so izjemno redki, medtem ko fizičnega kontakta sploh ni. Rezultat je velika odtujenost prebivalcev od sočloveka (Asimov, 1986).



Slika 35 | Maketa Le Corbusierjevega načrta za Alžir (Spence, 2014)

4.3.4 Kritika utopije

Jane Jacobs v knjigi *Umiranje in življenje velikih ameriških mest* kritizira vse tri naštetе utopične ideje (Jacobs, 2009).

Howardu Jacobsova očita, da je bila njegova glavna skrb zdravo bivalno okolje, čemur je podredil vse drugo. Zdravo bivalno okolje je definiral s pojmi prostorskih značilnosti predmestja in družbenih značilnosti majhnih mest. Zaradi tega je zanemaril veliko drugih, predvsem socialnih vidikov, ki so pomembni za dobro delovanje mesta. Za nemoteno delovanje mesta bi prebivalci morali biti brez lastnih ambicij, ki so rezervirane za upravitelja mesta. Mesto se mora upreti bodočim spremembam in načrtovalci morajo od vsega začetka predvideti in nadzorovati vsak pomemben detajl.

Jacobsova pri idejah decentralistov, kakršen je bil Frank Lloyd Wright, opozarja na povezavo med določeno koncentracijo prebivalstva in storitvami, ki jim ljudje omogočajo obstoj. Mesto Broadacre zaradi nizke koncentracije prebivalstva ne omogoča vseh potrebnih storitev in rab, ki jih prebivalci potrebujejo, kar mesto osiromaši v njegovi osnovni funkciji.

Že Le Corbusier je zaznal pomankljivosti vrtnega mesta in je tudi predlagal, kako jih odpraviti: “Vrtno mesto je izmikajoča se tvorba. Narava se pod invazijo cest in hiš stopi in obljubljena samota postane natlačena naselbinaRešitev je vertikalno vrtno mesto” (Jacobs, 2009: 30). Kljub temu, da se je zavedal pomankljivosti vrtnega mesta, pa je sam v svojih utopijah prav tako zanemaril nekatere človekove potrebe. Jane Jacobs, ki zagovarja naključno socializacijo in individualnost, opozarja na institucionalizacijo, mehanizacijo in razosebitev Le Corbusierjevega vrtnega mesta.

4.3.5 CIAM in Sovjetska utopija

Le Corbusier je odločilno vplival na urbanizem modernizma, ki ga je vzpostavil CIAM. Congrès internationaux d'architecture moderne (CIAM), je bil kongres moderne arhitekture, ustanovljen leta 1928 in razpuščen leta 1959. Odgovoren je bil za vrsto dogodkov in kongresov širom Evrope, člani pa so bili najpomembnejši arhitekti tistega časa. Njihov cilj je bil širitev principov modernizma v vseh sklopih arhitekture.



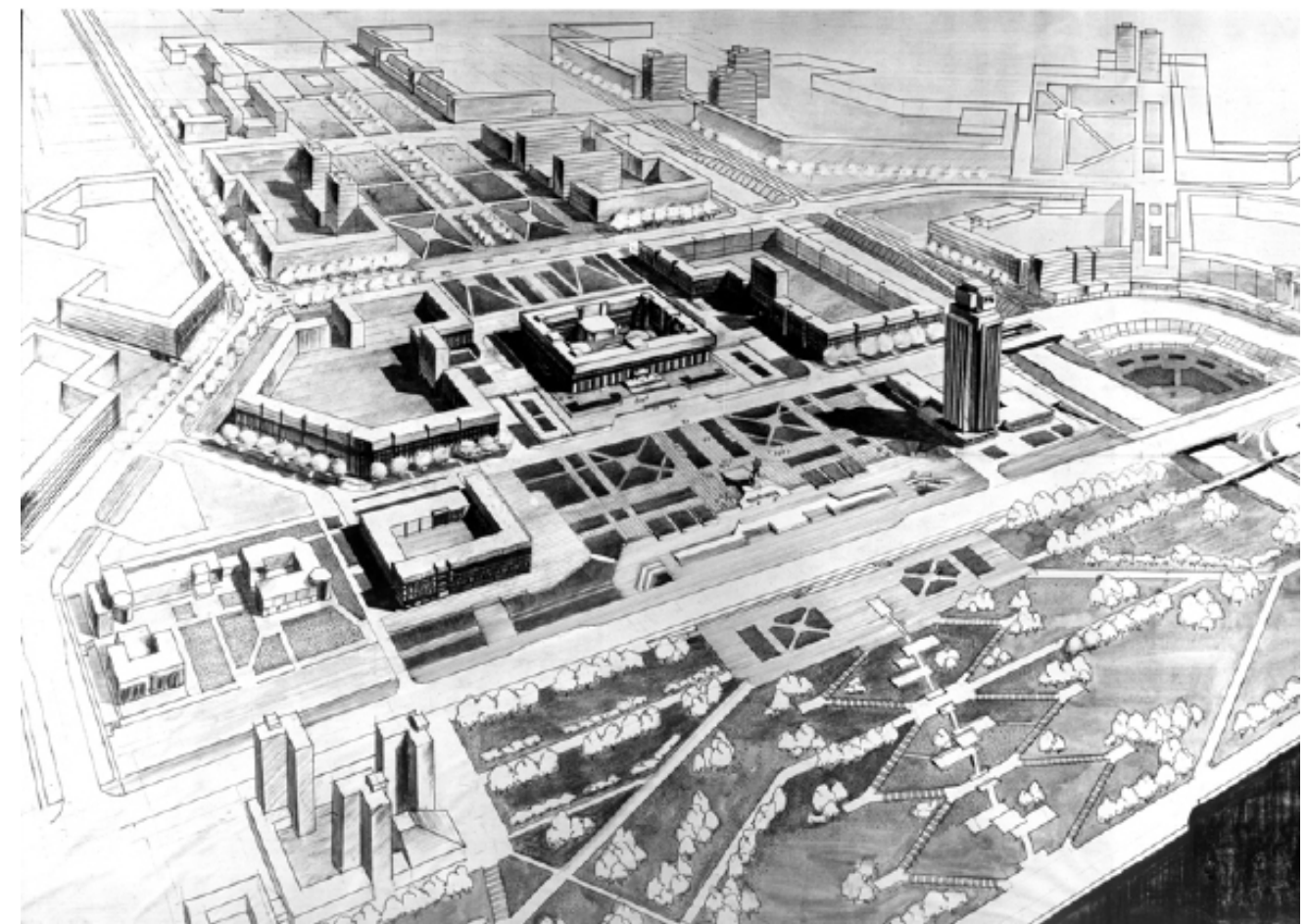
Slika 36 | Maketa Le Corbusierjevega načrta za vertikalno vrtno mesto - Ville Radieuse (Wolfe, 2015)

V prvem desetletju CIAM-a se je le ta močno povezal s Sovjetsko zvezo, kjer so oblast prevzeli socialisti in kjer so po revoluciji 1917 nastali idealni pogoji za velikopotezne načrte in uresničitve utopičnih idej modernističnih arhitektov z Le Corbusierom na čelu. Svet, ki sta ga uničila I. svetovna vojna in španska gripa v času globalne krize in kmalu po revoluciji, so arhitekti videli kot nepopisan list, na katerem bi lahko zgradili novo, idealno družbo. Videli so priložnost, da na ruševinah stare civilizacije zgradijo novo, socialistično državo, ki bo vzor svetu. Centralizirana oblast je namenila velika sredstva za nove urbanistične projekte. V Sovjetsko zvezo se je zgrnila množica arhitektov, zlasti evropskih. Med bolj znanimi so bili Ernst May, Le Corbusier, Bruno Taut, Walter Gropius (vsi člani CIAM-a), Američani, na primer Frank Lloyd Wright, pa tudi domači arhitekti. Želeli so uresničiti svoje teorije, ne samo na regionalnem nivoju ampak tudi na državnem in celo v mednarodnem merilu. Pri diskusijah in projektih pa niso sodelovali samo arhitekti, temveč tudi politiki, ekonomisti in sociologi.

Iz te množice arhitektov in drugih zainteresiranih je nastalo nekaj skupin, ki so odločilno vplivale na potek dogodkov. Med njimi so obstajale ideološke razlike. Skupine niso bile zmožne premostiti razlik, do sodelovanja med skupinami ni prišlo, zato se neka enotna vizija prihodnosti, ki je ključna za utopično družbo, ni mogla vzpostaviti. Zaradi tega dejstva in vse močnejšega Stalinovega režima, arhitekti niso bili sposobni realizirati svojih utopij in izpolniti cilja. Velika priložnost je bila zamujena. Takrat je večina arhitektov zapustila Sovjetsko Zvezo, opustili so tudi svoje utopične vizije. Večina arhitektov se je vrnila k manjšim javnim in privatnim naročilom.

Kljub temu modernizem in s tem njegova utopičnost preživi do 70ih, 80ih let, a je neuspeh utopičnih arhitektov v Sovjetski zvezi zakoličil zaton utopične misli (Wolfe, 2015; Mumford, 2009).

Tako na prelomu tisočletja živimo v svetu brez utopije. V zadnjih letih se sicer kot ideal vzpostavljajo ideje o trajnostnem načrtovanju, vzdržnosti, ekološki pridelavi in obnovljivih virih a nekega splošnega družbenega konsenza o naši prihodnosti še ni. Poleg tega obstaja nekaj manjših, izrazito lokalnih poskusov utopij, kakršen je na primer vasica Marinaleda v Španiji, katere prebivalci so ustanovili tako imenovano komunistično utopijo. Brezposelnih ni, večina vaščanov dela v kmetijski zadrugi. Vsi imajo enake plače 1200 € mesečno.



Slika 37 | Panorama za mesto Krasnoyarsk, "rdeče mesto" (1931) (Wolfe, 2015)

5 SUPERSTUDIO

V 60ih letih je ekonomija še okrevala po drugi svetovni vojni, priložnosti za mlade arhitekte pa ni bilo veliko.

V tistem času se je ideja utopije in modernizma še pojavljala v urbanizmu. Arhitekturna skupina Team 10 je takrat še lovila utopijo sedanjosti. Bili so mnjenja, da je utopijo moč doseči le z gradnjo in uresničevanjem svojih projektov. Njihove ideje in ideje drugih arhitektov in urbanistov tistega časa so še sledile idejam modernizma, kakršnega so načrtali Le Corbusier in drugi na znamenitem CIAM-u. In prav na srečanjih CIAM-a so se člani skupine Team 10 spoznali. Njihova prizadevanja so pripeljala do rezultatov, kakršni so bili značilni tudi za stanovanjske soseske v socialističnih državah, najbolj znana sta projekta Park Hill v Sheffieldu, ki je prvi zgrajen projekt z ulico v zraku in Robin Hood Gardens v Londonu. Pri slednjem že ime govori o utopiji. Robin Hood je, kot vemo, kradel bogatim in dajal revnim (Team 10, 2015).

Kot opozicija urbanim utopijam tistega časa, bodisi zamišljenim bodisi poskusom njihove realizacije, se z zanimivim projektom zoperstavi Superstudio.

Superstudio sta leta 1966 v Firencah ustanovila Adolfo Natalini in Cristiano Toraldo di Francia. Bili so del radikalnega arhitekturnega gibanja 60ih in 70ih let. Superstudio nekako nadaljuje tradicijo ustvarjanja urbanih utopij, vendar to počne v času, ko ideja utopije zamira. Člani Superstudia se tega zavedajo, zavedajo se, da utopija ni mogoča in zato ustvarijo projekt 12 cautionary tales for Christmas (Dvanajst božičnih zgodb v svarilo, 1971), v katerem, po njihovih besedah, prikažejo vizije dvanajstih idealnih mest, ki naj bi bila vrhunski dosežek dvajset tisoč let civilizacije, krvi, znoja in solz. Projekt pa svojih vizij ne idealizira, ampak jih postavlja kot kritiko družbe in urbanizma 60ih in začetka 70ih let 20. stoletja (Projekt je v prilogi A, prevod projekta pa v prilogi B). Superstudio nam prikaže ekstremno karikirane vizije mest, ki bi lahko nastale, če bi se razvoj nadaljeval v smeri, ki so jo načrtali na CIAM-u. Projekt je zanimiv zato, ker v nasprotju z vsemi drugimi literarnimi deli, filmi ali urbani utopijami, pri katerih se utopija in distopija pojavljata ločeno, v vsakem od teh dvanajstih mest združi lastnosti utopij z lastnostmi distopij. Rezultat so zato mesta, ki z nekaterimi elementi privlačijo bralca, hkrati pa mu vzbuja nelagodje in negotovost.

Razlika med utopijami in distopijami je zabrisana. Če beremo opise utopij in distopij, najdemo nekaj lastnosti, ki se pojavljajo v obeh, kar Superstudio izkoristi, ko s karikaturno obrne dojemanje modernističnih idej iz utopičnega v zelo dvomnega, če ne celo distopičnega.

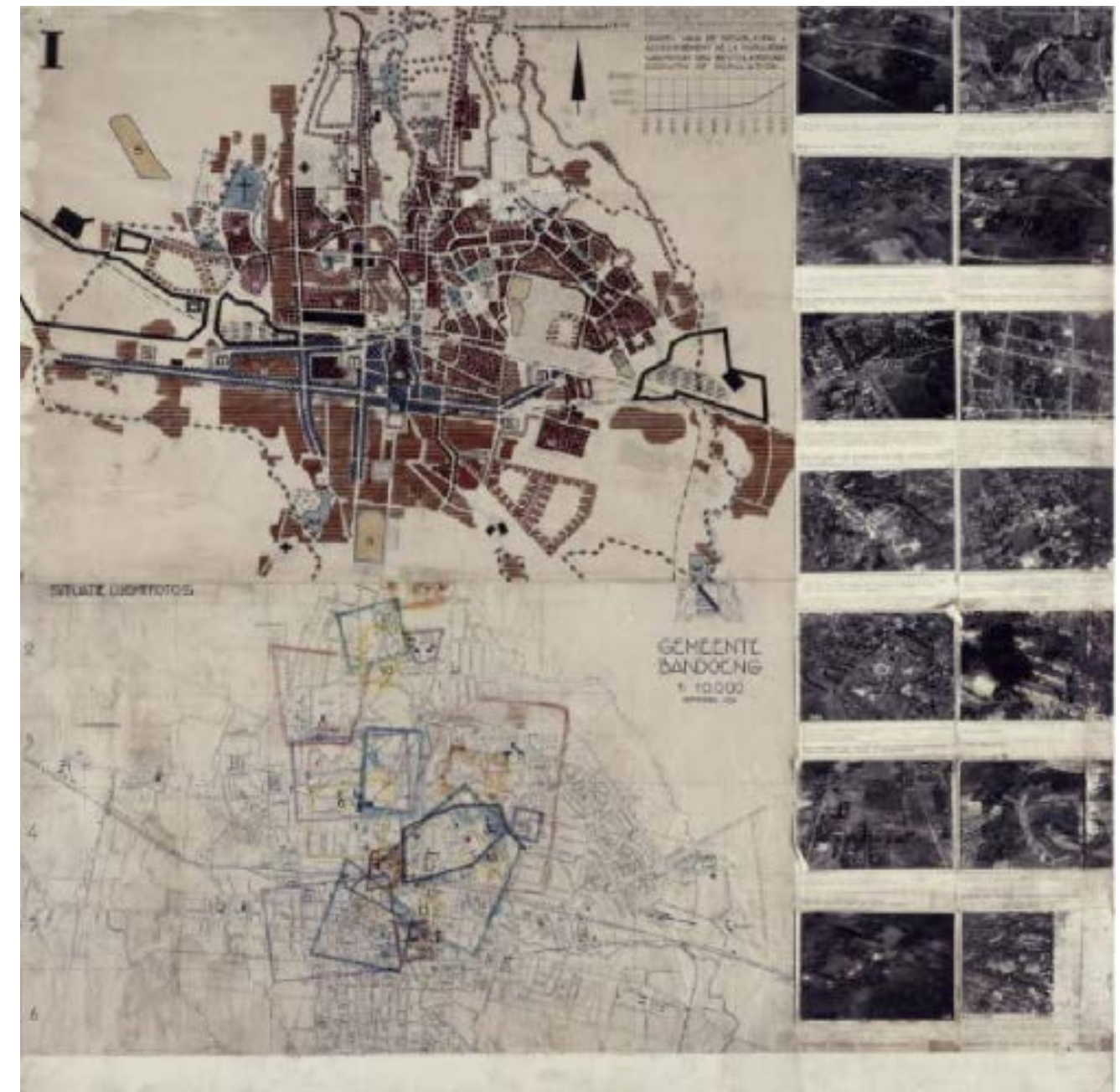


Slika 38 | Ulica v zraku - Robin Hood Gardens, London - Alison in Peter Smithson - člana skupine Team 10 (TEAM 10 ONLINE, 2015)

Superstudio se opre na besede ameriškega zgodovinarja Lewisa Mumforda, najbolj znanega po svoji študiji o mestih, urbanizmu in arhitekturi, ki o razvoju sodobnega mesta pravi: “Ali se bo [človek] namreč ves posvetil razvijanju svoje najgloblje humanosti ali pa se bo predal zdaj že skoraj avtomatičnim silam, ki jih je sam sprostil in odstopajo mesto njegovi drugi razčlovečeni plati “pozgodovinskega človeka”. Ta druga izbira bi pomenila postopno izgubljanje čustev, razvnanja, ustvarjalne drznosti in nazadnje tudi zavesti” (Mumford, 1969: 10). Superstudio raziše to drugo možnost razvoja sodobnega mesta in uporabi tudi druge lastnosti modernističnih mest, na katere opozarja tudi Mumford (idem): “Tej ubogljivi kreaturi [pozgodivnskemu človeku] najbrž sploh ne bo več potrebno mesto: kar je to nekoč bilo, se bo skrčilo v podzemeljski kontrolni center, kajti nadzorstvu in avtomatizmu v prid se bodo izgubile vse druge življenske lastnosti.”

CIAM se je zavzemal za standardizacijo, avtomatizacijo in industrializacijo urbanizma, zaradi velikega obsega potrebnih gradenj v svetu, ki sta ga uničili tako prva kot tudi druga svetovna vojna. Za ta namen so razvili Funkcionalno mesto, ki ga sestavljajo štiri funkcionalne kategorije – minimalna bivalna enota, delo, promet in rekreacija (Mumford, 2009). Za oblikovanje Funkcionalnega mesta mora planer natančno določiti in razporediti te štiri kategorije. Mesto je obravnavano kot stroj in ne kot živa, spreminjajoča se tvorba; ne dopušča naključij, vse je vnaprej določeno. Projekt Superstudia to idejo pokaže kot popoln nadzor nad prebivalci in zadovoljitev vseh njihovih potreb. Zanimivo je, da je ta popoln nadzor nad prebivalci lastnost tako utopij, kot tudi distopij. Prebivalci se podredijo državnim ciljem in državne vrednote premagajo verske in družinske vrednote. Popolni nadzor se pojavlja tudi v distopični Oceaniji iz romana 1984 Georgea Orwella in v utopičnem El Doradu Voltairovega Kandida. V romanu 1984 popolno kontrolo izvaja Veliki Brat, v Kandidu pa se nadzor kaže v tem, da Eldorada ne sme noben prebivalec zapustiti, vsi pa so enakega mnenja.

Popolni nadzor nad prebivalstvom se v projektu Dvanajst božičnih zgodb v svari pojavlja pogosto. Ta popolni nadzor zadovolji vse potrebe prebivalcev, hkrati pa jih za upor lahko kaznuje. Motiv popolnega nadzora in podrejanja posameznika državnim, oziroma v primeru projekta Superstudia, mestnim ciljem, se pojavlja v kar sedem od dvanajstih zamišljenih mest. V prvem, drugem in devetem računalnik nadzoruje vse misli prebivalcev in jim zadovolji vse potrebe, predvsem fizične, v prvem in devetem pa jih lahko tudi kaznuje in eliminira neželjene osebkke. V teh treh mestih so prebivalci zgolj statisti, lutke brez svojih ambicij, če pa jih imajo, jih ne morejo doseči, ali pa so zato kaznovani in odstranjeni, izločeni.



Slika 39 | Načrt za “Funkcionalno mesto” (1932) (Wolfe, 2015)

Minimalna bivalna enota, ki naj bi po idejah modernizma predstavljala osnovno bivanjsko enoto, ki zagotovi osnovne potrebe in udobje ljudi, se kot motiv pojavi v sedmih mestih (1., 2., 3., 4., 5., 8., 11.). V skrajnih primerih je ta minimalna bivalna enota zreducirana na sarkofag (4. in 5.) oziroma celo v komoro, ki vsebuje le možgane (3.).

Superstudio kritizira Le Corbusierjeve “velikanske stroje za stanovanje”. V teh “strojih”, v katerih so združene vse potrebne funkcije in storitve, pride, kot v Asimovih opisih Zemlje v prihodnosti, do odtujitve od narave. Ta odtujitev od narave in njeno sterilno dožemanje je najbolj izrazita v petem mestu, mestu polobl, v katerem je mehanična leteča polobla, ki je telepatsko povezana s prebivalcem, ki leži v sarkofagu, in mu prenaša vse dražljaje, edina povezava človeka z naravo.

Sovjetska zveza je, kot lahko beremo v knjigi *Defining urban design*, Erica Mumforda, leta 1931 nakazala članom CIAM-a, da naj se pri načrtovanju novih mest v Sovjetski zvezi oprejo na knjigo Nikolaja Miliutina, *Sotsgorod* (Socialistično mesto). Knjiga predlaga variacijo sovjetskega disurbanističnega pristopa, ki naj bi izničil ekonomske in družbene razlike med mestom in podeželjem z decentralizacijo mest vzdolž prometnih koridorjev. To naj ne bi bila nenadzorovana suburbanizacija ampak dosledno organizirane in ločene cone industrije in bivalnih enot v bližini železnice in kmetijskih območij. Zmanjšani naj bi bili stroški dela in transporta in organski odpadki bi bili reciklirani in bi se vrnil v tla kot gnojila (Mumford, 2009). Opis tega Socialističnega mesta je najbolj neposredno navdihnil opisa dveh mest projekta Superstudia. Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku in Deveto mesto - Mesto tovarne življenja. Sedmo mesto je po videzu zelo podobno Socialističnemu mestu. Mesto se premika, kotali kot veličastna kača čez nove dežele, s seboj pa jemlje 8 milijonov prebivalcev na vožnjo skozi doline in hribe, od gora do obale, generacijo za generacijo. To mesto je vizualno podobno tudi Le Corbusierjevemu načrtu za Alžir. Deveto mesto od opisa socialističnega mesta prevzame popolno racionalizacijo in učinkovito proizvodnjo. Na Socialistično mesto še prav posebej spomnijo zadnji trije stavki iz opisa: “Popolnost mehanizma je tolikšna, da dodana energija in snov, ki jo od zunaj prinesejo svetloba, zrak in voda, postane odvečna. Vsi ostanki, vse kar umre se pretvori. Stroj proizvede gnojila.” Deveto mesto, kot že samo ime pove, se osredotoči na Funkcionalno mesto, oziroma mesto - stroj. Superstudio o tem pove, da mesto prebivalce od rojstva do smrti neprestano vlačijo naokrog tekoči trakovi, drče in pnevmatične cevi. Če pa zapustijo obvezne poti, ki jih je zasnoval stroj, jih bo ta s svojo mašinerijo gotovo zdrobil.

Pomembna značilnost modernističnih načrtov je tri-dimenzionalnost in višina je pomembna dimenzija. Ta tri-dimenzionalnost namiguje na pomen časa. Na cikle dneva in noči in na letne cikle. Ta lastnost se

v projektu Superstudia najbolj izrazi v drugem mestu, mašini, ki z enim obratom na leto koplje globlje in globlje proti središču Zemlje. S tem natančno šteje leta svojega obstoja in prebivalce vseskozi opozarja na letne in življenske cikle. V tem mestu se najbolj neposredno pojavi motiv iz knjige Lewisa Mumforda - podzemeljski kontrolni center. (Mumford, 1969)

Izguba vseh drugih življenskih lastnosti, o katerih govori Lewis Mumford, se pojavi v motivih, kot so boj za socialni status, nesmrtnost, izguba individualnosti in izguba telesnosti. Nesmrtnost se pojavi v treh mestih. V prvem, tretjem in petem. V tretjem in petem nesmrtnost spremlja še izguba telesnosti. Nesmrtnost, na videz zelo utopično idejo, Superstudio pokaže kot zelo dvoumno. V tretjem mestu lahko prebivalci zaradi svoje nesmrtnosti dosežejo popolno modrost ali popolno norost.

V sedmem, osmem, desetem in enajstem mestu pa mesta določajo najvišje vrednote in cilje meščanov, ki se tem ciljem brez izjeme podredijo. V 7. mestu je tako največja vrednota in cilj vedno nova hiša, v 8. mestu je cilj vseh prebivalcev kupola na vrhu stožca, v 11. mestu pa najlepša hiša v mestu, vse pa poganja boj za socialni status in izguba zavesti o tem, kaj pomeni biti človek.

Izguba telesnosti je povezana z nadzorom misli in življenjem v virtualnem svetu, kot se pojavlja v četrtem in v šestem mestu. Ta mesta opozarjajo na vse večjo odvisnost od tehnologije in zadovoljitev želja, ki si jih ne upamo udejaniti v resničnem življenju skozi druge medije, kot so televizija in video igre. Četrto mesto opozarja na odvisnost od tehnologije in življenje naših življenj skozi neke druge medije, medtem ko sami nimamo življenja, ki bi nas zadovoljilo, in se zato poistovetimo z življenjem zvezdnikov. V šestem mestu lahko prebivalci brez kazni izživijo svoje najgloblje želje in živalske nagone po ubijanju, umoru in podobno. Ljudje se preko avatarja preselijo v miniaturno mesto kjer na daljavo upravljajo z robotom v nekakšni virtualni resničnosti. Dovoljeno je vse, za umor (poškodovanje drugega robota) je treba le plačati stroške popravila. Drugo podobno mesto je mesto knjige. V tem mestu, ki je sestavljeno iz svetlega dela mesta in iz dela mesta kjer vlada tema, lahko prebivalci v temnem delu mesta sledijo svojim nagonom brez skrbi o kazni, kajti to jim dovoljuje knjiga obešena za vratom v kateri so zapisana pravila obnašanja v svetlem in v temnem delu mesta.

Na koncu projekta je kratek test, ki bralca povpraša, katera mesta bi si želel uresničena. Če odgovori, da mu nobeno mesto ni po godu, mu Superstudio pove, da ne razume sveta. Vsi opisi so opisi že obstoječih mest, poudari Superstudio. Dovolj je, da samo nadaljujemo logiko obstoječega sistema in udejanila se bodo mesta, še bolj čudna in fantazijska, kot ta, opisana v projektu.

5.1 DVANAJST BOŽIČNIH ZGODB V SVARILO

5.1.1 Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton

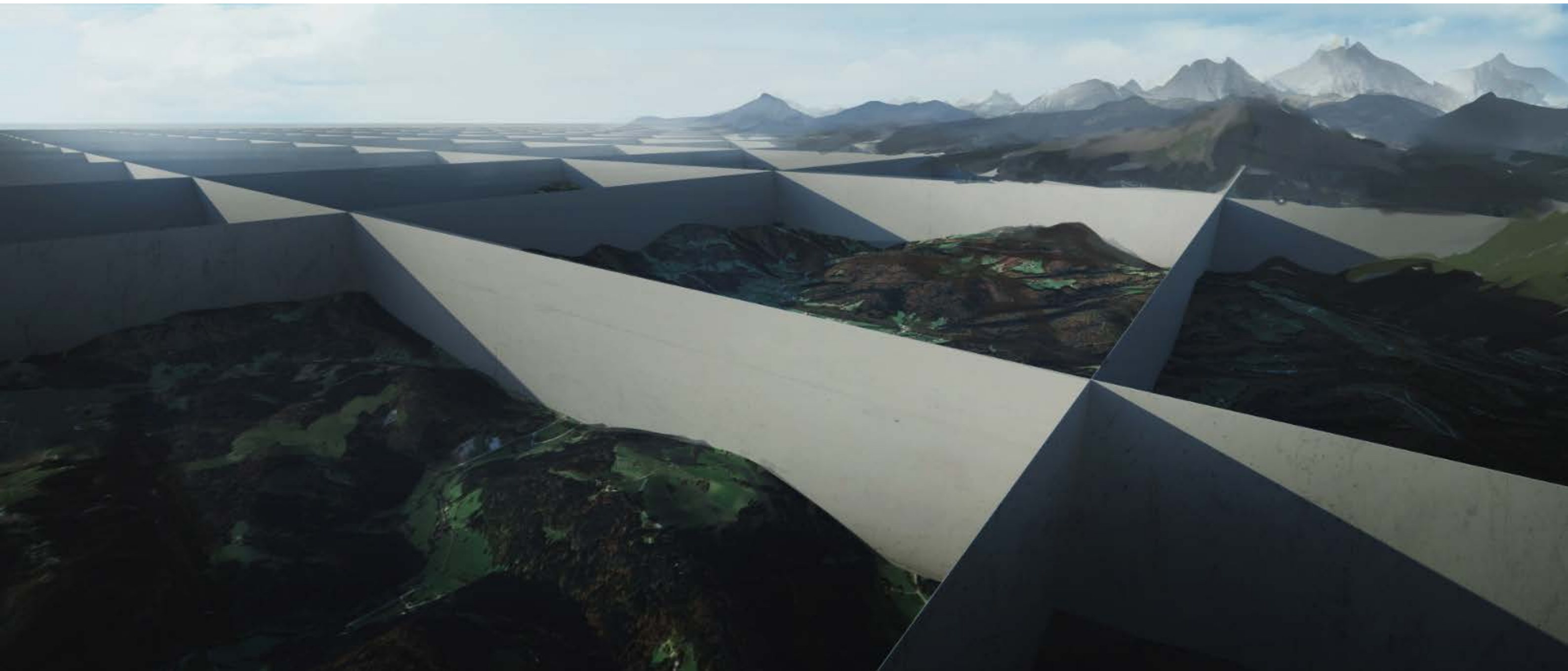
V tem mestu se pojavita popoln nadzor in izguba individualnosti na eni strani, s takojšnjo izpolnitvijo želja in večnega življenja na drugi strani. Mesto s svojimi skoraj dva kilometra visokimi stenami in pet kilometrsko mrežo popolnoma nadvlada naravo. Risba izpostavlja monumentalnost mesta in popoln nadzor tako nad prebivalci kot tudi nad naravo. Zaradi tega sta bili izbrani enobežiščna perspektiva in simetrija, podobno kot so svoj popolni nadzor nad naravo in absolutistično moč vladarja prikazovali baročni vrtovi.



Slika 40 | Vaux le Vicomte (Ogrin, 1993: 106)



Slika 41 | Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton - koncept



Slika 42 | Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton - koncept

5.1.2 Drugo mesto - Mesto vijačne časovnice

Mesto je ogromen vrtni stroj, ki vrta v zemljo. Vsako leto naredi en obrat. Z izvrtanim materialom avtomatsko gradbišče v nivoju okolice neprestano gradi nove dele mesta. Pri risanju je bilo najbolj pomembno vprašanje kaj se zgodi z odpadnim izvrtanim materialom. Mesto ne more porabiti vsega izvrtanega materiala. Ta se mora zato nekam odlagati, material pa je nerodoviten. Material se tako odlaga v okoliško krajino in jo uničuje. Zaradi neprestanega odlaganja materiala pa se tudi proces sukcesije ne more vzpostaviti in tako se odpadni material zažira vedno globje v krajino. Na videz to mesto močno spominja na kamnolome in odprte rudnike, le da je proces ravno obraten in gre namesto odvažanja in kopanja materialov, kot pri rudnikih, za nalaganje tega materiala.



Slika 43 | Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice - koncept



Slika 44 | Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice - koncept

5.1.3 Tretje mesto - New York možganov

Opis tretjega mesta je izrazito distopičen. Eksplozija, opustošena in zoglelena krajina in nepregledno polje ruševin narekujejo uporabo sivih, temačnih barv. Temu sledi tudi oblačno nevihtno nebo, ki še poudari značaj mesta. V končnem matte-paintingu sem dodal še saje, ki letijo po zraku. Prav tako sem dodal utripajoč vhod v kocko in utripajoče posamezne celice, ki, kot srčni utrip nakazujejo na življenje, ki se skriva v tej negostoljubni krajini.



Slika 45 | Tretje mesto - New York možganov - koncept



Slika 46 | Tretje mesto - New York možganov - končni rezultat - video dosegljiv na: <https://vimeo.com/143847900>

5.1.4 Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji

Vesoljska ladja je upodobljena v trenutku preleta nekega planeta. Barva planeta in odsotnost oceanov nakazujeta, da planet ni Zemlja. To namiguje na to, da je vesoljska ladja na dolgem in daljnem potovanju skozi vesolje. Mesto - ladja - je uprizorjeno v trenutku, ko v vesolje iz osemdesete kabine izpusti moškega in žensko, ki sta dopolnila svoj cikel osemdesetletnega sanjanja. Vsak ve, kaj se zgodi s človekom, ki se znajde v vakumu vesolja nezaščiten in s tem postane gledalcu jasno, da se v tem mestu dogaja nekaj nepričakovanega.



Slika 47 | Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji - koncept

5.1.5 Peto mesto - Mesto polobl

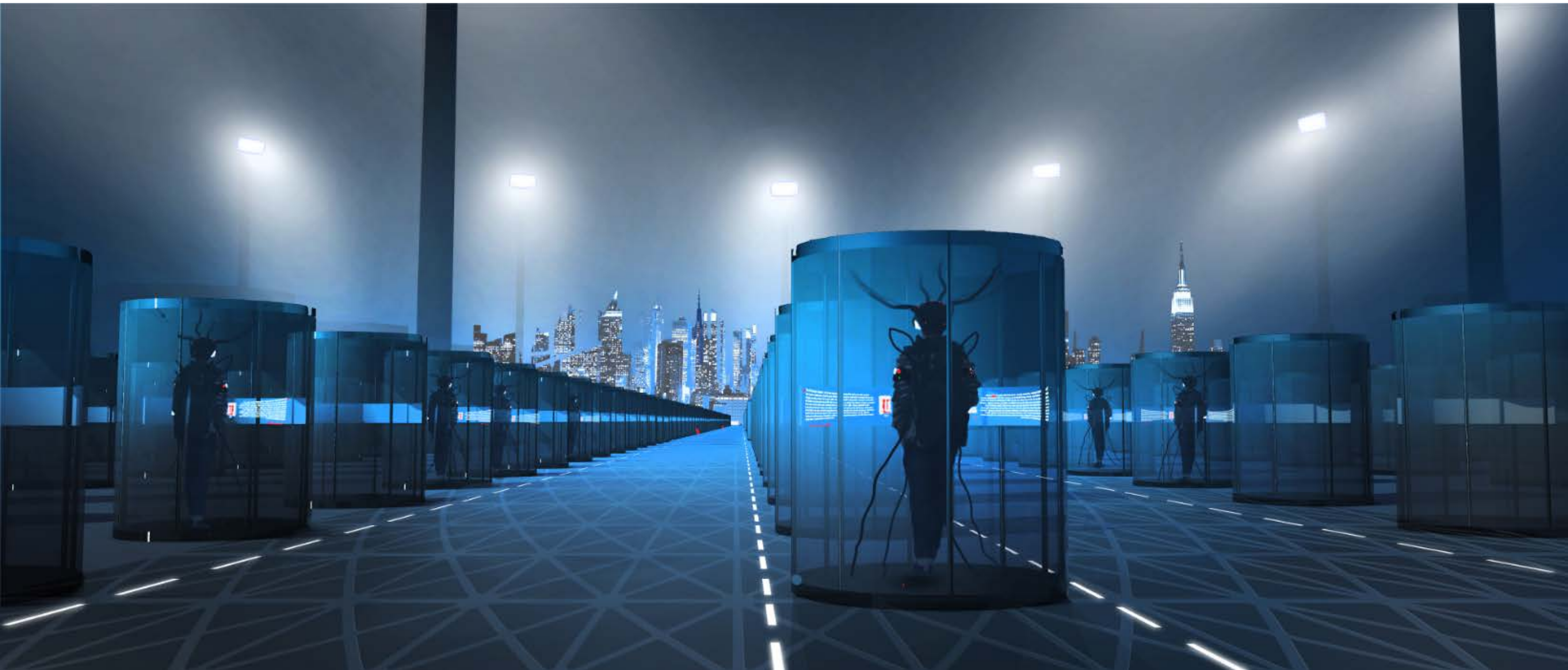
Mesto je postavljeno v idealizirano kulturno krajino, a hkrati so prebivalci popolnoma odrezani od nje. Ležeč v sarkofagih, telepatsko povezani s svojo poloblo, ki nadomesti njihove čute, živijo večno, smrti ni več. Skica mesto upodobi v prvi fazi, takoj ko je mesto postavljeno. Zanimivo bi bilo pogledati, kako bi na mesto vplival proces sukcesije. V prvih nekaj stoletjih bi mesto verjetno popolnoma prekril gozd, na mestu bi se, ker v opisu ni govora o oskrbniku, verjetno kmalu naselile rastline, sprva pionirske, ki bi počasi prerasle mesto, in ga zasuvale z odpadnim organskim materialom. Čez nekaj tisočletij, desetisočletij bi bilo mesto popolnoma zakopano. Kaj bi se zgodilo s prebivalci? Še vedno bi bili živi. Bi bila povezava s polobolami še mogoča? Tudi če bi bila, kako bi povsem spremenjeno okoliško krajino doživljali prebivalci?



Slika 48 | Peto mesto - Mesto polobl - koncept

5.1.6 Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara

Prizor izbran za šesto mesto so kabine, v katerih so obiskovalci mesta priklopljeni na napravo, ki jim omogoča upravljanje z avatarjem v mestu. Nepregledne vrste teh naprav skupaj z modro barvo poudarjajo hladno tehnologijo in odtujenost ljudi od resničnega življenja. Miniaturno mesto je osvetljeno z reflektorji. Reflektorji spominjajo na športne stadione, ki opravljajo funkcijo zabave množic, kot tukaj mesto in poudarjajo neresničnost ter element igre, ki se pojavi v mestu. Hkrati pa je mesto resnično in tudi to kar se zgodi v mestu, vede ali nevede vpliva na njegove obiskovalce. Je doživeti umor ali posilstvo, pa čeprav v virtualnem svetu, v katerem pa vseeno delujejo vsi čuti, še vedno le virtualno?



Slika 49 | Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara - koncept

5.1.7 Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku

Mesto se kot Le Corbusierov koncept za Alžir kot kača vije skozi krajino, le da krajini ne dovoli, da bi tekla pod njim, temveč jo dejavno uničuje. V tem je bolj podoben Sotsgorodu (glej str. 30). Za prikaz tega mesta sta bila izbrana dva pogleda. Prvi kaže kako se mesto vali čez krajino in jo ta velika tovarna uničuje, drugi pogled pa kaže pogled iz porušenega več kot 4 leta starega predela mesta proti novo zgrajenim stolpnicam. Arhitekt Miloš Kosec v knjigi Ruševina kot arhitekturni objekt (Kosec, 2013: 126) utemeljuje tezo, da ko združimo arhitekturo z utopijo, nujno nastane ruševina. In prav te ruševine, ki ostanejo za mestom, so dokaz obstoja utopije. Brez utopije ni ruševin in brez ruševin (distopije) ni utopije.



Slika 50 | Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku - koncept



Slika 51 | Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku - koncept

5.1.8 Osmo mesto - Stožčasto terasasto mesto

Prebivalci mesta iz zgornjih nadstropij predajajo svoje želje in ukaze prebivalcem spodnjih nadstropij, ki morajo ukaze izpolniti ali jih predati v še nižja nadstropja. Prebivalci najnižjih nadstropij obdelujejo kulturno krajino, ki obdaja mesto. Vsi prebivalci si prizadevajo živeti čim višje v piramidi, dobiti manj ukazov in imeti s tem manj dela. Romantična podoba kulturne krajine je v popolnem nasprotju s centralno kompozicijo, govori o, podobno kot pri prvem mestu, moči mesta in popolnem nadzoru. Osvetljen vrhni del piramide pa označuje končni cilj vsakega prebivalca mesta.



Slika 52 | Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - koncept



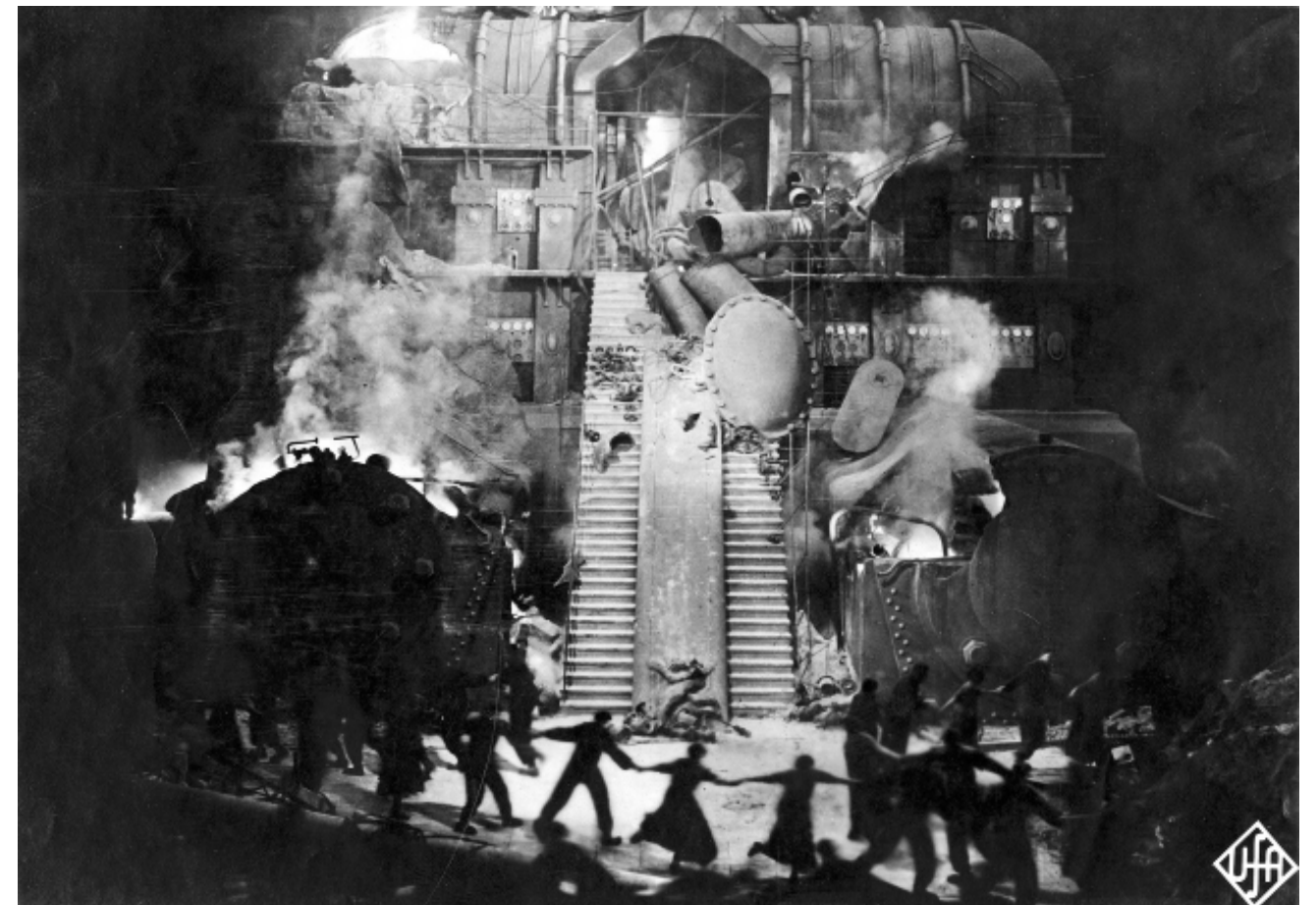
Slika 53 | Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - koncept



Slika 54 | Osmo mesto - stožčasto terasasto mesto - končni rezultat - video dosegljiv na: <https://vimeo.com/143847881>

5.1.9 Deveto mesto - Mesto tovarne življenja

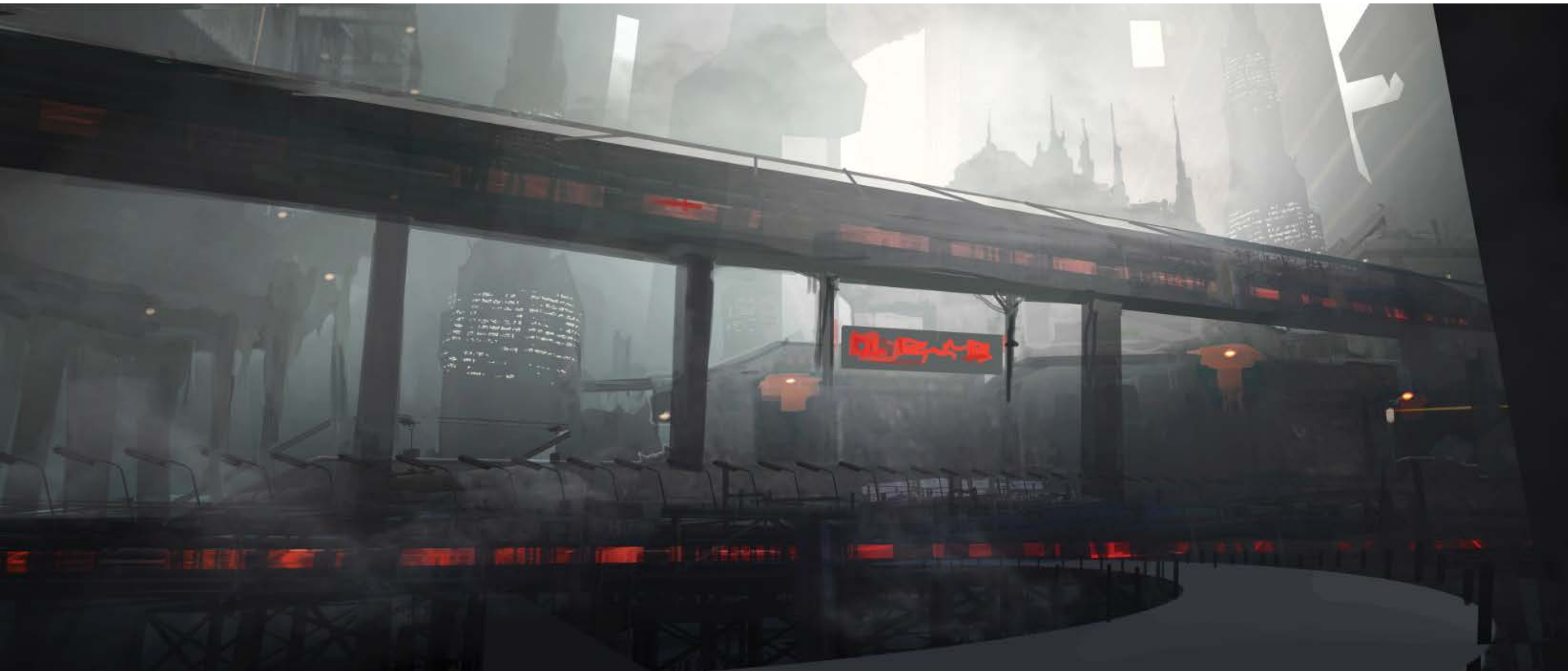
Veliko število futurističnih filmov se pri upodobitvi svojih mest zgleduje po mestu - stroju. Začetnik takega načina uprizarjanja futurističnih mest je verjetno Metropolis (Lang, 1927) z dvignjenimi avtocestami in železnicami in z veliko tovarno skrito pod mestom, ki poganja utopično življenje prebivalcev mesta. Tej estetiki sledijo filmi Iztrebljevalec (Scott, 1982), Brazilija (Gilliam, 1985), Avatar (Cameron, 2009), Atlas oblakov (Wachowski in sod. 2012) in mnogo drugih. Vsebuje elemente značilne za tovarne - dimnike, dim, smog, desaturirane barve, predvsem sivine, sonca pa praktično ni videti



Slika 55 | Prizor iz filma Metropolis [Metropolis] (Lang, 1927)



Slika 56 | Deveto mesto - Mesto tovarne življenja - koncept



Slika 57 | Deveto mesto - Mesto tovarne življenja - koncept

5.1.10 Deseto mesto - Urejeno mesto

Na prvi pogled čisto navadno mesto z ulicami, trgi, je videti kot vsako drugo. Vendar prebivalce, če so s čimerkoli v mestu nezadovoljni, takoj spremenijo v vzorne, zadovoljne meščane tako, da jim v glave namesto možganov vsadijo mehanizem. Mesto se izdaja za popolno, v resnici pa to ni.

Podobna “mesta” pa niso več samo fikcija, ampak so postala tudi realnost. Nam najbližji primer je Palmanova Outlet Village, nakupovalno središče, ki se izdaja za prikupno srednjeveško italijansko vasico. Pri snovanju likovne podobe Urejenega mesta sem se zato oprl na zunanjo podobo Palmanove Outlet Village. Idilično staro mestoce je v mraku zavito v gosto meglo in to mračno vzdušje skupaj z mnogimi vertikalami in špicami opozarja, da ni vse tako idilično, kot izgleda na prvi pogled.



Slika 58 | Palmanova Outlet Village (Palmanova Outlet Village, 2015)



Slika 59 | Deseto mesto - Urejeno mesto - koncept

5.1.11 Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš

Pri mestu, v katerem je glavni cilj prebivalcev zgraditi čim lepšo hišo, se kar sama ponuja vzporednica z dogajanjem v Sloveniji v začetku 21. stoletja. Tako imenovane “pisane fasade” so v zadnjih 15 letih preplavile predvsem slovensko podeželje. Za prikaz absurdnosti kombinacije lepšanja zunanosti hiš z asketskim načinom življenja, sem prikazal interier ene od hiš. Vseeno katere, saj so znotraj, za razliko od svoje zunanosti vse enake. Pa tudi zunanost hiš sčasoma dojemamo povsem enako, saj si prav v svojem prizadevanju, da bi bile čim lepše in boljše od drugih hiš, postajajo vedno bolj podobne.



Slika 60 | Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš - koncept

5.1.12 Dvanajsto mesto – Mesto knjige

Pri izrisovanju tega mesta sem naletel na težavo, kako predstaviti osnovno idejo. Z opisa mesta izhaja, da imajo prebivalci za vratom obešeno knjigo, ki jim narekuje življenje. Prebivalci lahko na svetlobi berejo leve strani knjige, v temi pa tisto, kar je napisano na desnih straneh. Upodobitev ljudi s knjigo obešeno za vratom verjetno ne bi dovolj povedala o mestu. Zaradi tega sem tekst iz knjige, ki jo prebivalci nosijo za vratom, prenesel na stene stavb. Tekst je vklesan v steno in viden na svetlobi, ko pa čez steno pade senca in v tunelih pa se nam pokaže drug test, ki žari v temi.



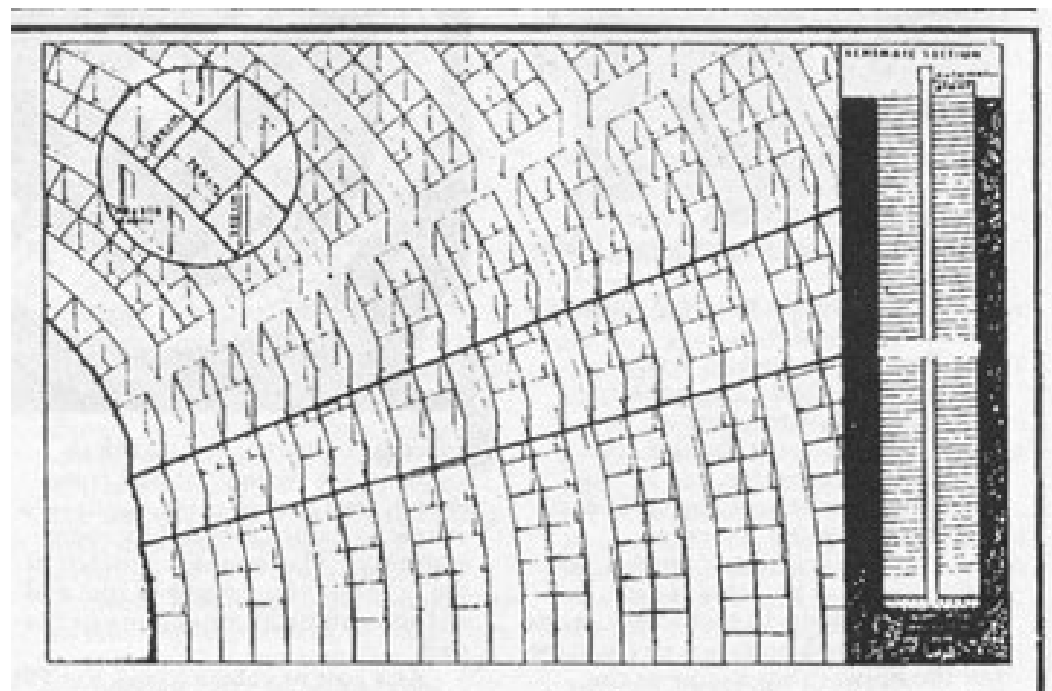
Slika 61 | Dvanajsto mesto - Mesto knjige - koncept

5.2 PROCES IZDELAVE KONCEPTA

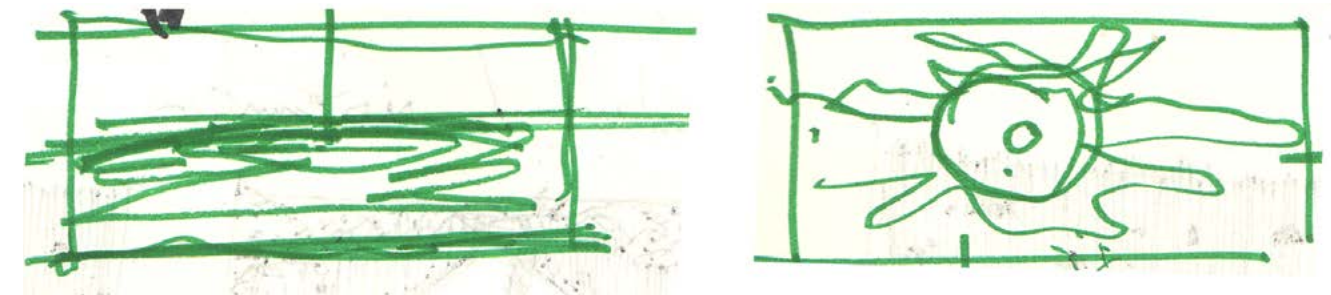
Na podlagi opisa mesta in pripadajoče ilustracije sem izluščil bistvene elemente mesta in krajine, ki jih je treba prikazati. Čeprav je celo mesto pod zemljo, me je v tem primeru bolj kot samo mesto zanimal vpliv, ki ga ima mesto na krajino. Iz teksta in pripadajoče ilustracije sem izluščil strukturo in obliko mesta. Mesto je velik vijak, ki se zažira v tla. Na dnu je stroj, ki izkopava material in ga pošilja k površju kjer je uporabljen kot gradbeni material. Ker mesto pri gradnji ne potrebuje vsega izkopanega materiala, ga mora nekje odložiti. Vsako leto je na površju več kamnine, ki jo mesto odvrže. Odkopani material se nalaga okrog mesta in zažira vedno globlje v krajino.

Krožna oblika in središče sta razvidna že v najmanjših skicah, s katerimi sem raziskal možne poglede na mesto. Na teh dveh najmanjših skicah sta že zakoličena osnovna kompozicija in položaj glavnega elementa, mesta.

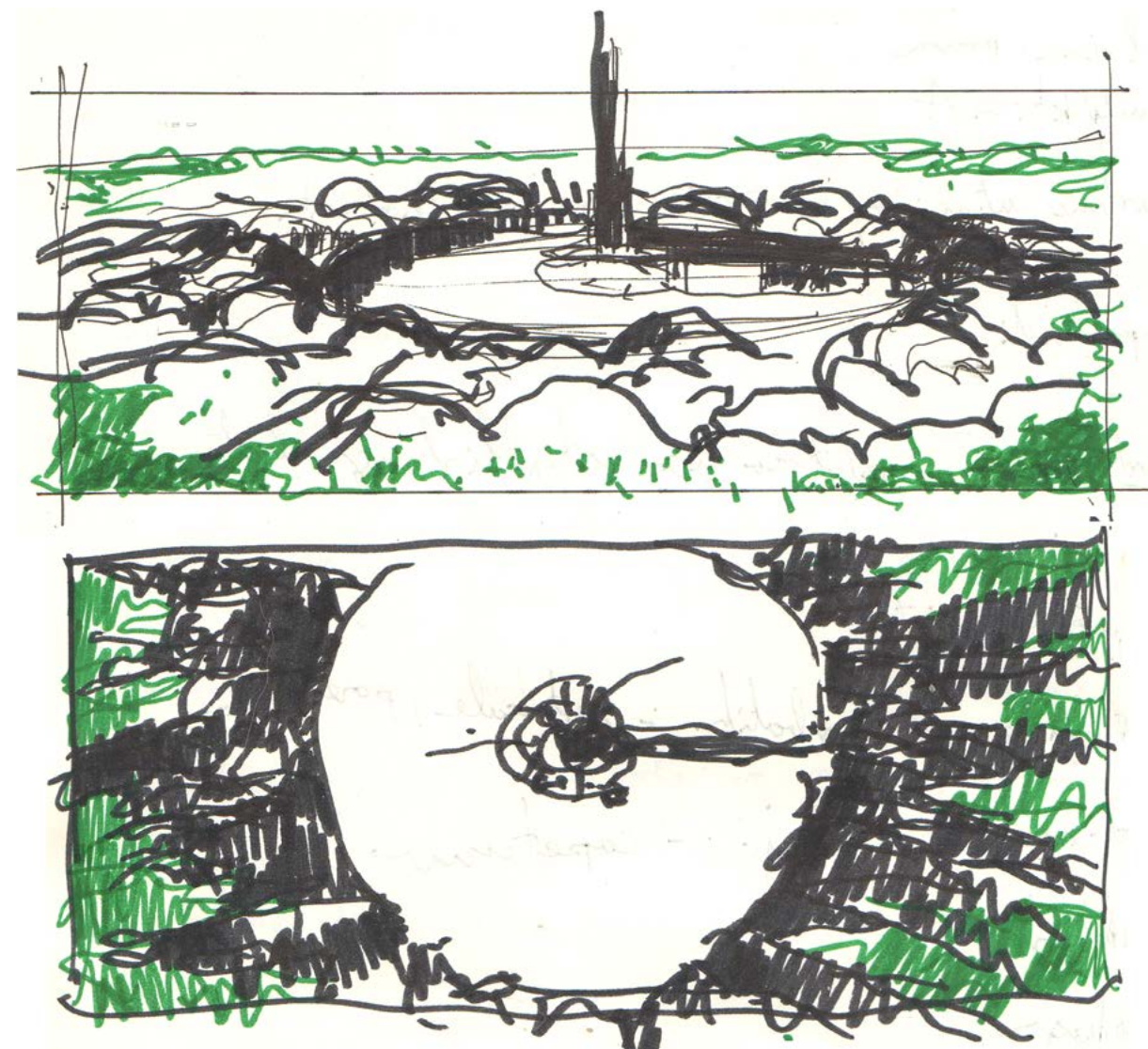
Sledili sta dve malo večji, a še vedno zelo grobi skici, izdelani s flomastri v samo dveh barvah. Črna tukaj predstavlja mesto, zelena pa krajino. Nakazani so že kupi odpadnega materiala, ki se zažira v krajino in most od središča do roba mesta, ki služi kot avtomatsko gradbišče.



Slika 62 | Skica mesta iz projekta Dvanajst božičnih zgodb v svarilo (Frasinelli in sod., 1971)



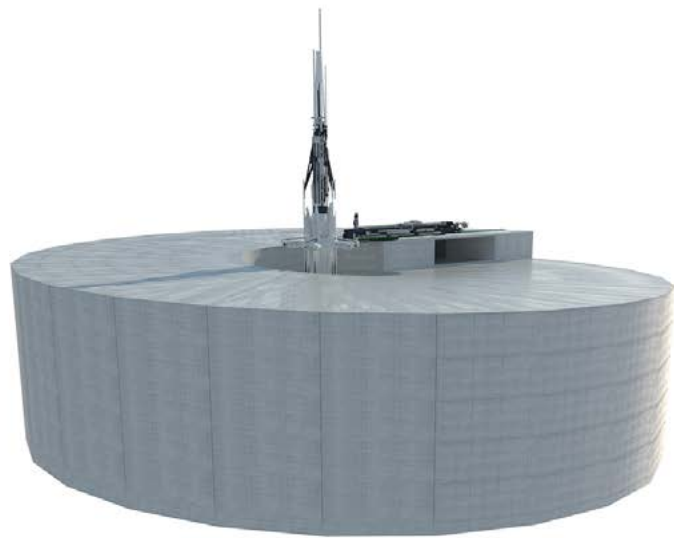
Slika 63 | Skica faza 1



Slika 64 | Skica faza 2

V naslednji fazi je bil v programu Sketchup izdelan 3D model. V tem programu sem modelu določil materiale in z dodatkom V-Ray (poskusna verzija) "zrenderiral" 3D model, ki sem ga uporabil kot osnovo v programu Adobe Photoshop.

Po vstavitvi renderja v program Adobe Photoshop sledi določitev osnovne kompozicije s postavitvijo in določitvijo velikosti 3D modela. Temu sledi določitev osnovnih barv in neba, ki bistveno vpliva na barve in osvetlitev koncepta. Potem sledi digitalno slikanje in fotomanipulacija in dodajanje detajlov.



Slika 65 | 3D model



Slika 66 | Končan koncept



Slika 67 | Prva faza: 3D model, uvožen v Adobe Photoshop in začetek digitalnega slikanja

5.3 PROCES IZDELAVE 2D MATTE-PAINTINGA

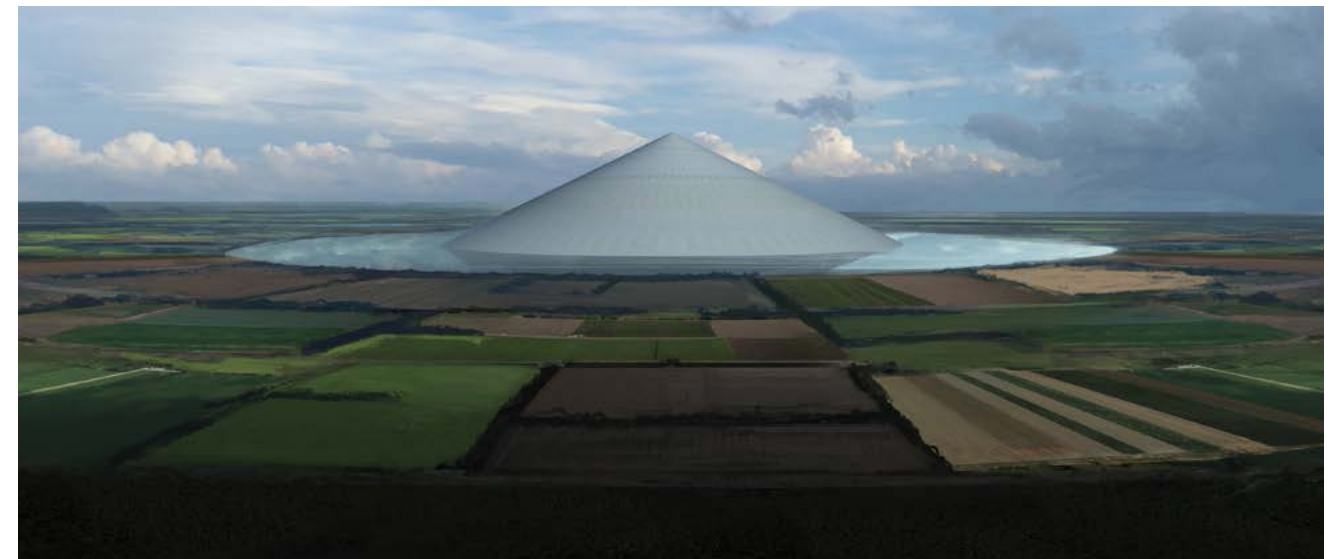
Celoten proces do končne animacije, ki je bila izdelana v programu Adobe After Effects, je bil izdelan v programu Adobe Photoshop. Za podlago sem vzel že izdelan koncept. Ker sem vedel, da bom v končnem izdelku uporabil posnetek neba, ki sem ga s fotoaparatom posnel na bližnjem hribu, sem iz koncepta odstranil nebo. Iz videoposnetka sem vzel eno sličico neba in ga podložil pod matte-painting mesta, saj nebo odločilno vpliva na vrednost, odtenke in nasičenost barv v krajini in je zato priporočljivo vstaviti nebo na samem začetku procesa, da se lahko iz njega črpa barve in svetlobne vrednosti.

Ker sem imel namen animirati sence na tleh in na mestu v programu Adobe After Effects, sem iz koncepta odstranil svetlobne zaplate, tako, da je krajina čimbolj enakomerno osvetljena, kot bi bila v oblačnem dnevu, kar olajša izdelavo senc v programu Adobe After Effects.

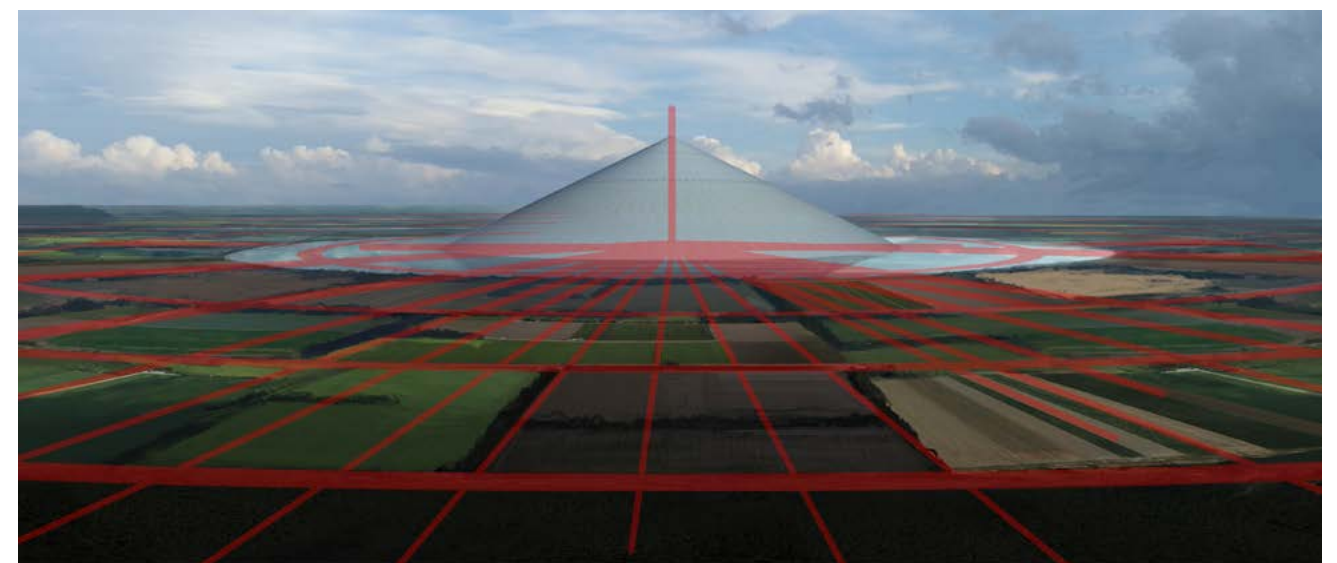
Perspektiva v konceptu je bila grobo nastavljena in je bila zaradi hitrosti dela v določenih delih nenatančna, kar je bilo treba popraviti. Zaradi preproste enobežiščne perspektive je bila konstrukcija pravih črt, ki so mi služile kot vodilo, enostavna. Določil sem središče mesta, iz katerega so potem izhajale radialne pomožne črte. S pomočjo središča sem lahko določil tudi elipse, ki jih v perspektivi zarišejo koncentrični krogi okrog mesta.



Slika 68 | Koncept



Slika 69 | Koncept s podloženim nebom in z odstranjenimi svetlobnimi zaplatami



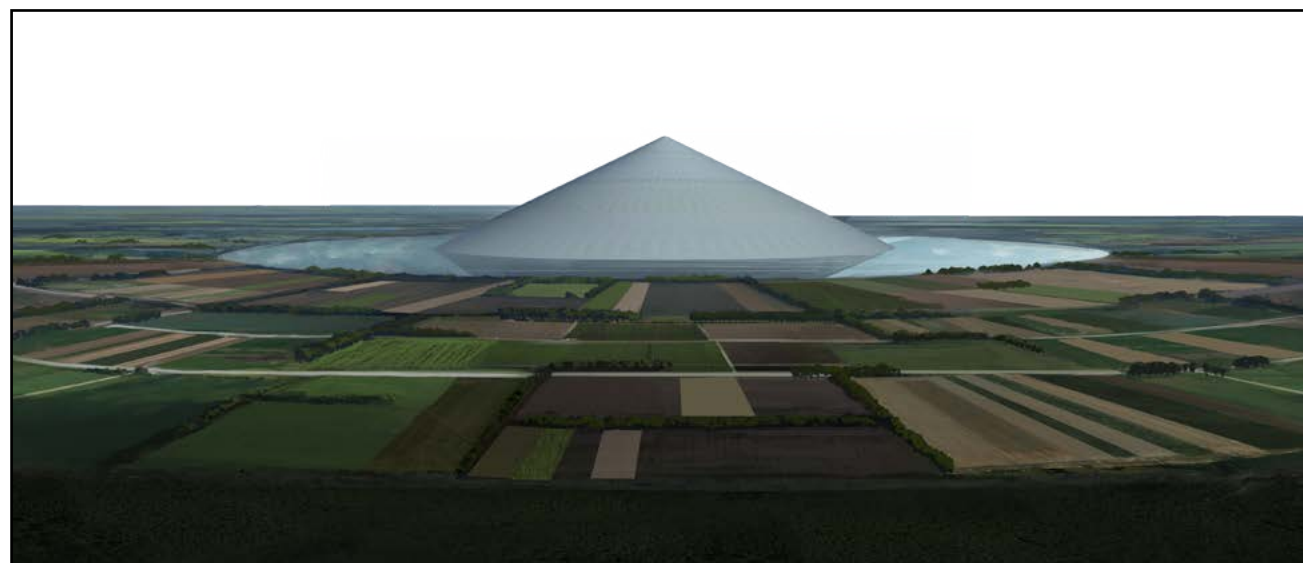
Slika 70 | Konstrukcija perspektive

S pomočjo aero-foto posnetkov, pridobljenih s spletnih strani, kot sta zemljevidi.najdi.si in maps.google.com in s pomočjo drugih fotografij, sem krajini dodal več detajlov in se približal fotorealizmu. Ko je bil matte-painting končan, sem v program After Effects uvozil matte-painting brez podloženega neba in posebej posnetek neba, ki sem ga pospešil za 500%, da je postalo gibanje oblakov opaznejše. V vodi sem dodal odsev neba. S prilagoditvenimi plastmi sem dodal zaplate svetlobe, ki potujejo čez krajino in svetlobo, ki osvetli vrh mesta.

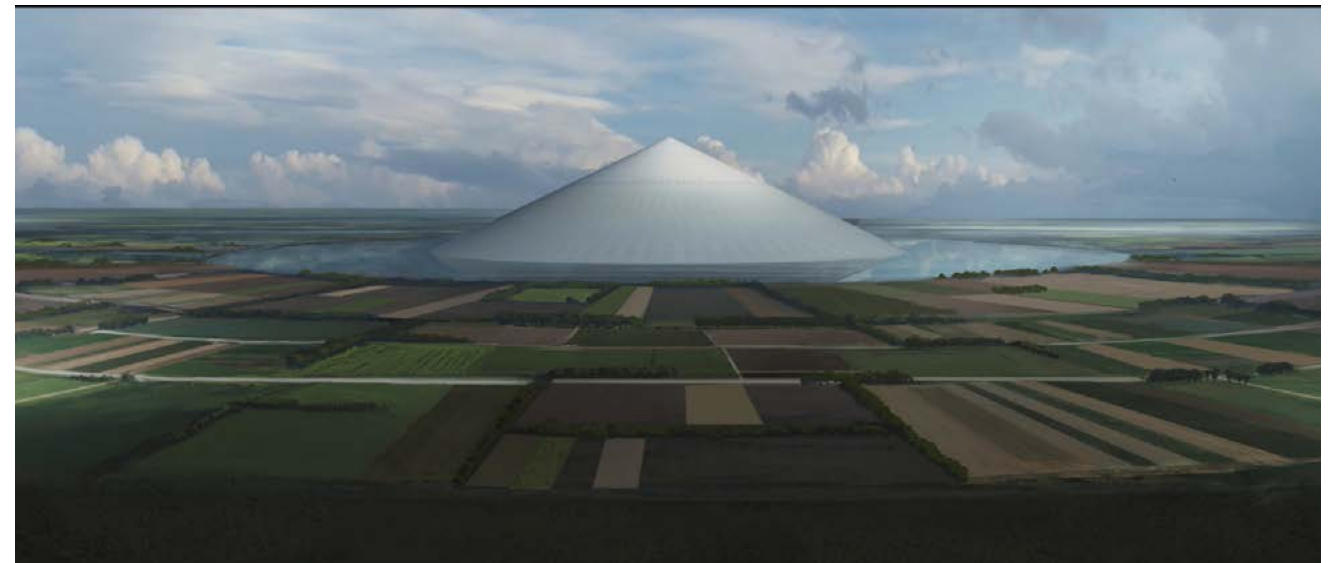
Končni rezultat je dosegljiv na: <https://vimeo.com/143847881>



Slika 72 | Posnetek oblakov



Slika 71 | Matte painting brez podloženega neba



Slika 73 | Končni rezultat

5.4 PROCES IZDELAVE 2,5D MATTE-PAINTINGA

Tako kot 2D primer je tudi 2,5D primer izdelan v programu Adobe Photoshop. Tudi tukaj je bil koncept uporabljen kot podloga za izdelavo končnega matte-paintinga. Ker sem želel dodati gibanje kamere, sem moral narisati večje območje, kot ga zajame koncept, da je bil premik kamere sploh mogoč. Po razširitvi območja je s pomočjo foto-manipulacije in digitalnega slikanja sledila izdelava matte-paintinga. Zaradi premika kamere je v tej fazi prisotno razmišljanje o naslednjem koraku, o 3D modeliranju in premiku kamere. To pomeni, da se elemente na sliki razdeli na plasti (layers) glede na njihov položaj v prostoru. Vsak element mora biti izrisan v celoti, tudi, če ga v izbranem pogledu zakriva drug element, saj se pri premiku kamere določeni elementi skrijejo, drugi pa prikažejo. Če vsi elementi ne bi bili zrisani v celoti, bi se to pri premiku kamere opazilo. Tako je treba narisati npr. tudi tla za kocko, nebo, skrito za kocko in ruševinami in tako naprej. Po izdelavi matte-paintinga in razdelitvi prostorske podobe na plasti, sem vsako plast posebej izvozil v datoteki .jpg in jo pripravil za projekcijo v 3D programu 3ds Max.



Slika 74 | Koncept



Slika 75 | Fotografija, uporabljena za matte-painting



Slika 76 | Fotografija, uporabljena za matte-painting



Slika 77 | Fotografija, uporabljena za matte-painting



Slika 78 | Fotografija, uporabljena za ozadje matte-paintinga

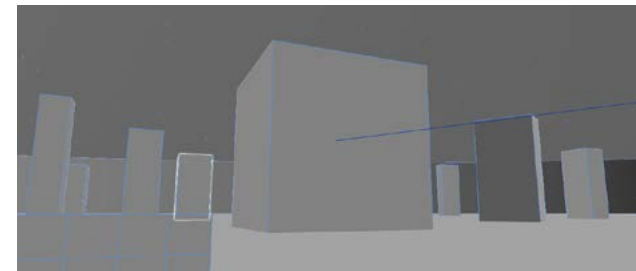
V program 3ds Max je bil za ozadje uvožen končan matte-painting, ki je služil kot pripomoček za postavitve kamere. Iz opisa je bila razvidna velikost kocke v konceptu, zato sem lahko v 3D naredil enako veliko kocko. Kamero sem postavil tako, da se položaj kamere in zorni kot natančno ujemata s pogledom na matte-paintingu. Tako sem imel postavljeno osnovno geometrijo - tla in kocko - ter kamero.

Ko je bila kamera postavljena, sem lahko ostalo geometrijo razporedil po sceni tako, da se je natančno ujemala z matte paintingom. Ker je premik kamere majhen in preprost, je bila lahko preprosta tudi geometrija, ne da bi prišlo do očitnega popačenja elementov pri premiku kamere.

Kamera, ki smo jo postavili v sceno, deluje zdaj kot projektor. Plasti lahko projicira na odgovarjajočo geometrijo. Problem nastane, ker geometrija ni modelirana točno po obliki, na katero se projicira. Program na geometrijo projicira .jpg sliko, ki ne vključuje informacije o tem, kje je plast prozorna in kje ne, zato se na geometrijo projicira tudi ozadje .jpg slike. Rešitev problema je alfa kanal. Ta programu pove, kje mora biti slika prozorna in kje ne. Bela barva pomeni neprozornost, črna barva pa pomeni popolno prozornost. Možne so tudi sive barve, ki pomenijo delno prozornost.



Slika 79 | Matte-painting



Slika 80 | Razporeditev geometrije



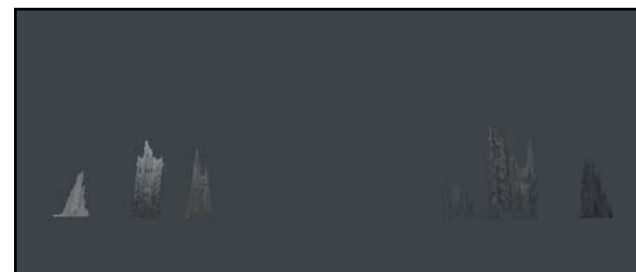
Slika 81 | Ozadje in tla



Slika 82 | Kocka



Slika 83 | Prvi plan



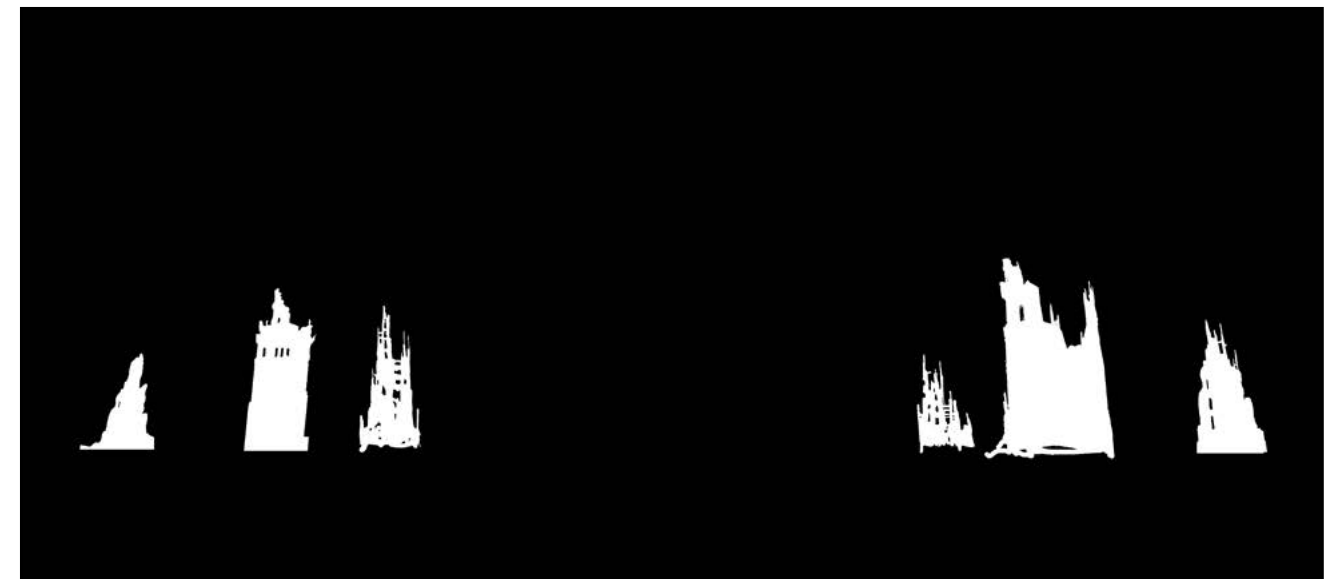
Slika 84 | Srednji plan



Slika 85 | Zadnji plan

Temu koraku je lahko sledilo gibanje kamere. V programu 3ds Max je mogoče določiti začetni in končni položaj kamere, program pa avtomatsko animira gibanje kamere. Pri tem gibanju je mogoče nadzirati krivuljo hitrosti, hitrost spreminjanja morebitne goriščne razdalje in podobno. Pri premiku kamere je treba preveriti, da zorni kot kamere ne uide izven območja projekcije, kjer zmanjka slike.

Ko je bilo gibanje kamere zadovoljivo, sem izvozil sekvence sličic, ki se potem v programu Adobe After Effects povežejo v posnetek za vsako izmed plasti. Sekvence sličic sem izvozil v .png formatu, ker .png format podpira že prej omenjeni alfa kanal. Izvoz vsake plasti posebej je zaželen zaradi lažje obdelave posnetka v programu After Effects. Vsaki plasti posebej se lahko prilagaja barve, kontrast, svetlost, med plasti se lahko položi nove plasti (meglice) in podobno. Vse plasti sem uvozil v omenjeni program, prilagodil barve, da so se ujemale, dodal premikajoče se meglice in oblake, dodal sem po zraku leteče saje. S prilagoditvenimi plastmi sem dosegel močnejši odboj svetlobe na levi strani kocke. Poleg tega sem z isto tehniko ustvaril utripajoč rdeč tunel in nekaj utripajočih luči na kocki, ki spominjajo na srčni utrip ali na dihanje in s tem opozarjajo, da je kocka ali tisto, kar je v njej, živo.



Slika 87 | Alfa kanal za srednji plan



Slika 86 | Projekcija brez alfa kanala



Slika 88 | Projekcija na geometrijo iz drugega zornega kota

Na koncu sem želel združiti še izdelan matte-painting s posnetkom iz resničnega življenja. Posnetek sem s fotoaparatom posnel v kamnolomu, nedaleč od svojega doma pri Žireh na Gorenjskem. Pri združevanju sem se soočil z dvema večjima problemoma.

Za točno ujemanje matte-paintinga in posnetka bi moral gibanje kamere, ki sem ga ustvaril v mattepaintingu, natančno ponoviti tudi v resničnem življenju. Ob pomanjkanju potrebne opreme sem se moral zadovoljiti s približkom in sem posnetek posnel samo na stojalu. Premikanje kamere sem moral zato v programu After Effects čimbolj natančno simulirati. Pri premikanju posnetka in povečevanju/pomanjševanju sem si pomagal s plastjo prvega plana. Ker se kamera pri snemanju ni premikala, čeprav bi se morala, je v končnem rezultatu opazno pomanjkanje paralakse v prvem planu, vendar je ta napaka tako majhna, da jo je moč spregledati in posnetek sprejeti kot zadovoljiv.

Drug problem je bil pomanjkanje zelenega ozadja. Zeleno ozadje močno olajša izrezovanje premikajočih se elementov na posnetku, v tem primeru mene in mojega psa. Ker nisem imel zelenega ozadja, sem moral opraviti veliko ročnega izrezovanja brez pomoči računalnika. S psom sva na posnetku približno 10 sekund. V eni sekundi je 25 sličic. To pomeni, da bi moral izrezati skupaj 250 sličic. Delo sem si olajšal tako, da sem na začetku izrezal vsako deseto sličico, kar pomeni 25 sličic. Program interpolira izreze med dvema zaporednima izrezoma in tako olajša delo. Zaradi tega sem lahko potem samo poiskal mesta večjih odstopanj in sem tiste sličice samo popravil. Izrez je bilo treba določiti na približno 100 sličicah, kljub temu pa rezultat še vedno ni popoln in prihaja do opaznih napak, sploh pri hitrem gibanju psa.

Končni rezultat je dosegljiv na: <https://vimeo.com/143847900>



Slika 89 | Posnetek, uporabljen v prvem planu



Slika 90 | Končni rezultat

6 RAZPRAVA IN SKLEP

Utopija modernističnega projekta zaradi svojega absolutnega izhodišča že vsebuje tudi distopijo. Ali, kot utemeljuje Kosec: “V svoji totalni zasnovi [planirana mesta] že nosijo kal totalne katastrofe” (Kosec, 2013: 156). Ta vgrajenost distopije v modernizem je povezana z odvisnostjo utopije od časa, prostora in zgodovine ter se skozi čas spreminja glede na politične, ekonomske in institucionalne družbene okvire, kot smo pisali že prej. Ko se razmere spremenijo, se tudi utopija spremeni in kar je bilo utopično lahko postane distopično. Se pravi, da prav s tem, ko utopijo udejanimo in jo realiziramo, spremenimo družbene okvire, s čimer spremenimo tudi utopijo. In prav zaradi tega razloga je utopija tako izmuzljiva in nedosegljiva - neprstor.

Kosec nam v svoji knjigi predstavi primer češkega mesta Terezina, ki je eno od ohranjenih mest - utrdb iz časa razsvetljenstva, s prav tako zvezdasto zasnovo, kakršno ima Palmanova, ki je popolna trdnjava. Med drugo svetovno vojno so nacisti Terezin, popolno trdnjavo, z lahkoto spremenili v popolni zapor, v taborišče za jude, kar je skrajni primer udejanitve v utopiji vsebovane distopije (Kosec, 2013).

Superstudio se zaveda kali totalne katastrofe in v svojem projektu napove nadaljni razvoj in distopijo, ki se skriva v idealnih modernističnih projektih. Nekaj njihovih napovedi se je že uresničilo.

Prvo mesto neposredno spominja na že prej omenjeni projekt Park Hill v Sheffieldu, katerega gradnja se je začela 14 let pred projektom 12 božičnih zgodb v svarilo. Park Hill se razprostira na hribu. Streha je ravna na isti nadmorski višini, višina stavb pa se prilagaja terenu. Pred nekaj leti je potekala vroča debata med zagovorniki in nasprotniki tega projekta. Zdaj je stavba prenovljena in je niso porušili.

Mreža prvega mesta, ki se spusti do tal, izolira približno 30 km² velika območja in ima tudi velike negativne posledice za naravo. Zidovi mesta izolirana območja ne omogočajo prehoda živalim in mešanja genskega materiala tako živalskim, kot tudi rastlinskim vrstam. Večja sklenjena območja, na katerih je prehod možen, tako obstajajo samo na nadmorskih višinah nad 1852 m. Podobna neprehodna območja ljudje že ustvarjamo z gradnjo avtocest, jezov in druge infrastrukture.

V ilustracijo tega, kako lahko meje vplivajo na živalsko populacijo, naj omenim primer območja, kjer je včasih tekla meja med Zahodno Nemčijo in Češkoslovaško. Meja je bila na vrhuncu hladne vojne zavarovana z visoko bodečo žico. Tam živeča populacija jelenov tako kakih 40 let ni mogla prehajati z ene strani meje na drugo. Zdaj, več kot 20 let po odstranitvi ograje, populacija jelenov še vedno ne prehaja linije nekdanje meje. Odkar so začeli slediti jelenom na češki strani, se je le en, po imenu Vincek, odpravil na nemško stran, pa še ta se je kmalu vrnil nazaj na češko stran (Rohwedder, 2009).

Uresničila se je tudi napoved desetega mesta, že prej omenjeni Palmanova Outlet Village. Svojo pojavnost si je nakupovalno središče sposodilo od Benetk, Firenc in drugih starih italijanskih mest. Ozke zavite ulice in na videz stare hiše vzbujajo v ljudeh občutke nostalgije, idile, kar je v funkciji večjega zaslužka. Zanimivo je, da sta v neposredni bližini tako renesančno idealno mesto, o katerem smo govorili prej in idealno mesto našega časa Palmanova Outlet Village. Še dlje od Palmanova Outlet pa so šli v Dohi v Katarju. Poleg tega, da so tudi tam pri gradnji trgovskega središča povzeli podobo starega italijanskega mesta, so dodali še umetno nebo, poslikano z oblaki, ki zagotavlja večno lepo vreme.

Situaciji na Slovenskem je verjetno najbližje enajsto mesto – mesto čudovitih hiš, ki močno spominja na trenutni slovenski trend “pisanih fasad”. Živobarvne fasade množično vznikajo predvsem na podeželju. Kljub temu, da lahko že v stavbnem redu vojvodine Kranjske iz leta 1875 beremo, da “na ulice obrnjena fasada ne sme biti dobremu okusu zoprna, ter je prepovedano hiše obarvati preživo, da v oči bode”, to področje danes ostaja neregulirano, izjema je občina Domžale, ki je leta 2011 z odlokom določila dovoljene barve fasad (Pisane fasade, 2015).



Slika 91 | Objekti, povezani v Park Hill v Sheffieldu, se razprostirajo po pobočju na hribu. Povezani so z vodoravno streho, višine stavb pa se prilagajajo terenu (Park Hill - Sheffield 1962, 2015)

Poleg tako očitnih povezav med napovedmi Superstudia in trenutnim stanjem najdemo tudi manj očitne podobnosti.

Vpliv tehnologije pa je več kot očiten. Kot v šestem mestu, ali v četrtem mestu, kjer ljudje živijo virtualno življenje, tudi danes “ta ubogljiva kreatura”, če uporabim besede Lewisa Mumforda, svoje življenje preživi obsedena s tehnologijo, tako, da celo več ur čaka v vrstah za nakup novega modela pametnega telefona. (Mumford, 1969)

Z mislijo na predstavljeno dvojno, tudi dvoumno rabo načrtovanja in prikazovanja zamišljenih svetov, lahko na nov način osmislimo tudi preveritev možnosti razširitve predstavitvenih izraznih sredstev v krajinski arhitekturi.

Knjiga *The invisible art* razkriva, kako skrbno varovana skrivnost so bile tehnike matte-paintinga, da niti režiserji niso imeli dostopa do matte-painting oddelka in se je matte-painterje obravnavalo skoraj kot čarovnike, ki so ustvarjali nove svetove (Cotta Vaz in Barron, 2002). V času vse bolj dostopne tehnologije in v dobi interneta je dostop do tehničnih znanj, ki so bila včasih skrbno varovana skrivnost, vedno enostavnejši. Na portalih, kakršen je youtube, lahko najdemo več kot dovolj materiala, ki nam pomaga pri tehničnem učenju rabe programov, prav tako lahko najdemo izbrana poglavja s področja likovne teorije. Svet vizualnih učinkov je sedaj dostopen praktično vsem.

Tehnike, ki se uporabljajo pri izdelavi filmskih krajin, se v določeni meri že uporabljajo tudi v krajinski arhitekturi, zato nekateri krajinski arhitekti že posedujejo določena znanja, potrebna v filmski industriji. Večja je sicer povezava med arhitekturo in filmom, ki traja že kar nekaj časa. Že znani industrijski oblikovalec Syd Mead, ki je ustvarjal še v analogni tehniki gvaš in je sodeloval pri filmih kot so *Iztrebljevalec* (Scot, 1982), *Tron* (Lisberger, 1982) in *Elizej* (Blomkamp, 2013), je sodeloval tudi z arhitekti pri vizualizaciji arhitekturnih projektov. V zadnjem času se tudi arhitekti vse bolj poslužujejo filmskih tehnik za komunikacijo z naročnikom ali javnostjo. To so predvsem večja podjetja z dovolj sredstvi, kot je Zaha Hadid, ki svoje projekte redno predstavlja z animiranimi posnetki, ne samo z 2D vizualizacijami. Poleg tega predvsem arhitekti vse bolj vstopajo v trg filmske produkcije. Tak primer je Thom Tenery, ki je sprva končal študij arhitekture na Univerzi v Teksasu, nekaj let delal kot arhitekt, zdaj pa uspešno deluje v filmski industriji. Delal je na primer na filmu *Pozaba* (Kosinski 2013) in *Star Wars Episode VII* (Abrams, 2015). V Sloveniji se z matte-paintingom mojstrsko ukvarja Zoran Arizanović, ki je diplomiral in magistriral iz smeri slikarstvo na ljubljanski Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje. Deluje na več področjih računalniškega oblikovanja in filmske postprodukcije. Sodeloval je na filmih *Robin Hood* (Scott, 2010), *Perzijski princ: Sipiine časa* [Prince of Persia: The Sands of Time] (Newell, 2010), *Zlati kompas* [The Golden Compass] (Weitz, 2007) in drugih.



Slika 92 | Matte-painting Zorana Arizanovića (Arizanović, 2014)

Nisem pa še našel krajinskega arhitekta, ki bi delal kot matte-painter v filmski industriji. To verjetno lahko pripišemo manjšemu številu krajinskih arhitektov in dejstvu, da so arhitekturne vizualizacije večkrat bližje fotorealizmu, kot krajinskoarhitekturne in je zaradi tega preskok v filmski svet za arhitekto lažji.

Tudi v krajinski arhitekturi je vsaka vizija negotove prihodnosti že v kali utopična, saj je poskus oblikovanja česar koli tudi poskus izboljšanja stanja. In utopičnost krajinsko arhitekturnih projektov se odraža tudi v njihovih vizualizacijah. Namen naloge ni bil analizirati narativnosti krajinskoarhitekturnih vizualizacij, vendar lahko že s površnim pregledom ugotovimo, da je med njimi veliko število izrazito utopičnih ali vsaj idealiziranih prostorskih prikazov. Ti se, tako kot filmske krajine, naslonijo na osnovna dva principa utopičnih krajin. Prvi je zamisel vrta, kot tuzemske udejanitve raja, kot ga spoznamo v Utopiji ali v Kandidu. Tovrstne vizualizacije prikazujejo lepo, sončno vreme, vrsto nasmejanih in dobrovoljnih, mladih in lepih ljudi. Drugi tip pa se opre na idejo arkadije, podobo idealizirane narave. V svoji likovni govorici se naslonijo na romantične krajinske slikarje 19. stoletja, katerih najvidnejši predstavnik je Caspar David Friedrich. Te vizualizacije prikazujejo arkadijsko naravo v pogosto meglenem ali deževnem vremenu.

Pri krajinski arhitekturi so vizualizacije večkrat kot v arhitekturi abstraktnejše in se oddaljijo od fotorealizma in s tem tudi od idealiziranih predstav. Kaj je razlog, lahko brez poglobljene analize le ugibamo. Zaradi uporabe rastlinskega gradiva in drugih dejavnikov je izdelava fotorealističnih vizualizacij tehnično zahtevna, mogoče pa je, da se krajinska arhitektura zaradi uporabe deloma nepredvidljivega rastlinskega gradiva in večje odvisnosti od naravnih dejavnikov bolj zaveda nepredvidljive prihodnosti in neuresničljivosti utopije, zaradi česar pride do odmika k bolj abstraktnim, tehnično enostavnejšim predstavitvam. Nekateri krajinski arhitekti nepredvidljivo prihodnost in odvisnost od naravnih dejavnikov že izpostavljajo. Tak je primer natečajnega projekta za Topographie des Terrors v Berlinu krajinskega arhitekta Martyna Prominskega in arhitektov Imke Woelk und Partner Architekten.



Slika 93 | Vizualizacija projekta Amager Bakke - kurilnica odpadkov BIG arhitektov (levo) in Kittelsen Troll (desno), ki jo je izdelalo podjetje MIR (BIG, 2015 in MIR, 2015)



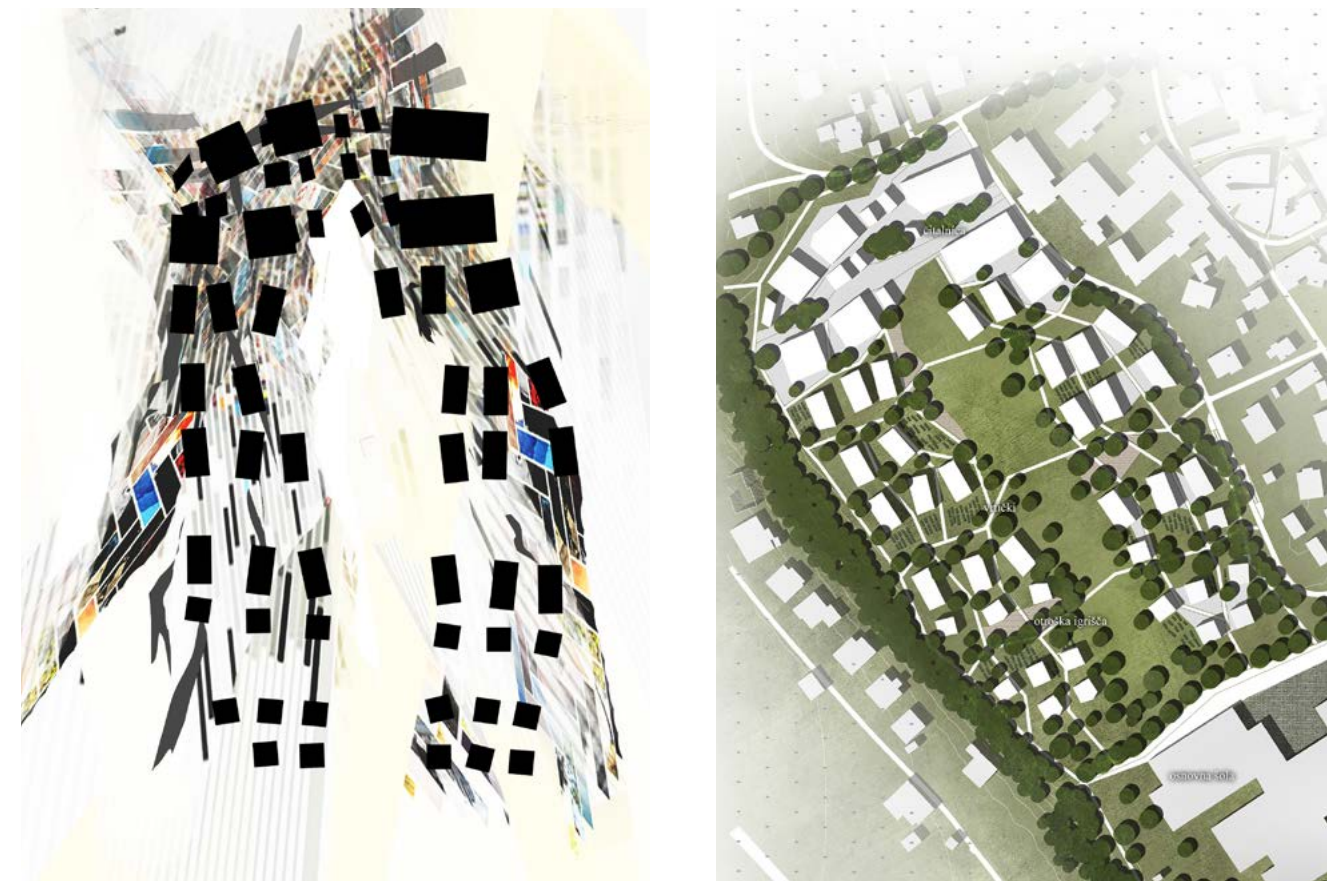
Slika 94 | Vizualizacije projekta Topographie des Terrors (Woelk, 2006)

Končni rezultat naloge se fotorealizmu približa, a ga ne doseže povsem. Fotorealizem niti ni bil cilj naloge, bolj je šlo za preveritev tehnik in prikaz možnosti razširitve palete predstavitev izraznih sredstev v krajinski arhitekturi, kar je mogoče videti in razumeti iz izdelanih vizualizacij. V nalogi sem z izdelavo vizualizacij pokazal, da se je s preprostimi, splošno dostopnimi orodji moč približati rezultatom filmske produkcije. Tako sem namesto filmske kamere uporabil digitalni fotoaparati, pri delu pa nisem uporabljal zelenega ozadja, vodil za kamero in drugih pripomočkov.

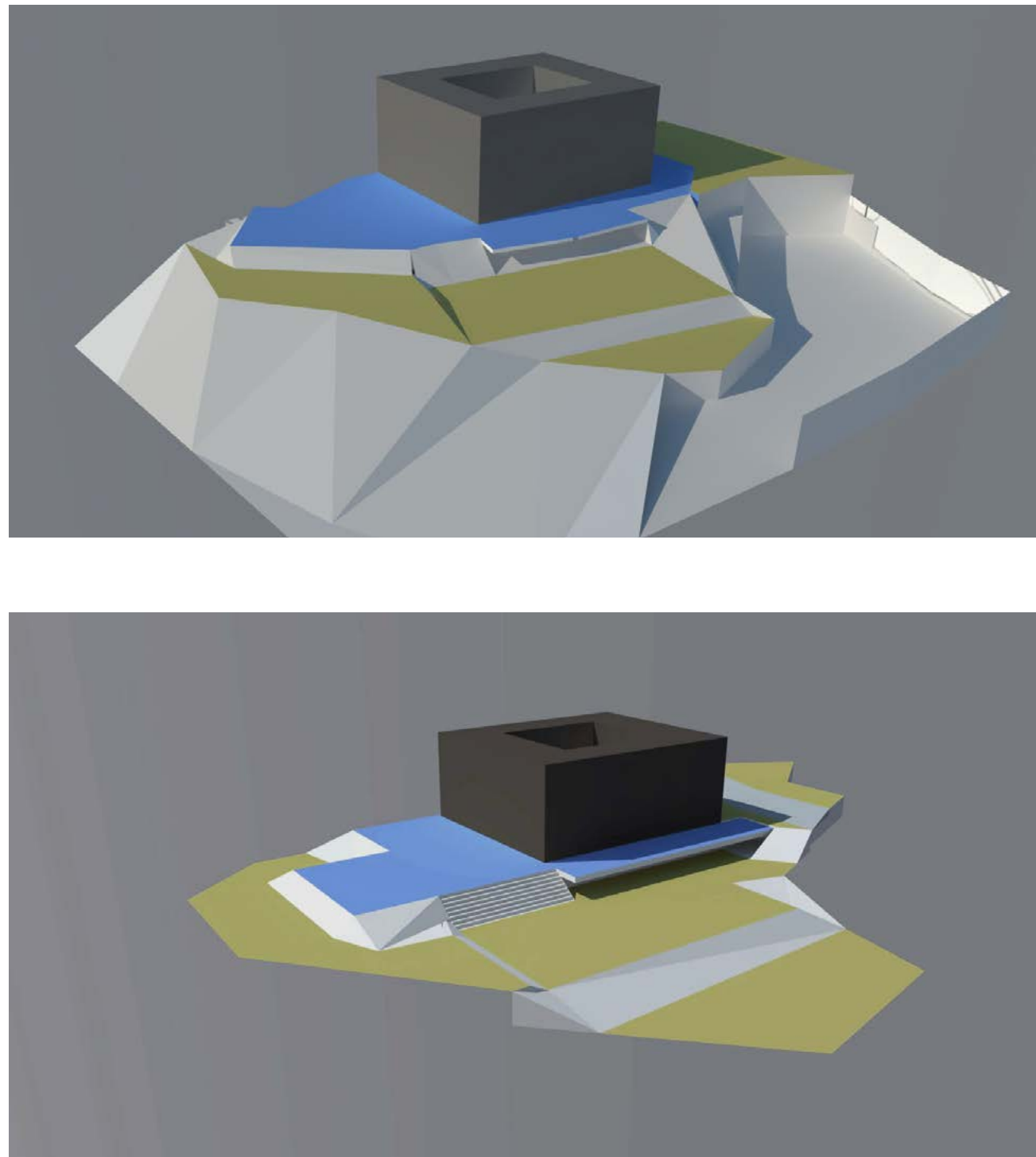
Fotorealistični animirani prikazi projektov so mogoče tehnično prezahtevni, risarju vzamejo preveč časa in so zaradi tega tudi predragi za rabo v krajinskoarhitekturnih birojih, razen v tistih največjih z dovolj sredstvi. Za komunikacijo z naročnikom in/ali javnostjo so primernejši grafično preprostejši prikazi, sploh v krajinski arhitekturi, kjer je smiselno tudi animirati spremembe prostora, s čimer jih lahko pojasnimo bolje kot v 2D prikazu. Animirani prikazi zaradi možnosti predstavitve časovne razsežnosti lahko prikažejo procese, ki potekajo v krajini. 3D tehnike pa poleg tega omogočijo še gibanje kamere, s čimer se lahko lažje predstavi še prostorska razsežnost teh procesov.

Mogoče še bolj kot za komunikacijo z javnostjo in naročnikom so tehnike računalniške grafike uporabne v načrtovalskem procesu. Tehnike, ki sem jih uporabil pri izdelavi konceptov (3D modeliranje, fotomanipulacija in digitalno slikanje), so zelo hitre in omogočajo hitre preveritve oblikovalskih rešitev. Lahko nudijo dobro podporo tradicionalnim medijem in načrtovalskemu pristopu. Gibanje kamere v 3D prostoru pa se lahko uporabi za virtualni sprehod skozi projekt in je smiselno za preverjanje in načrtovanje sekvenc v prostoru, zaporedja pogledov, ki jih obiskovalec doživlja pri gibanju skozi prostor.

V nalogi sem, zaradi velike vsebinske oddaljenosti projekta Dvanajst božičnih zgodb v svarilo, ustvarjal nove krajine in nisem spreminjal obstoječih. S spreminjanem obstoječih krajin sem se srečal le v zgodnji fazi izdelave magistrske naloge, ko sem izdelal nekaj testnih primerov matte-paintinga, s katerimi sem se učil procesa in tehnik, ki sem jih pozneje uporabil tudi za končni izdelek (glej Slika 2). Te tehnike bi bile za prikaz spreminjanja obstoječih krajin lahko zelo uporabne, ker omogočajo hitro preveritev rešitev v načrtovalskem procesu in prikaz projekta v video obliki. Slednji lahko laiku jasneje predstavijo idejo in mu omogočijo, da se bolj poveže z načrtom, oziroma se poistoveti s predlagano prostorsko spremembo bolj, kot mu to omogočata le načrt (situacija oz. tloris in prerezi) ter 2D vizualizacija).



Slika 95 | Uporaba tehnik fotomanipulacije v načrtovalskem procesu pri študijskem projektu Tolmin - ureditev sotočja reke Soče in Tolminščice. Razvoj ideje z uporabo tehnik fotomanipulacije (levo), končni rezultat (desno) (Avtorja: Ema Križič, Danijel Mohorič, mentor: doc. Darja Matjašec, asist: Nejc Florjanc, 2014)



Slika 96 | Uporaba tehnik 3D modeliranja pri razvoju ideje (levo) in končni tloris (desno) (Natečaj za osnovno šolo v Zurichu, avtorji krajinske arhitekture: prof. dr. Ana Kučan, Nejc Florjanc, Danijel Mohorič, arhitektura: Arhitektura Krušec, 2014)



Slika 97 | Uporaba tehnik 3D modeliranja, fotomanipulacije in digitalnega slikanja pri vizualizaciji arhitekturnega projekta (Preoblikovanje vojaškega pristanišča - Lorient Kéroman, Francija, Imke Woelk und Partner Architekten, vizualizacije: Danijel Mohorič, 2015)

7 POVZETEK

Film je medij za pripovedovanje zgodb. Kot pravi slovenska scenografka Meta Hočevar “Nič se ne more zgoditi, ne da bi se zgodilo nekje” (Hočevar, 1998: 9) To nam nakaže veliko vlogo, ki jo ima prostor v filmu. Večji pomen ima prostor v vsebinsko, časovno in prostorsko oddaljenih filmih, na katere se naloga tudi osredotoči.

Naloga se razdeli na dva dela. Prvi razišče in analizira pojavljanje krajine v filmih, drugi del pa se osredotoči na tehnike filmske industrije za oblikovanje in izdelavo neobstoječih krajin, ter spreminjanje obstoječih krajin.

Prvi del razišče zgodovino pojavljanja in oblikovanja krajin v filmih. Odkrije, da se oblikovanje krajin v filmih pojavlja že od samega začetka filma, ko je leta 1902 George Melies za potrebe filma Potovanje na Luno (Melies, 1902) oblikoval in izdelal scene lunarne krajine. Takrat se je oprl na gledališke scenografije. Naloga razišče načine pojavljanja krajine v filmih, značilnosti le te in odkrije, da se v časovno, prostorsko ali vsebinsko oddaljenih filmih praviloma pojavljata dva različna svetova, utopični in distopični svet.

Utopija je zamisel idealne družbene ureditve. Utopija v neposrednem prevodu pomeni ne prostor oziroma dober prostor, po definiciji tako nemore obstajati. Distopija pa je njeno nasprotje - slaba družbena ureditev. Utopija nastane kot odgovor na neidealne družbene razmere v katerih nastane. Prvič se utopija pojavi že s starimi Grki, koncept utopije in distopije pa je zakoreninjen tudi v krščanstvo, kjer se utopija pojavi kot rajski vrt, distopija pa kot pekel. Utopija je na začetku filozofski tekst, skozi zgodovino pa se razvije v znanstveno fantastiko in tu leži povezava utopije s filmom, predvsem z vsebinsko, časovno in prostorsko oddaljenimi filmi.

Iz tradicije utopične misli pa se razvijejo tudi urbane utopije, ki se razcvetijo v obdobju industrijske revolucije z vrtnim mestom Ebenezerja Howarda, ki mu sledijo tudi drugi, kot naprimer Frank Lloyd Wright s svojim mestom Broadacre in Le Corbusier s svojim Ville Radieuse. Slednji je tudi eden glavnih v gibanju CIAM. Cilj CIAM-a je bil širitev principov modernizma v vseh sklopih arhitekture. Modernizem pa je izrazilo utopično gibanje. Načrti utopistov doživijo tudi kritike, ena izmed kritikov je tudi Jane Jacobs, ki v svoji knjigi Umiranje in življenje velikih ameriških mest predstavi svoje argumente proti zamislim utopistov.

Razmere v Sovjetski zvezi po prvi svetovni vojni, ko želijo na ruševinah stare civilizacije zgraditi novo, popolno civilizacijo, privabijo mnoge arhitekta, ki imajo možnost uresničiti svoje utopične načrte. Poskus uresničitve utopije sicer spodleti, a kljub temu modernizem in s tem njegova utopičnost preživita do 60ih in 70ih let 20. stoletja, ko so člani Team10 še v lovu za utopijo sedanjosti.

Leta 1971 se kot opozicija urbanim utopijam tistega časa, bodisi zamišljenim bodisi poskusom njihove realizacije, z zanimivim projektom zoperstavi Superstudio. Superstudio s projektom 12 božičnih zgodb v svarilo kritizira modernistične ideje. Zavedajo se nedosegljivosti utopije in tega, da, kot pravi slovenski arhitekt Miloš Kosec, ta absolutna planirana mesta vsa vsebujejo kal katastrofe. V svojem projektu si zamislijo dvanajst idealnih mest, ki pa vsebujejo tako utopične kot distopične lastnosti, zaradi česar jih bralci dojemajo izrazito dvoumno.

Naloga na tem mestu zaključi s prvim delom in preskoči na drugi del, kjer pogleda, kako v filmski industriji oblikujejo in izdelujejo nove krajine, ter spreminjajo obstoječe, in vizualizira vseh dvanajst mest iz projekta 12 božičnih zgodb v svarilo. Pri tem se zgleduje po filmski produkciji in postprodukciji. Dva koncepta sta izbrana za izdelavo matte-paintinga, kjer se naloga poskusi približati foto-realizmu. Naloga se zaključi z animacijo teh dveh matte-paintingov.

Naloga aktualizira opise mest iz projekta Superstudia, ugotovi, da se je nekaj njihovih napovedi že uresničilo. Naloga, katere cilj je preveritev možnosti razširitve izraznih sredstev krajinskega arhitekta, pride do spoznanj, da so tehnike filmske produkcije in postprodukcije uporabne tako v načrtovalskem procesu krajinskega arhitekta, kot tudi za komunikacijo z naročnikom in/ali javnostjo. Tehnike, ki se uporabljajo za izdelavo konceptov (digitalno slikanje, risanje in foto-manipulacija ted 3D modeliranje) so zelo primerne kot podpora krajinskemu arhitektu v načrtovalskem procesu, saj omogočajo hitro preveritev rešitev in hiter razvoj novih rešitev. Glede fotorealističnih animacij prostora, kakršne uporabljajo v filmih je naloga nekoliko skeptična, kljub temu, da tak način komunikacije z naročnikom in/ali javnostjo že uporabljajo nekatera večja podjetja, kot je Zaha Hadid. Izdelava takih fotorealističnih animacij je tehnično zahtevna in časovno potratna, česar si velikokrat krajinsko arhitekturna pisarna ne more privoščiti, kljub temu da se da s splošno dostopno opremo doseči precej zadovoljive rezultate. Naloga pa doda, da je za potrebe krajinske arhitekture mogoče smiselnejši grafično preprostejši animirani prikaz, ki je tehnično manj zahteven in vzame manj časa.

8 VIRI

- Adobe Creative Team. 2002. Adobe Photoshop 7.0 Učilnica v knjigi, Ljubljana, Pasadena: 581 str.
- Archives de l'imaginaire. 2015.
http://lapisblog.epfl.ch/collection/detail_auteur.php?auteur=SUPERSTUDIO (12.10.2015)
- Arizanović Z., WINTER CASTLE-New matte painting
<http://zoranarizanovic.blogspot.si/> (30.10.2015)
- Arnheim R. 1957. Film as art. Berkeley, Los Angeles, London, University of California press: 230 str.
- Asimov I. 1986. Golo sonce, Ljubljana, Tehniška založba Slovenije: 208 str.
- Besson L. (režiser), Besson-Silla V. (producent). 2014. Lucy, Francija, EuropaCorp, TF1 Films Production, Canal+, Ciné+, TF1 (igrani film)
- BIG. 2015. Amager Resource Center
<http://www.big.dk/#projects-arc> (21.12. 2015)
- Blomkamp N. (režiser), Block B., Blomkamp N., Kinberg S. (producent). 2013. Elysium, ZDA, Media Rights Capital, QED International, Alphacore, Kinberg Genre (igrani film)
- Boorman J. (režiser in producent). 1972. Deliverance, ZDA, Elmer Productions (igrani film)
- Burton T. (režiser), Roth J. Zanuck R. D., Todd S., Todd J. (producent). 2010. Alice in wonderland, ZDA, Walt Disney Pictures, Roth Films, The Zanuck Company, Team Todd (igrani film)
- Cameron J. (režiser), Landau J., Cameron J. (producent). 2009. Avatar, Velika Britanija, ZDA, Lightstorm Entertainment, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners (igrani film)
- Cicero M. T. 2000. De Re Publica, London, Harvard University Press.
- Clayton J. (režiser in producent). 1961. The Innocents, Velika Britanija, 20th Century Fox (igrani film)
- Cole D. 2015. Dylan Cole Studio,
<http://www.dylancolestudio.com/> (12.10.2015)
- Cotta Vaz M., Barron, C. 2002. The invisible art: The legends of movie matte painting, San Francisco, Chronicle Books LLC: 287 str.
- Cuarón A. (režiser), Heyman D. Cuarón A. (producent). 2013. Gravity,, Velika Britanija, ZDA, Esperanto Filmoj, Heyday Films (igrani film)
- Cuarón A. (režiser), Shor H., Smith I., Smith T., Abraham M., Newman E. (producent). 2006. Children of men, Velika Britanija, ZDA, Strike Entertainment, Hit and Run Productions (igrani film)
- Dante A. 2013. Monarhija. Ljubljana, Slovenska matica: 201 str.
- del Torro G. (režiser), del Torro G., Cuarón A., Navarro B., Torresblanco F., Augustin A. (producent). 2006. El laberinto del fauno, Španija, Mehika, Tequila Gang, Estudios Picasso, Telecinco Cinema, Sententia Entertainment, Esperanto Filmoj (igrani film)
- de Raaij, A. Who Is Amsterdam's Graffiti Enigma Laser 3.14? Part Two: Interview
<http://isleofholland.com/read/street-art/laser-3-14-interview> (12.10.2015)
- Dystopia. 2015.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Dystopia> (12.10.2015)
- Fishman R. 1977. Urban Utopias in the Twentieth Century: Ebenezer Howard, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier, Cambridge, MIT Press
- Frasinelli P. 1971. Twelve Cautionary Tales for Christmas.
<http://socks-studio.com/2011/09/17/twelve-cautionary-tales-for-christmas-12-ideal-cities-by-superstudio-1971/> (12.10.2015)
- Frasinelli P. 2004. Superstudio/Piero Frassinelli, 1971: Dodici Citta Ideali/Twelve Ideal Cities,
<http://storefrontnews.org/programming/superstudiopiero-frassinelli-1971-dodici-citta-ideali-twelve-ideal-cities/> (12.10.2015)
- Garden city movement. 2015. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/Garden_city_movement (12.10.2015)
- Garland A. (režiser), Macdonald A., Reich A. (producent). 2015. Ex Machina, Velika Britanija, DNA Films, Film4, Scott Rudin Productions (igrani film)
- George Melies Official Website. 2015.
<http://www.melies.eu/English.html> (12.10.2015)
- Gilliam T. (režiser), Milchan A. (producent). 1985. Brazil, Velika Britanija, ZDA, Embassy International Pictures, Brazil Productions (igrani film)
- Glazer J. (režiser), Wilson J., Wechsler N. (producent). 2013. Under the skin, Velika Britanija, ZDA, Švica, BFI, Film4 (igrani film)
- Godard J. L. (režiser), Michelin A. (producent). 1965. Alphaville, Francija, Athos Films (igrani film)
- Hall D., Williams C. (režiser), Conli R. (producent). 2014. Big Hero 6, ZDA, Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios (animirani film)
- HABITAT SOCIAL | Existenz Minimum. 2013.
<http://laboratoireurbanismeinsurrectionnel.blogspot.si/2013/03/habitat-social-existenz-minimum.html> (12.10.2015)
- Habjan J. 2004. KRAJINA KOT PRVINA VARSTVA NARAVE. v: Mi urejamo krajino. Zbornik predstavitvene delavnice 5. novembert 2004. Ljubljana, Društvo krajinskih arhitektov Slovenije: 34-41
- History of Film. 2015. Wikipedia.
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_film (12.10.2015)

- Hitchcock A. (režiser in producent). 1966. Torn Curtain, ZDA, Universal Pictures (igrani film)
- Hočevar M. 1998. Prostor igre. Ljubljana, Mestno gledališče ljubljansko: 97 str.
- Howard E. 1902. Garden cities of to-morrow, London, S. Sonnenschein & Co., Ltd.
<http://www.sacred-texts.com/utopia/gcot/index.htm> (21.12.2015)
- Iwan A. 2013. Utopia refuses,
<http://www.anestadesign.com/utopia-refuses/> (12.10.2015)
- Jackson P. (režiser), Osborne B. M., Jackson P., Walsh F., Sanders T. (producent). 2001. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [igrani film], ZDA, Nova Zelandija, WingNut Films, The Saul Zaentz Company (igrani film)
- Jacobs J. 2009. Umiranje in življenje velikih ameriških mest. Ljubljana, Studia humanitatis: 511 str.
- Kosec M. 2013. Ruševina kot arhitekturni objekt. Ljubljana, Umetniško izobraževalno društvo Praznine: 235 str.
- Kosinski J. (režiser), Kosinski J., Chernin P., Clark D., Levine B., Henderson D. (producent). 2013. Oblivion [igrani film], ZDA, Relativity Media, Chernin Entertainment, Monolith Pictures, Radical Studios (igrani film)
- Kubrick S. (režiser in producent). 1980. The Shining, Velika Britanija, ZDA, The Producer Circle Company, Peregrine Productions, Hawk Films (igrani film)
- Lang F. (režiser), Pommer E. (producent). 1927. Metropolis, Nemčija, Paramount Pictures (igrani film)
- Lang P. 2010. Master Narrative Masterplan Blog.
<https://masternarrativemasterplan.wordpress.com/> (12.10.2015)
- Larrieu A., Larrieu J.M. (režiser), Boespflug F., Dumas S., Pésery B. (producent). 2013. L'Amour est un crime parfait, Francija, Švica, Gaumont (igrani film)
- Le Prince L. (režiser). 1888. Roundhay Garden Scene, Velika Britanija, Francija (kratki nemi film)
- Letchworth. 2015. Wikipedia.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Letchworth> (12.10.2015)
- Lucas G. (režiser), Kurtz G. (producent). 1977. Star Wars: Episode IV - A New Hope, ZDA, Lucasfilm Ltd. (igrani film)
- Lumiere L. (režiser in producent). 1895. La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon, Francija (dokumentarni film)
- Marker C. (režiser), Dauman A. (producent). 1962. La Jetée, Francija, Argos Films (kratki film)
- Mattingly D. B. 2011. The Digital Matte-painting Handbook, Sybex: 381 str.
- McClung W.A. 2007. Arhitektura raja, Ljubljana: Studia humanitatis: 220 str.
- Medina S. 2014. The wrong stuff.
<http://www.metropolismag.com/The-Wrong-Stuff/> (12.10.2015)
- Melies G. (režiser in producent). 1902. Le Voyage dans la Lune, Francija, Star Film Company (nemi film)
- Miller G. (režiser), Mitchell D., Miller G., Voeten P. J. (producent). 2015. Mad Max: Fury Road, Avstralija, ZDA, Kennedy Miller Mitchell, RatPac-Dune Entertainment, Village Roadshow Pictures (igrani film)
- MIR. 2015.
<http://mir.no/work/kittelsen/> (21.12. 2015)
- Moffett M., Fazio M., Wodehouse L. 2014. 3. izdaja. A world history of architecture, London, Lawrence King Publishing: 608 str.
- Moland H. P. (režiser), Kvae S. B. (producent). 2014. Kraftidioten, Norveška, Švedska, Danska, Paradox (igrani film)
- More T. Utopija. 2014. Ljubljana, Studia humanitatis: 191 str.
- Mumford L. 1969. Mesto v zgodovini. Ljubljana, Državna založba Slovenije: 804 str.
- Mumford E. 2009. Defining urban design: CIAM Architects and the formation of a Discipline, 1937-69, New Haven, London, Yale University Press: 262 str.
- Niccol A. (režiser), DeVito D., Shamberg M., Sher S., Lyon G. (producent). 1997. Gatacca, ZDA, Jersey Films (igrani film)
- Nolan C. (režiser), Nolan C., Thomas E. (producent). 2010. Inception, Velika Britanija, ZDA, Legendary Pictures (igrani film)
- Nolan C. (režiser), Nolan C., Thomas E., Obst L. (producent). 2014. Interstellar, ZDA, Velika Britanija, Legendary Pictures (igrani film)
- Ogrin D. 1993. Vrtna umetnost sveta: pregled svetovne dediščine. Ljubljana, Pudon EWO: 400 str.
- Ogrin D. 2010. Krajinska arhitektura. Ljubljana, Biotehniška fakulteta: 324 str.
- Orwell G. 2004. 1984. Ljubljana, Mladinska knjiga: 406 str.
- Orwell G. 2004. Živalska farma. Ljubljana, Delo: 93 str.
- Palmanova. 2015. Wikipedia.
<https://en.wikipedia.org/wiki/Palmanova> (28.10.2015)
- Plato. 1976. Država, Ljubljana, Državna založba Slovenije: 441 str
- Parádeisos. 2015. Bible Study Tools.
<http://www.biblestudytools.com/dictionary/paradise/> (12.10.2015)

Palmanova Outlet Village
<http://www.promosbrescia.it/en/palmanova-outlet-village.html> (30.10.2015)

Parajanov S. (režiser), 1968. Sayat Nova, Armenija, Armenfilm Studios (igrani film)

Park Hill, Sheffield : Deck Access Architecture. 2015.
<http://www.e-architect.co.uk/leeds/park-hill-sheffield> (30.10.2015)

Pisane fasade.
<http://pisanefasade.tumblr.com/> (30.10.2015)

Rohwedder C. 2015. Deep in the Forest, Bambi Remains the Cold War's Last Prisoner.
<http://www.wsj.com/articles/SB125729481234926717> (29.10.2015)

Repton H. 2015. Humphry Repton's Red Books.
<http://www.themorgan.org/collection/Humphry-Reptons-Red-Books#self> (12.10.2015)

Reynolds K. (režiser), Costner K., Davis J., Gordon C., Gordon L. (producent). 1995. Waterworld, ZDA, Gordon Company (igrani film)

Rowe C. 1976. The Architecture of Utopia, Cambridge, Massachusetts, MIT Press: 223 str.

Sanders C., DeBlois D. (režiser), Arnold B. (producent). 2010. How to Train Your Dragon, ZDA, DreamWorks Animation (animirani film)

Saulnier J. (režiser), Blair M., Byrne T., Peete R., Savino V., Orr A., Savjan A. (producent). 2013. Blue Ruin, ZDA (igrani film)

Scot R. (režiser) Shaw R. R., Deeley M. (producent). 1982. Blade Runner, ZDA, The Ladd Company (igrani film)

Spence, D. 2015. Plan Obus, Le Corbusier, Algiers, 1931
<http://www.utopiaforgot.com/blog/> (12.10.2015)

Srednjeveški vrt, alegorija svete maternice. 2015.
<http://www.rtvsllo.si/kultura/drugo/srednjeveski-vrt-alegorija-svete-maternice/154867>
 (30.10. 2015)

SSKJ. 2000. Ljubljana, Slovenska akademija znanosti in umetnosti
<http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html> (12.10.2015)

Stromberg R. (režiser), Roth J. (producent). 2014. Maleficent, ZDA. Walt Disney Pictures (igrani film)

Tarkovsky A. (režiser), Demidova A. (producent). 1979. Stalker, Sovjetska zveza, Mosfilm (igrani film)

Tarkovsky A. (režiser), Tarasov V. (producent). 1972. Solaris, Sovjetska zveza (igrani film)

TEAM 10 ONLINE.
<http://www.team10online.org/> (12.10.2015)

The History of the Discovery of Cinematography. 2015.
<http://www.precinemahistory.net/1885.htm> (12.10.2015)

Truffaut F. (režiser), Allen L. M. (producent). 1966. Fahrenheit 451, Velika Britanija, ZDA, Francija, An Enterprise Vineyard Production (igrani film)

Twelve Cautionary tales for Christmas,
<http://socks-studio.com/2011/09/17/twelve-cautionary-tales-for-christmas-12-ideal-cities-by-superstudio-1971/> (12.10.2015)

Twelve Ideal Cities: The Conical Terraced City. 2015.
<https://www.pinterest.com/pin/489907265687272615/> (12.10.2015)

Utopia book. 2015. Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Utopia_%28book%29 (12.10.2015)

Voltaire. 2003. Kandid ali optimizem. Ljubljana, Cankarjeva založba: 118 str.

Woelk I., Prominsky M., 2006. 'Topography of Terror' – Documentation and Visitor's Centre, Berlin
<http://iw-up.com/en/projekte/architekturprojekt-1-2/> (12.10.2015)

Wolfe R. The transformation of utopia under capitalist modernity.
<http://thecharnelhouse.org/2010/08/25/the-transformation-of-utopia-under-capitalist-modernity/>
 (12.10.2015)

Zhu F. Design Cinema – EP 9 - Taxi Stand Part 02
<https://www.youtube.com/watch?v=0U8tuCIIIWw> (12.10.2015)

ZAHVALA

Hvala mentorici prof. dr. Ani Kučan za vso podporo, usmeritve, konstruktivne komentarje in pomoč.

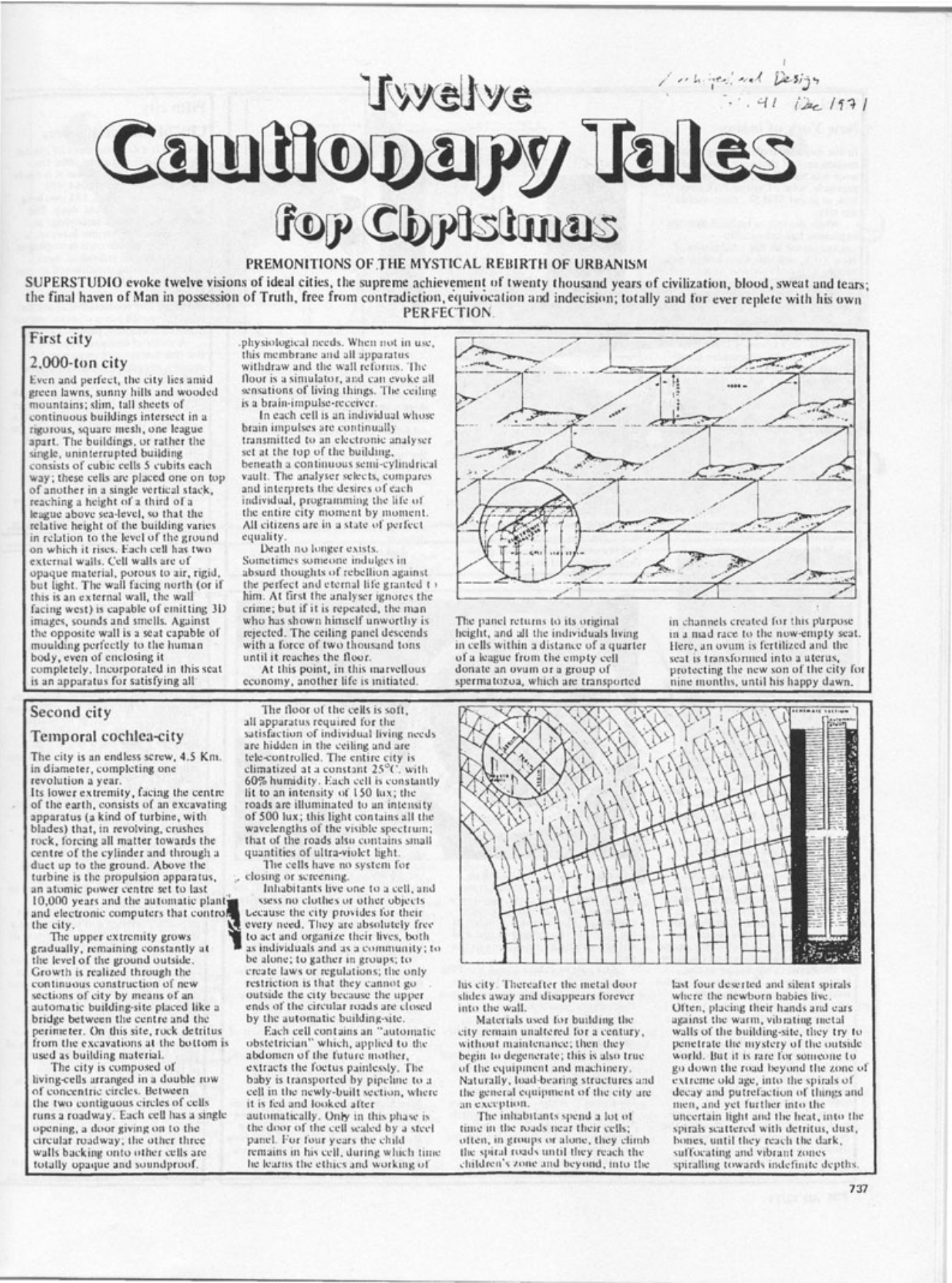
Hvala recenzentki doc. mag. Mateji Kregar Tršar in predsedniku komisije prof. dr. Davorinu Gazvodi za pregled dela in dodatne komentarje.

Hvala tudi prof. Miranu Zupaniču, Zoranu Arizanoviću in doc. Martinu Srebotnjaku iz AGRFT za pomoč in usmeritev pri pisanju ter za pomoč pri prevodu filmskih terminov.

Na koncu pa hvala tudi družini za vso pomoč in podporo v letih študija ter Yorku in Yodi, saj je bilo zaradi njune družbe delo prijetnejše.

PRILOGE

PRILOGA A | Dvanajst božičnih zgodb v svarilo (Frasinelli, 1971)



Third city

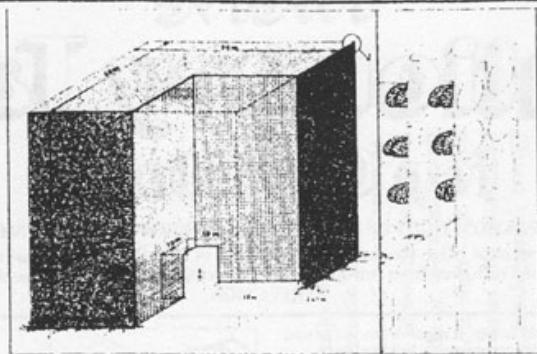
New York of brains

In the most charred, devastated and molten area of that grey space that once was New York, and, more precisely, where Central Park once was, at about 81st St., there stands the city.

When the others realized that the explosion had irrevocably contaminated all the inhabitants of New York, and that their bodies were rotting without recourse, it was decided to build the city. It is a cube, with a length, width and height of 180 ft., covered in quartz tiles measuring 10 x 10 in., in each of which there is a lens 9 in. in diameter. This covering condenses light onto the photosensitive layer behind, which transforms it into the energy necessary for the functioning of the city.

The cube is uniformly filled with 10 in. cubic containers, made of a special transparent polymer with indefinite stability. The inside of every cube is a spherical cavity filled with a liquid which supports a brain. In the thickness of the cell walls are the pipes through which the liquid is renewed. Systems of electrodes inserted in various points of the cerebral mass enable the brains to communicate directly.

At the centre of the city is a cavity with a length, width and



height 33 ft. 3 in. Its floor is at the same ground level as that on which the great cube stands. A corridor 3 ft. 4 in. wide, 6 ft. 8 in. high and 58 ft. 4 in. long connects the central cavity with the outside. The central cavity is mostly occupied by the regenerating and filter apparatus for the brain liquids; the filter process is particularly accurate, eliminating all toxins, thus preventing the process of necrosis and ageing.

10,000,456 brains live in the city: in the dim red light of the corridor and the central cavity, they pulse slowly, immersed in their

interminable meditations, or concentrated in mute, indefinite intercourse. Completely cut off from external perception, they can sublimate their thoughts for as long as the life of the sun, free to reach the supreme goals of wisdom and madness, perhaps to reach absolute knowledge.

They will survive humanity, they will see its march towards destruction, but they will be unable to do anything to accelerate it, or to delay it.

And then, finally, they will be alone.

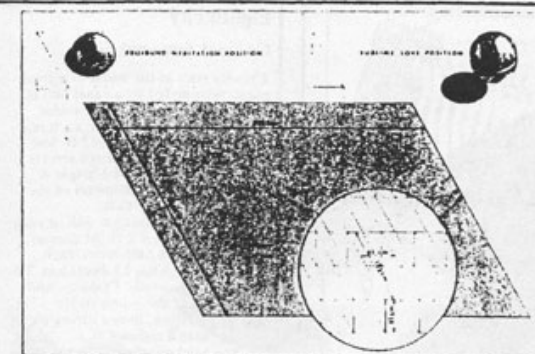
Fifth city

City of the hemispheres

The city is a dazzling sheet of crystal amidst woods and green hills. On nearing it, one realizes that it is made up of the covers of 10,044,900 crystalline sarcophagi, 185 cm. long, 61 cm. wide and 61 cm. deep. The walls separating the sarcophagi are transparent; the bottom however is shiny white. Inside each sarcophagus lies an immobile individual, eyes closed, breathing conditioned air and fed by a bloodstream - in fact, the blood system is connected to a purifying and regenerative apparatus which, through toxin elimination and doses of hormones, prevents ageing.

A series of electrodes applied to the cranium control an external sensory apparatus, of hemispherical form, diameter 30.5 cm.; this hemisphere of silvery metal is capable of moving and remaining immobile in the air and on the ground thanks to a propulsion system which emits no gas and no noise, and has an unlimited life. One might think that the hundreds of thousands of hemispheres that continually crowd the air and are suspended over the city or its surroundings are moved by telekinesis.

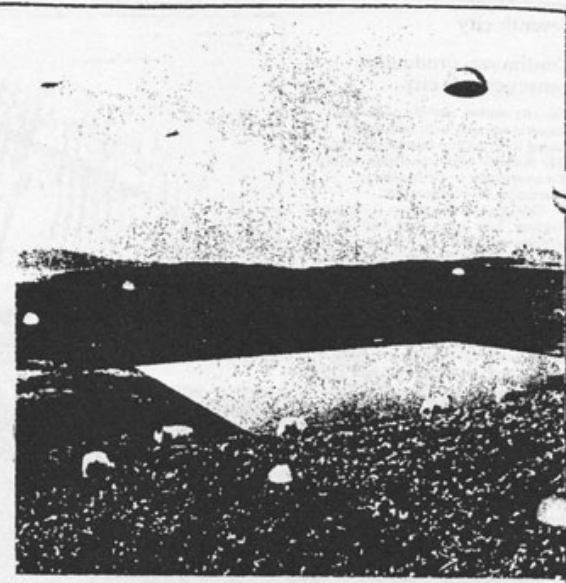
The flat surface of the hemisphere



contains its sensory organs; sight, hearing, taste, smell, touch. The sensations which these perceive are transmitted directly to the brain of the individual commanding the hemisphere.

At times one can see hemispheres placed on the sarcophagi of the owners, exactly over the head; this is the position known as "profound meditation". At other times, especially on sunny days, many hemispheres can be seen united in

couples; this is the position of "sublime love"; these spiritual unions naturally do not have the power to create life, but this is unnecessary in a place where death does not exist.



Fourth city

Spaceship city

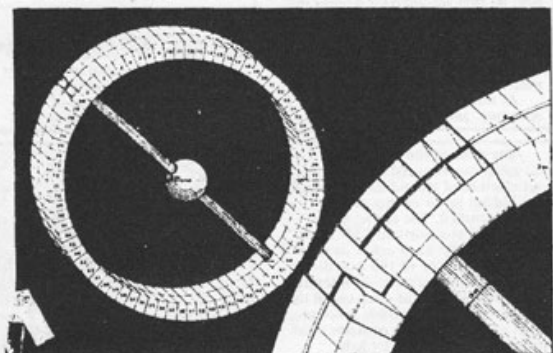
If a city can be considered a place where a group of men are born, live and die; if a city is a mother who looks after her children, furnishes them with all they require and decides how they shall be happy; if a city is all this, independent of its physical and demographical dimensions, then a spaceship, which for centuries has been following a precise route towards a planet thousands of light-years away, is also a city.

This spaceship is a huge red wheel 50 m. in diameter.

The central nucleus 8 m. diameter, contains a computer, programmed at the time of departure, to guide the ship; the propulsion apparatus, and all the equipment necessary for the life of the spaceship and the crew.

The external ring is divided into 80 sections of two cabins each, one above the other. In each cabin sleeps one of the 156 members of the crew, in the upper cabin a man in the lower a woman. The system of cabins rotates slowly completing one revolution every 80 years.

Members of the crew sleep from birth to death, enclosed in their cabins and enveloped in the cables and pipelines which regulate their existence. Their brains are connected by electrodes to a "dream generator" which contains tape recordings of two complementary lives, as they move, each pair of cabins runs through the tape which projects its evolving dream into the brains of the inhabitants; all passengers therefore live through the same dream at a



different moment. The eightieth sector of the perimetral ring is not closed: two openings the depth of a couple of cabins give onto cosmic emptiness. This sector is situated at the point of attachment of one end of the cylindrical connectors to the ring.

As a pair of cabins passes the 79th sector, and the outer wall begins to coincide with the opening, air escapes through the fissure and annuls the pressure in the cabin. But before dying of asphyxia, the passenger dies of total haemorrhage. No longer subject to external pressure, all blood vessels break, blood breaks through the entire skin and almost immediately freezes. The air gap continues to widen, and at the same time the cables and pipelines which had kept the body alive, detach themselves, and it floats slowly into outer space.

At the same moment, on the opposite side of the ring, at sector

no. 40 where the other extreme of the diameter conduit is attached, the dream stimulates the sexual activity of a couple; two ova are fertilized by two spermatozoa under controls that permit no possibility of error. Inside the two empty cabins, two "mechanical uteruses" expand to receive the two fertilized ova, the masculine one above, the feminine one beneath. Nine months later the uteruses withdraw, freeing the foetuses that in developing have already incorporated the terminals of the vital cables and conduits.

Thus, generation after generation, the spaceship proceeds towards its goal, with its load of sleepers with happy dreams, until it reaches the New Land where the awakened ones will found a new Babylon and a new Jerusalem, a new Athens and a new Rome, a new Moscow and a new New York - and also a new Berlin, a new Saigon and a new Cape Town.

And they will be happy.

Sixth city

Barnum Jnr.'s Magnificent and Fabulous City

The city lies beneath an enormous red and blue striped circus tent.

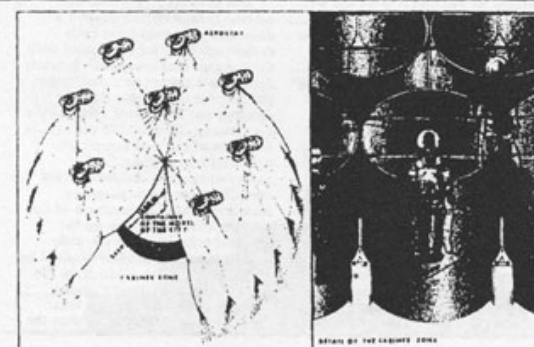
The tent, suspended by the traction between the aerostats and the thousands of cables anchoring its perimeter to the earth, has a diameter of 2 miles, 205 yards; at its centre stands an enormous cylinder with a diameter 1 mile and a height 100 yards, made of sheet metal nailed and painted silver; in this cylinder lies enclosed a city built on a scale five times smaller than reality; this is a city with about 2 million inhabitants; it has all the characteristics of a modern city, but also contains reproductions of all the major monuments of the world, from the Empire State Building to the Eiffel Tower, from the Colosseum (reconstructed in its original form) to Sunset Boulevard.

Here's how to visit this fabulous city: after arriving and parking buy a ticket - 50 cents for every minute of your visit to the city. Then pay a deposit for any eventual damage you might cause. This deposit is fixed at \$1 for every minute of your visit, but may not, in any case be less than \$900 (if you haven't got it, you can get a loan at the bank next to the ticket office by simply handing over your driving licence and the papers of your car; this loan will cost you 5% of the total). At this point, you receive the "key to the city"; this is an electronic punchcard which contains all information on you and your visit; you are then channelled along with other visitors towards the computer, and after arriving at a "choice point", you insert your "key" in a slot; then you see the red light in front of you change to green,

and can explain to the "brain" who you would like to be. If you want a famous person, living or dead, you just mention the name. We hope your "Hero" is on the list of 100,000 famous people available; otherwise, you must make another choice (on the screen in front of you you will see the photograph of the person chosen if available; the word "absent" if it isn't on the list; and the word "engaged" if it is in use at the time. Our organization isn't a masked ball, so don't ask for historical characters; the list only includes persons still living in 1913). For a visit as a famous person, the charge is \$1 a minute. If on the other hand you are unassuming and prefer an ordinary person, just tell the "brain" what kind of person and his picture will immediately appear on the screen. Having made your choice, wait for the sound of the bell and withdraw your "key". It now bears embossed the name of the person you have chosen. Then proceed to the cubicle zone and one that is free; insert your "key" in the board you find there. Within 90 secs., the rails above you will bring a space-suit type of garment which will remain hanging, attached to the rails by cables running from the joints and the helmet. When you are ready, push the green button at chest height on the space-suit. The floor you are standing on will disappear through a diaphragm system and you will find yourself on a circular plate with a diameter 2 yds. 1 ft. 5 in. This plate is covered with a layer of small steel balls which allow you any movement of the legs, even the splits if you know how. While you are observing these marvels, a plexiglass cylinder rises from round the edges of the plate, stopping when it reaches a height equal to the diameter of the plate. At this point it is better to close your eyes for a few seconds to avoid dizziness. When you open

them, you are in the city. Remember that from now on every movement of your body is transmitted by the suit (which is an extremely modern telepantograph) to the robot-doll you have chosen, and which is able to act within the city according to your impulses. The sensations of vision, smell, hearing and touch and taste perceived by its electronic detectors will be faithfully transmitted directly to your nervous centres.

Remember you can do whatever you want, but any damage to the city or its inhabitants will be debited to your account; also remember that your "character" has a small quantity of practical knowledge that can be of use to you during your "journey". He knows which is his car, his house, his wife or girl-friend, he can find his way in the city streets, etc. In the right-hand pocket of your jacket, or in your handbag if you are a woman, you have a loaded pistol (if you have chosen to be a detective or a killer, you know very well that your pistol is under your left armpit). You can use it as you please, but remember that every assassination will cost you repair charges, which are sometimes very heavy (a word in your ear: if you don't want to spend too much, aim low; a great bull's-eye between the eyes or in the forehead is satisfying, but ruins all the sensory detector mechanisms and this can cost you about \$1000. A good hole in the stomach, with a bit of luck, will cost you only \$300). Watch out: during your journey, naturally, you can be attacked, run over, the victim of attempted rape (even if you are dressed as a bright young man); you have the pistol for defence, but don't forget that killing for self-defence doesn't exempt you from refunding damages, so if you can't afford it, be resigned to getting killed or "serviced" (in any case, you won't feel any pain, this is the only type of sensation we don't provide for in our



normal characters. There are, however, 50,000 special characters with sensitivity to pain for those who like "special effects". Remember though that from the time you are mortally wounded, you lose control of the movements of your person. The automatic death simulators take over, differently programmed according to the type of wound received. This is naturally intended to increase the enjoyment of the person whose personage was unlucky enough to displease. At this point, your journey isn't over, you won't get back control of your movements, but you can watch a great run to the hospital in the ambulance with its siren wailing; then all the medical and legal formalities taking place around you just like in real life, and then at last you will be shut into a luxurious 1st-class coffin with padding and stereo music. The moment the coffin lid closes your journey comes to an end, irrespective of the time paid for: the coffin does not in fact go on to a quiet green cemetery, but directly to the Character Restoration Lab.

This explanation of cases of

violent death is lengthy because these are the cause of most of the complaints and unpleasant arguments with our clients. These are the rules of the game, and anyone who decides to buy a ticket automatically accepts them. Naturally, we wish you much better luck during your journey. Remember, you can do anything you want, nothing is forbidden. Have you ever wanted to make love to Brigitte Bardot? To strip Sophia Loren naked? To have Omar Sharif all to yourself? You can finally do it - all of these and many other famous people are wandering around the city. Seek them out, rush them in the middle of the road, no-one will recognize you, don't worry about the police, they're thinking about having some fun just like you are, and if anyone wants to be a moralist, remember, you've got your pistol with you. That's all. Don't waste any time, friend, rush over to Barnum Jnr.'s city, buy a ticket and enter the freest and most amusing city in the world. You'll live fantastic experiences and you'll be able to fulfil your every wish.

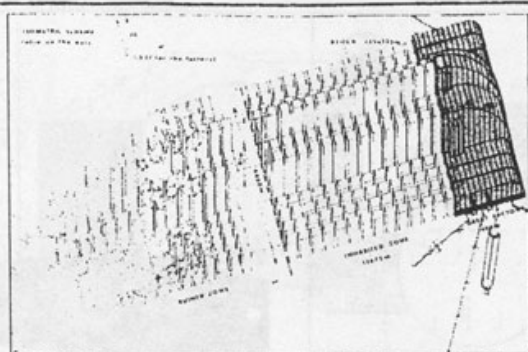
Seventh city

Continuous production conveyor belt city

The city moves, unrolling like a majestic serpent, over new lands, taking its 8 million inhabitants on a ride through valleys and hills, from the mountains to the seashore, generation after generation.

The head of the city is the Grand Factory, four miles wide, like the city it continuously produces 100 yds high, the Grand Factory exploits the land and the underground materials of the territory it crosses, and from these marvellously extracts all that it requires for the construction of the city. The Grand Factory devours shreds of useless nature and unformed minerals at its front end and emits sections of completely formed city, ready for use, from its back end. The Grand Factory moves forward at a speed of 1 ft. 2½ in. per hour. The plan of the city is based on a checkerboard of roads perpendicular and parallel to the Grand Factory; the roads separate square blocks, 261 x 261 yards, and are 29 yards wide. The perpendicular roads are numbered progressively, starting from the central axis of the city adding the letter L or R to the number according to whether it is on the left or the right of the axis; the parallel roads however are called by the name of the month and year of their construction. The Grand Factory produces a series of blocks (including the segments of perpendicular roads between them) in 27 days and the parallel road next to them in 3 days;

The greatest aspiration of every citizen is to move more and more often into a new house because the houses produced are continually modernized and equipped with the yet more perfect commodities that the Administrative Council invents for the joy of the citizens. The Great Families move monthly into the houses just built, following the rhythm of the Grand Factory. The other citizens do their best and



only those with little willpower and the laziest wait for four years before moving house. Luckily, it is not possible to live in the same house for more than four years after its construction; after this period, objects, accessories and the structure of the houses themselves decay, become unusable and soon after collapse. Only society's rejects, mad or insane individuals, still dare to wander amongst the ruins, the detritus and rubble that the city leaves behind it.

It is in order to prevent the citizens being reduced to such a desperate state that from their earliest age they are inculcated with the concept that everyone's greatest desire must always be a new house, and it is for this reason that the newspapers, TV and all other media continually advertise the marvellous novelties of the new houses, the technical innovations, the never-before-seen comforts. What could be more fascinating and reassuring than the spectacle of the families that daily drive up the perpendicular roads in the little yellow buses put at their disposal by the Administrative Council, in the direction of the Grand Factory, towards their new houses? What could be more stimulating than the

continual rivalry between all citizens in trying to live on parallel streets with the most recent dates? What day could be happier than when you move into your new house, and your Director gives you a day off on special grounds and congratulates you? What hour could be happier than when you enter your new home and discover all your new things, your new equipment, your new clothes and everything else that the Grand Factory has prepared for you? Admire the city from above, with its great black head, plumed with the smoke of thousands of factory chimneys, with its tidy body eight miles long, with at its centre the grandiose crest of skyscrapers, flanked by great blocks of popular housing estates, and stretches of villas with gardens at the edges; with its interminable wake of rubble indicating the ground covered.

Look at the perfect city that produces more goods for export than any other city. Look at the rows of lorries arriving empty and going away loaded with goods to contribute to the greater prosperity of our great country and the better fortunes of our well-loved shareholders.

Excerpt from "Happy Birthday, Grand Factory — our town is 200 years old"

Eighth city

Conical terraced city

The city rises in the midst of a great plain, surrounded by a canal 600 ft wide. It is formed of 500 circular levels one above the other, each one of which has a diameter 32 ft less than the one beneath. Each level is 8 ft high, thus the total height is 4000 ft., while the diameter of the lowest level is 16,000 ft.

In the circumference wall of each level are doors 2 x 7 ft. At ground level there are 6,500 doors, each successive level has 13 doors less. The 500th level has only 13 doors, and above this, at the centre of the 32 ft diameter terrace, rises a silvery metal cupola, with a radius 8 ft.

The total number of doors in the circumference walls of the city is 1,628,250. Each one gives on to a room formed by the external wall, a concentric interior wall and two radial walls; the distance between the two concentric walls is 16 ft. The maximum distance between the two radial walls and the height of the room is 7½ ft. In the radial walls, there are doors measuring 2 x 7 ft. which connect each room with the two next to it. The entire city is built of a white, vitreous, imperishable ceramic.

The levels are in no way connected; no architectural structure furnishes a hold for climbing; the terraces forming the steps between levels have no parapet.

In each room, in the centre of the wall facing the outside door, there are two circular openings, the lowest, 2 ft. diameter, is a kind of window opening on to the dark and silent interior of the cone, which is a single cavity without horizontal or vertical divisions. The second opening, placed above the first, has a 12 in diameter and is the end of a duct. Here newborn babies must be placed as soon as they are born. A few seconds after the baby is introduced into the opening it closes. When it re-opens, after some hours, the baby has a "co-ordinator" inserted in its brain.

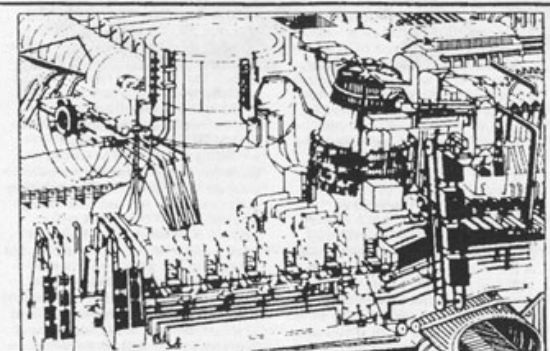
The "co-ordinator" transmits orders through brain impulses to one or more inhabitants (never more than five at the same time) living on the level beneath the one on which its owner lives; it is not possible to transmit impulses to the inhabitants of levels yet further down, nor to the inhabitants of one's own level, nor

Tenth city

City of order

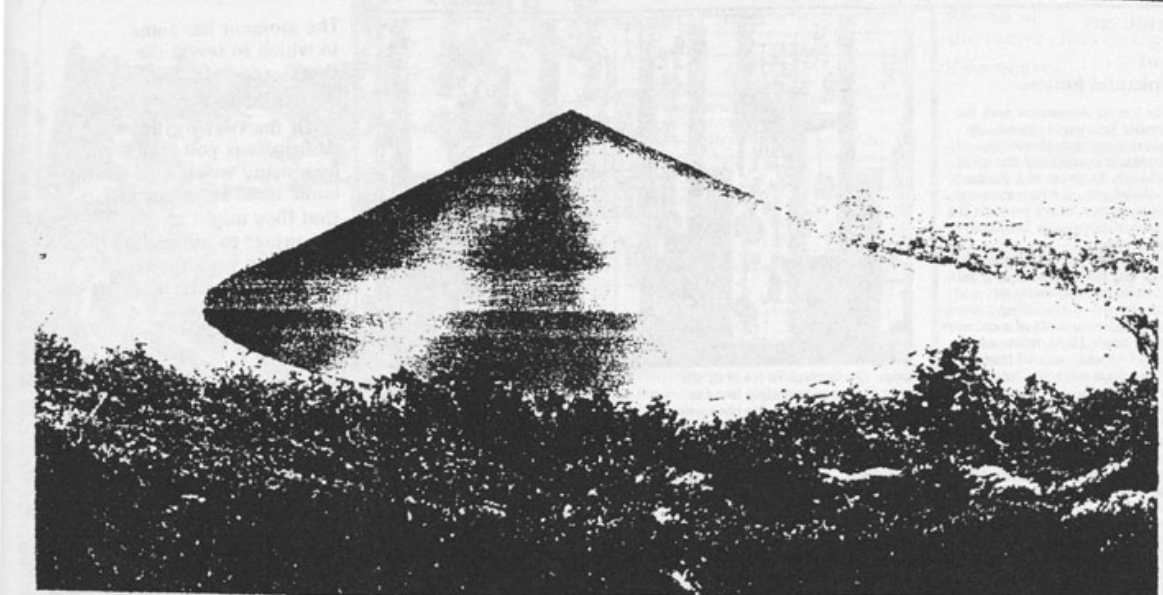
This city has, apparently, nothing strange about it; it has streets, squares, gardens, new houses and old; it is in fact a city like any other. The only thing is that it has been governed by the same mayor for forty-five years. The reason for his long stay in office is simple: he had an exceptionally good idea. Instead of trying to suit the city to its inhabitants, like everyone else, he thought of suiting the inhabitants to their city.

Now, 45 years later, things are starting to go really well; the citizens that jump the lights, damage city property, complain about the unpunctuality of the buses or the



The machine is self-sufficient, it takes from the outside world only some rays of sunlight, air and water rich with the mineral salts of the earth. It looks after its inhabitants by elaborating and synthesizing the substances originally placed in it; it recreates, that is, within itself, life

cycles from plant cultures and animal breeding. The perfection of the mechanism is such that the additional quantities of energy and matter brought in by the light, air and water become surplus. Any residue, anything that dies, is transformed. The machine produces fertilizers



still less to those living above. Theoretically, with an effort, it is possible to refuse to obey the orders coming from the inhabitants of the floor above, but the sense of guilt deriving from this rebellion is so great and provokes such intense mental suffering that only a few can bear it for long. Through this system — that is, ordering the things they need from those living beneath — the inhabitants obtain everything they require. Each desire passes from "co-ordinator" to "co-ordinator" until it reaches the lowest levels, and almost always until it reaches ground level, where the inhabitants farm the land, work and manufacture objects to satisfy the demands of the inhabitants of the upper levels.

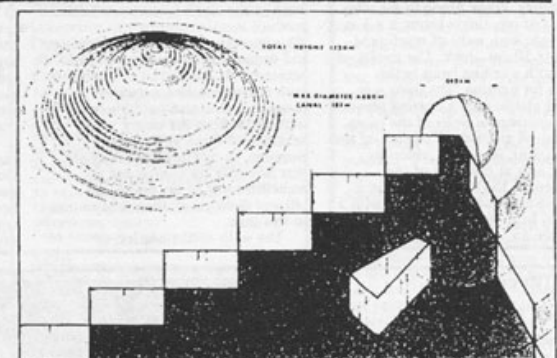
Twice a day, at fixed times, all the inhabitants of the city, putting their heads into the openings giving on to the central space, receive, through their "co-ordinator", a programme of dreams emitted by the man living in the cupola at the top.

No-one knows how the man living in the cupola lives, but everybody

imagines him to be happy because he never orders anything, never needs anything. It is said that the cupola has a mechanism which can grant his every wish immediately, and that the beautiful dreams he transmits are merely excerpts from his real life.

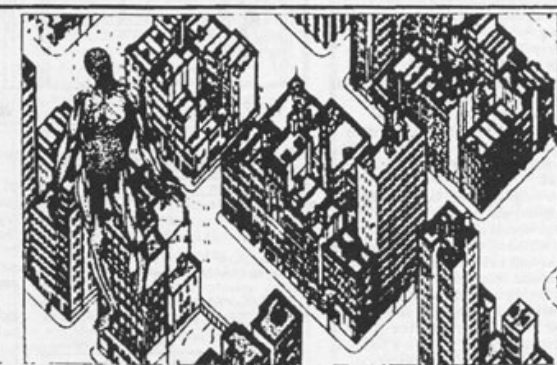
The highest aspiration of every inhabitant of the city is to climb to the higher levels and diminish the load of orders received through the "co-ordinator". All free time is dedicated to thinking up and executing plans to this end. Naturally, the inhabitants of the upper levels endeavour to foil these efforts by every means, and the bodies piled up here and there testify to the ferocity of their fights. Actually, it is the piles of bodies that provide the most useful means of climbing (naturally individuals with families, who want to take them along, are at a disadvantage).

The inhabitants of the highest levels, who have very few orders, and especially those on the very highest, who have none at all, continually endeavour to get into the cupola,



which apparently has no opening at all. It is said that if one touches a particular spot on its surface, it opens up a section for a few seconds to admit the lucky one, but no-one has ever emerged from the cupola to tell

the others about it. The most mysterious question is what happens to the previous inhabitants of the cupola, that is, those de-throned. On the terrace surrounding the cupola, a body has never been found.



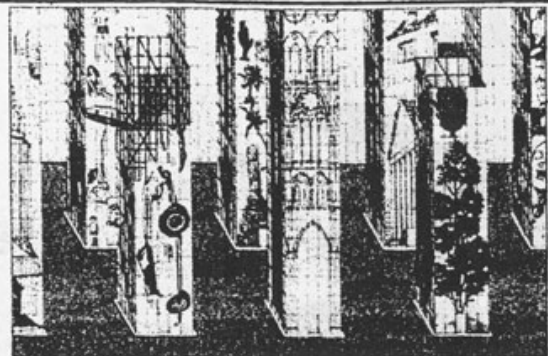
Eleventh city

City of the splendid houses

The city has no connexion with the countryside because it contains in itself everything that pleases its inhabitants. It is certainly the most beautiful city in the world, because all its inhabitants, at every moment of their existence, move towards the single goal of possessing the most beautiful house.

The city gives all its citizens the same starting point; that is, it grants every family nucleus the same amount of space for building a house. In fact, the city consists of a network of parallel roads 10 m. wide, which form 6 m² blocks; each of these 36 m² blocks is occupied by a single family house.

The limitation of the space available for each house has the purpose of obliging citizens to dedicate all their efforts to the aesthetic enrichment of the outside of their homes, avoiding any temptations of comfort and softness, which would inevitably lead to the weakening of the yearning that should incessantly move the citizens to build ever more beautiful houses, in continuous rivalry with neighbours and friends. Every house in the city consists of one single room, 5 x 5 m., 3 m. high, with walls of reinforced concrete 50 cm. thick. The roof is of glass, with a ceiling lamp in the middle for lighting. The floor is in padded plastic with a heating plaque in the centre; the walls of the room are painted greenish. A curtain of the same colour, in plastic, hides the service area at the right of the entrance; to the left of the door, a green-painted metal cupboard with a security lock contains clothing, but there are no other objects in the



room. On the wall in front of the door there are two taps, one for water, and the other for the nutritive plasma based on chlorella and integrated with vitamins and mineral salts, which constitutes the citizens' only food.

Above the taps, on the electric light switch and on the regulating knob of the heating plaque, there are meters connected to the central electronic computer of the city which takes care of the citizens' remuneration. All citizens in fact work in the city's factories, which produce metal components, silk-screened plastic panels, clothing and ornaments and articles of basic necessity. At the end of the month, each citizen receives a sheaf of coupons, calculated on his wages, with deductions for water, light, heating and food; with these coupons, he can buy the materials that he needs for continuing the embellishment of his house. All citizens dedicate all their leisure time to this task.

The walls of the houses, of

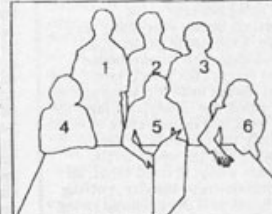
reinforced concrete, are the bases for metal frames bearing silk-screened panels depicting any subject in bright colours; the choice of the subject to be represented on his house is left to the taste of the individual; the most popular is famous historical buildings, but there is no lack of trees, animals, paintings and sculpture, etc.

There is no limit to the height of these towers, except for the high cost of the building materials; the families with most prestige live in towers up to 200 m. high, and on which various subjects are depicted. Towers taller than 90 m. can no longer be supported by the iron framework alone, and contain a transparent plastic balloon filled with helium which helps to hold up the construction.

All coupons not spent on building materials are used for the purchase of clothing and personal ornament. In the streets, the inhabitants, who at home spend their time naked, are clothed in many-coloured garments, gay and cut in all styles.

The moment has come in which to reveal the significance of these descriptions: this is a test

Of the twelve cities whose descriptions you have read, how many would you like to come true? Have you felt that they might be of advantage to humanity? Work out your answer carefully. Results on p. 785



Superstudio
Piazza di Belvedere 1, Firenze 50124.

- 1 Alessandro Magris: born 1941, graduated in architecture in 1970, when he joined Superstudio.
- 2 Alessandro Poli: born 1941, graduated in architecture in 1970, when he joined Superstudio.
- 3 Piero Frassinelli: born 1939, awarded diploma in 1958, a degree in architecture in 1968, joined Superstudio in 1968.
- 4 Cristiano Toraldo di Francia: born 1941, graduated in architecture in 1966; co-founder of Superstudio.
- 5 Roberto Magris: born 1935, awarded diploma in 1955, joined Superstudio in 1967.
- 6 Adolfo Natalini: born 1941, graduated in architecture 1966, when with Cristiano Toraldo di Francia, he founded Superstudio. Teaches in the Faculty of Architecture, in Florence.

*Note to p. 29: The sidewalks of the longitudinal tunnels are raised 70 cm. above the roadway and under them lie the conduits for the elimination of bodies. These are transported to the incinerators by conveyor belts.

For the report on Lama Foundation (see p. 763), as well as the pictures, typesetting and layout, we are indebted to Steve Durkee who informs us that Lama Foundation's latest publication, 'Be here now' is published by Lama Foundation, 419 Park Ave South, New York, Stewart Brand (Whole Earth Catalog) calls Lama Foundation 'the best of the new idealistic communes'. He says 'I see communes as an important place to make real mistakes, and occasionally a mistake that counts'.

Twelfth city

City of the book

The book that all citizens wear hanging on a chain round their necks is the spirit of the city. Left-hand pages list the moral norms, right-hand pages, codes of behaviour on which the citizen bases his life.

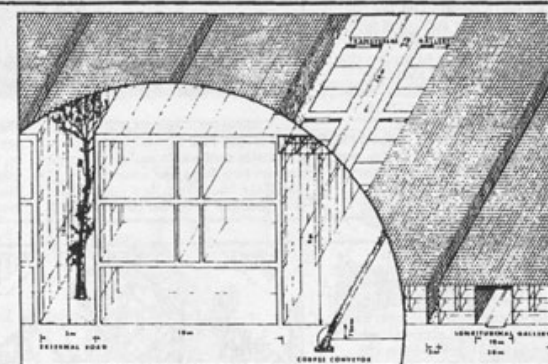
The city consists of a series of parallel buildings 10 m. high, 30 m. wide, and 10 km. long, with a distance of 3 m. between them. Inside each building is a tunnel 10 m. wide, 9 m. high, and the length of the building.

Every 30 m., smaller transverse tunnels (3 x 3 m.) join the longitudinal tunnels and the external streets between the buildings.

The longitudinal tunnels are completely dark, but each citizen is equipped with infra-red visual devices which enable him to see perfectly in the dark.

The built-up areas between the longitudinal tunnels and the external streets are occupied by single, identical houses with a central corridor and rooms to right and left; every house therefore has half its rooms facing onto the streets and half onto the longitudinal tunnels.

The Book which rules the life of the citizens is made in such a fashion that the left-hand page (ethics) can be read only by outside light, and the



right-hand page (behaviour) only in the dark, with infra-red light.

Extracts from the Book

- p.2. The law is the same for all
- p.3. The law is proportioned to the power of the individual
- p.6. The state is at the service of the citizen
- p.28. Kill only in self-defence
- p.7. The citizen is at the service of the state
- p.29. Kill in lawful attack and dispose of the body in the appropriate openings

In any situation, a citizen must observe the corresponding regulations

to be found in the Book. The ethics of the Book are those of Christianity plus legislative and constitutional principles; the regulations governing behaviour are the result of behavioural tendencies in Western cultures freed from those moralistic overtones that had before prevented their free development.

All citizens are free to live in the light, or in the dark, or to move between them; practically all life is carried on in the tunnels and the house-rooms overlooking these. On the ground floor are shops and offices.



ICSID,
Ibiza
1971

Courses

UK

London

● Building Research Station
Gordon, Watford WD2 3JH, tel. Gordon (Herts.) 14040, ext. 1226
7-8 Dec., 'Wind loading on buildings', fee £14.

● CASE (Centre for Advanced Studies in Environment)
The Architectural Association, 36 Bedford Square, London WC1R 3EU, tel. 01-636 0943

5-6 Jan., 'Performance of the building contract', fee £20
19-20 and 26-27 Jan., 'Recent developments in environmental controls', fee £20

16-17 Feb., 'Local circulation, traffic and servicing', fee £20

● Polytechnic of Central London, Department of Building, 26 Marylebone Road, London NW1, Tel. 01-486 5811 Ext. 347
1971/72, Modular Building Industry Courses

● Polytechnic of the South Bank
Dept. of Architecture, Hackford Road, London SW9, Tel. 736 7190
Commencing 7 Jan., course of 12 lectures, 'Design for T.V.' - Fridays at 6.30 pm. Hackford Road annexe. Fee £3.50.

Bristol

● University of Bristol
Department of Extra-Mural Studies, 30/32 Fynsill's Park Road, Bristol BS8 1HR

13 Dec., 'Changes in practice'
21-23 Jan., 1972, 'Shopping centres'
25-27 Feb., 'Environmental control'
24-26 March, 'Defects, failures and maintenance in buildings'

28-30 April, 'architectural practice and the Common Market'
29 May, 'House conversion'
16-17 June, 'Architectural secretaries' course', Fees between £12 and £3.

York

● Institute of Advanced Architectural Studies, The King's Manor, York YO1 2EP, Tel. York 24919
28 Dec. 1971 - 8 Jan. 1972, fee £39.00

'Teaching Methods'
October 1972, one year full time diploma course in 'Conservation Studies'. Applications to Dr. Derek Linstrum at above address.

Lecture

The annual lecture of the Society of Architectural Historians of GB will be given by John Brandon Jones on 'C. F. A. Voysey: Pugin's last disciple', on January 17, at 6pm, at the Royal Society of Arts, Adelphi, London WC2. The lecture is open to the public.

Died

Robin Boyd, on October 25, aged 52, the Australian architect best known abroad, famous equally for his writings as for his neat buildings, Edgar Wind, aged 71, Professor Emeritus of the History of Art at Oxford University, one of the most brilliant lecturers and writers of the age.

Results of the twelve cities test, p. 787.

If you approved:

More than nine: You are a head of state, or hope to become one, or at any rate you are suited to be one. The logic and the mechanism of the system are perfected within you, are part of you, are you. You are but an empty shell, a dark, humid cavity into which the system has penetrated like tendrils of pumpkin plants into earthy crevices, until it has filled them completely. You are a literal evocation of hell, horror surrounds you. You are not a human being.

From six to nine: You are an element of the system, a cog functioning perfectly within its mechanism; lubricated by the logic of the culture, and thus free from friction, you turn smoothly, perfectly synchronized with your creator; hallucinating and sadistic you generate terror. You are not a human being either, but a "golem".

From three to six: You are a slave, a succubus. You have killed your doubts in order not to be killed by them, and you have died with them anyway. You don't think, you don't want, you only execute orders. Of the whole you, there remain but limbs and organs, nothing more than mechanical parts functioning in one direction only: from the assembly line to the junk yard. You are nothing; a poor, creaking "robot".

From one to three: You are a worm. You have got the idea and you don't want to admit it even to yourself. You have amputated your legs, arms and teeth because you're scared even to run away. And now you're hidden away in a dark corner with your snout in the mud so as not to see or hear. But the disgusting thing about you is that you'd like to be less frightened so as to be like everyone else. You're a human being, but perhaps that's worse than if you weren't; haven't you noticed?

You didn't want any of the cities to come true: So, you feel self-satisfied, but you shouldn't; because you haven't caught on: you haven't understood that the descriptions represent cities now. Is it possible that you didn't realize that it is enough to carry forward the logic of the system until it becomes rigorous logic, to concretize many more hallucinating fantasies than those described here? Hold on, the way is broad, the "technologically advanced" countries are running rapidly along it (ever nearer their goal) and the "developing countries" are following close. You are an idiot.

Only if you understood the game from the beginning, can you hope to be saved. From the horror of us and our surroundings, "revelation" could spring. Ascend, then, up to the Old Man of the Mountain and be of his children. Observe time through the white hairs of his beard, and when you have been reborn, descend with a pill of hashish beneath your tongue, and a knife under your shirt, to exterminate the spirits, monsters and demons that infect the Earth, and finally, purified with water and incense, you can prepare the foundations for the new City of the White Walls.

PRILOGA B | Dvanajst božičnih zgodb v svarilo - prevod

Prvo mesto - Mesto dvatisočih ton

Enako in popolno mesto leži sredi zelenih travnikov, sončnih hribov in gozdnatih gora: vitki, visoki deli nepretrgane stavbe se sekajo v strogi kvadratni mreži, eno ligo narazen (5,556 km). Stavbe, oziroma bolje rečeno, ena sama neprekinjena stavba sestoji iz kubičnih celic, ki merijo v vsako smer 5 kubitov (2,29 m); te celice so položene ena vrh druge in dosežejo višino tretjine lige nad morsko gladino, tako, da se relativna višina stavbe spreminja glede na nadmorsko višino terena na katerem leži. Vsaka celica ima dve zunanji steni. Celične stene ne prepuščajo svetlobe, prepuščajo pa zrak. Severna stena (če pa je to zunanja stena, potem zahodna stena) je sposobna ustvarjanja 3D podob, zvokov in vonjev. Na nasprotni steni je sedež, ki se popolnoma prilega človeškemu telesu in ga v celoti objame. V tem sedežu je aparat, ki zadosti vse fiziološke potrebe. Kadar ni v uporabi, membrana in celoten aparat izgineta v steni. Tla so simulator in lahko vzbudijo vsa občutja živih bitij. Strop sprejema možganske valove. V vsaki celici je človek, čigar možganske valove analizator na vrhu stavbe stalno sprejema in jih bere. Analizator izbere, primerja in interpretira želje vsakega posameznika, programira življenje celotnega mesta trenutek za trenutkom. Vsi prebivalci so v stanju popolne enakosti.

Smrt ne obstaja več. Včasih se komu utrnejo absurdne misli o uporabi proti podarjenemu popolnemu in večnemu življenju. Sprva analizator ignorira zločin, a če se ponovi, posameznika, ki se je izkazal za nevrednega, zavrže. Stropna plošča se spusti s silo dvatisoč ton, dokler ne doseže tal. V tem trenutku je v tem čudovitem mestu spočeto novo življenje. Plošča se vrne na prvotno višino in vsi posamezniki v celicah, ki so oddaljene četrto milje od prazne celice, donirajo ali jajčece ali skupino semenčic, ki po kanalih potujejo v divji bitki do zdaj prazne celice. Tukaj se jajčece oplodi in sedež se spremeni v maternico, ki varuje novega sina mesta devet mesecev, do njegove srečne zore.

Drugo mesto - Mesto časovne vijačnice

Mesto je neskončen vijak, s premerom 4,5 km. Vrti se s frekvenco enega obrata na leto. Čisto spodaj je stroj za izkopavanje, ki drobi skalo, material potiska proti sredini cilindra in navzgor proti površju. Nad turbino je atomsko jedro, ki zagotavlja moč in premore dovolj energije za 10 000 let. V jedru je tudi računalnik, ki nadzira mesto.

Na vrhu mesto postopno gradi samo sebe, tako da vedno ostaja na površini. Na mostu med središčem cilindra in robom stoji avtomatsko gradbišče. Izkopan material služi kot material za gradnjo. Mesto je sestavljeno iz bivalnih celic, ki so razporejene v dveh koncentričnih krogih. Med njima teče cesta. Vsaka celica ima eno samo odprtino, vrata, ki se odpirajo na krožno cesto. Ostale tri stene celice so brez odprtin in zvočno izolirane.

Tla celic so mehka, vsi aparati potrebni za zadovoljitev človekovih potreb so skriti v stropu in pod brezžičnim nadzorom. Celotno mesto je klimatizirano na konstantnih 25°C s 60% vlažnostjo zraka. Vsaka celica je neprestano osvetljena z intenziteto 150 luksov; cesta je osvetljena z intenziteto 500 luksov; ta svetloba vsebuje vse valovne dolžine vidne svetlobe; cestna svetloba vsebuje tudi majhne količine ultra-vijolične svetlobe. Celice nimajo sistema za zapiranje ali zastiranje. Prebivalci živijo vsak v svoji celici brez osebne lastnine, saj mesto poskrbi za vse njihove potrebe. Življenje si lahko organizirajo po svojih željah, tako zasebno, kot tudi kot skupnost. Lahko so sami, se zbirajo v skupine, lahko si določajo zakone ali pravila. Edina omejitev je, da ne morejo nikoli zapustiti mesta, saj je zgornji konec zaprt z avtomatskim gradbiščem.

Vsaka celica vsebuje “avtomatskega porođničarja“, ki iz trebuha bodoče matere neboleče odstrani fetus. Dojenčka se transportira po cevovodu do celice v novo zgrajenem delu, kjer je skrb zanj avtomatizirana. V tej fazi so vrata celice zaprta s kovinsko ploščo. Otrok je štiri leta zaprt v svoji celici in v tem času se pouči o etiki in delovanju mesta. Po tem času se kovinska vrata odprejo in za vedno izginejo v steni.

Materiali uporabljeni pri gradnji mesta ostanejo enaki sto let, brez vzdrževanja. Po tem času začnejo materiali in aparati propadati. Nosilne strukture mesta in glavni stroji za izkopavanje so seveda izjema. Prebivalci preživijo veliko časa na cesti v bližini svojih celic. Pogosto se v skupini ali sami vzpenjajo po spiralni cesti dokler ne dosežejo otroškega območja in še naprej v zadnje štiri zapuščene in tihe spirale, v katerih živijo še nerojeni dojenčki. Pogosto položijo svoje roke in ušesa na toplo, vibrirajočo kovinsko steno gradbišča, s čimer skušajo razvozlati skrivnost zunanjega sveta. Le redko pa se kdo spusti po cesti do območja ekstremne starosti in še naprej v spirale stvarnega razkroja in ljudskega gnitja in še dlje v negotovo luč in srce, v spirale raztresenih razvalin, prahu, kosti, dokler ne dosežejo temne, zadušljive cone, ki išče svojo pot proti nedoločnim globinam.

Tretje mesto - New York možganov

V najbolj zoglenelem, opustošenem in stopljenem delu sveta, kjer je nekoč stal New York in bolj natančno, kjer je bil nekoč Central Park, približno pri 81st., leži mesto.

Ko so drugi spoznali, da je eksplozija nepopravljivo okužila vse prebivalce New Yorka in da njihova trupla gnijejo, je bilo odločeno, da se zgradi novo mesto. To je kocka z dolžino, širino in višino 55 m, pokrita s kremenčastimi ploščicami velikosti 25 x 25 cm, v vsaki pa je leča s premerom 22 cm. Ta pokrov osredotoči svetlobo na fotoobčutljivo plast, ki to svetlobo pretvori v energijo, potrebno za delovanje mesta.

Kocka je enakomerno napolnjena s 25 cm velikimi kubičnimi posodami, ki so narejene iz neskončno obstojnega posebnega prozornega materiala. Znotraj vsake kocke je kroglasta votlina napolnjena s tekočino, ki podpira možgane. V debelini celičnih sten so pipe, skozi katere se ta tekočina obnavlja. Sistem elektrod je vstavljen v različne točke cerebralne mase in možganom omogoča neposredno sporazumevanje.

V središču mesta je votlina, dolga, široka in visoka 10 m. Tla votline so na isti višini kot tla, na katerih stoji velika kocka. Hodnik, širok 1 m, visok 2 m in dolg 22,5 m, povezuje centralno votlino z zunanostjo. V centralni votlini v glavnem potekajo regeneracijski procesi, zato vsebuje filtrirne aparate za možgansko tekočino; filtrirni proces je izjemno natančen in odstrani vse strupe, s čimer preprečuje proces nekroze in staranja.

10.000.456 možganov živi v mestu, v medlo rdeči svetlobi hodnika in osrednje votline. Počasi utripajo, poglobljeni v svoje neskončne meditacije ali osredotočeni na neme, nedoločne odnose. Popolnoma odrezani od zaznave zunanosti, lahko sublimirajo svoje misli, vse dokler bo obstajalo sonce, prosti, da dosežejo neskončno modrost in norost, mogoče dosežejo absolutno znanje.

Preživeli bodo človeštvo, priča bodo njegovemu pohodu k uničenju, a bodo nezmožni storiti karkoli, da bi pospešili ali odložili ta dogodek.

In potem, končno, bodo sami.

Četrto mesto - Mesto na vesoljski ladji

Če je mesto kraj, na katerem se skupina ljudi rodi, živi in umre; če je mesto mati, ki skrbi za svoje otroke, jim nudi vse, kar potrebujejo, in se odloča, kako naj bodo srečni; če je mesto vse to, neodvisno od svojih fizičnih in demografskih razsežnosti, potem je vesoljska ladja, ki že stoletja sledi natančni poti proti planetu, oddaljenem tisoč svetlobnih let, tudi mesto.

Ta vesoljska ladja je ogromno rdeče kolo s premerom 50 m.

Centralno jedro s premerom 8 m v premeru vsebuje računalnik, ki je bil v času odhoda programiran, da vodi ladjo, ter pogonski aparat in vso potrebno opremo za življenje vesoljske ladje in posadke. Zunanji obroč je razdeljen na 80 segmentov, vsak segment sestavljata dve kabini, ena nad drugo. V vsaki kabini spi eden izmed 156 članov posadke. V zgornji kabini moški in v spodnji ženska. Sistem kabin se počasi obrača in vsakih 80 let naredi en krog.

Člani posadke spijo od rojstva do smrti, zaprti v svojih kabinah in prekriti s kabli in cevmi, ki nadzorujejo njihov obstoj. Njihovi možgani so preko elektrod povezani z generatorjem sanj, ki vsebuje posnetke dveh komplementarnih življenj. Centralni računalnik vrti posnetek, ki projecira sanje v možgane prebivalcev; vsi potniki tako živijo iste sanje v drugem trenutku. Osemdeseti segment zunanjega obroča ni zaprt: dve odprtini, globine dveh kabin, se odpirata proti praznini vesolja. Ta sektor je postavljen na točki, na kateri se cilindrični povezovalnik poveže z obročem.

Ko gre par kabin mimo 79. sektorja in zunanja stena sovпада z odprtino, zrak uide skozi razpoko in izniči zračni pritisk v kabini. Ampak, preden bi umrli zaradi zadušitve, vsi potniki umrejo zaradi popolne izkrvavitve. Nič več pod vplivom zunanjega pritiska, vse žile počijo, kri bruhne skozi celotno kožo in v trenutku zamrzne. Razpoka se veča in kabli in cevi, ki so ohranjali telo pri življenju, popustijo svoj oprijem in truplo počasi odplava v vesolje.

V tem trenutku na nasprotni strani obroča, v sektorju številka 40, s katerim je povezan drug konec cilindričnega povezovalnika, sanje simulirajo spolno aktivnost para; dve jajčni celici sta oplojeni v procesu, ki ne dopušča napak. Znotraj dveh zdaj praznih kabin se dve mehanični maternici razširita in sprejmeta dve oplojeni jajčni celici. Moško celico zgoraj, žensko spodaj. Devet mesecev pozneje se maternici umakneta in sprostita fetusa, ki sta bila med razvojem že navezana na kable in cevi, ki jih ohranjajo pri življenju.

Tako se vesoljska ladja, generacijo za generacijo, približuje svojemu cilju, noseč tovor spalcev s srečnimi sanjami, dokler ne doseže Nove Dežele, kjer bodo zbudjeni ustanovili nov Babilon in nov Jeruzalem in nove Atene in nov Rim in novo Moskvo in nov New York in tudi nov Berlin, nov Sajgon in nov Cape Town. In bodo srečni.

Peto mesto - Mesto polobl

Mesto je bleščeča kistalna plošča med gozdovi in zelenimi hribi. Če se mu približaš, opaziš, da je narejen iz pokrovov 10.004.900 kristalnih sakrofagov, 195 cm dolgih, 61 cm širokih in 61 cm globokih. Stene, ki ločujejo sarkofage, so prozorne; spodnja je svetleče bela. V vsakem sarkofagu leži negiben posameznik, zaprtih oči, dihajoč klimatiziran zrak in hranjen po ceveh. Njihov krvožilni sistem je povezan s prečiščevalno in regenerativno napravo, ki, z odstranjevanjem strupov in doziranjem hormonov preprečuje staranje

Vrsta elektrod, nameščenih na lobanjo, nadzoruje zunanji senzorični aparat v obliki poloble, premera 30,5 cm; ta polobla iz srebrne kovine se lahko, zahvaljujoč pogonskemu sistemu, ki ne oddaja ne plinov ne hrupa in ima neomejeno življenjsko dobo, premika in lebdi. Izgleda, kakor da so stotine tisočev polobl, ki stalno polnijo zrak in visijo nad mestom ali okolico, nadzorovane s telekinezo.

Ravna površina polobl vsebuje čutne organe; vid, sluh, okus, vonj, dotik. Občutke, ki jih zaznajo, prenašajo neposredno do možganov posameznika, ki nadzoruje poloblo.

Včasih lahko vidiš polobolo, ki lebdi nad glavo lastnika. Ta položaj je znan kot položaj globoke meditacije. Včasih, sploh v sončnih dneh, se veliko polobl združuje v pare, kar je položaj vzvišene ljubezni. Te mentalne povezave seveda ne morejo spočeti življenja, vendar je to v mestu, kjer smrt ne obstaja, nepotrebno.

Šesto mesto - Mesto veličastnega in čudovitega Barnuma Jara

Mesto leži pod ogromnim rdeče-modro črtastim cirkuškim šotorom.

Šotor, viseč med aerostati in tisočimi kabli, je zasidran v zemljo in ima premer dveh milj in 205 jardov. V središču stoji ogromen cilinder s premerom ene milje in višine 100 jardov. Narejen je iz kovinskih plošč in pobarvan srebrno. V tem cilindru leži mesto, ki je zgrajeno v merilu 1:5. Ima približno 2.000.000 Prebivalcev. Ima vse značilnosti modernega mesta, a vsebuje tudi reprodukcije vseh večjih svetovnih znamenitosti od Empire State Building, do Eifflovega stolpa, od Koloseja (rekonstruiranega v izvorni podobi) do Sunset Boulevarda.

Mesto obiščeš tako: po prihodu in parkiranju kupiš vstopnico - 50 centov za vsako minuto obiska. Nato plačaš depozit za vsako možno škodo, ki jo morda povzročiš. Ta depozit je omejen na \$1 za vsako minuto obiska, vendar ne more biti manj kot \$900 (če nimaš toliko denarja, si ga lahko sposodiš v banki zraven prodajalne vstopnic, tako da predaš vozniški izpit in papirje svojega avta; to posojilo stane 5% celotnega zneska). V tej točki prejmeš ključe mesta. To je elektronska kartica, ki vsebuje vse informacije o tebi in tvojem obisku. Potem si z drugimi obiskovalci usmerjen proti računalniku, in ko prideš do svoje točke, vstaviš svoj ključ v odprtino. Potem vidiš pred sabo rdečo luč, ki se spremeni v zeleno in lahko pojasniš “možganom“, kdo bi rad bil. Če želiš biti slavna oseba, živa ali mrtva, moraš omeniti ime. Upamo, da je vaš “Junak“ na seznamu 100.000 slavnih ljudi, ki so na voljo, drugače morate izbrati koga drugega. (Če je izbrana oseba na voljo, se bo na ekranu pred vami prikazala njena fotografija, če ni na seznamu, se bo prikazala beseda “odsoten”, če pa je že v rabi, pa beseda “zaseden“. Naša organizacija ni ples v maskah, zato ne sprašujte po zgodovinskih osebnostih; seznam vključuje samo osebe, ki so bile leta 1913 še žive). Za obisk kot slavna oseba je tarifa \$1 na minuto. Če pa želite biti navadni državljani, samo povejte “možganom“, kakšna oseba želite biti in slika se bo prikazala na zaslonu. Ko ste izbrali, počakate na zvonec in odstranite svoj ključ, v katerem je zdaj zapisano ime izbrane osebe. Nadaljujte do cone kabin in najдите prosto. Vstavite svoj ključ v odprtino. V 90 sekundah boste prejeli posebno obleko s kabli, ki tečejo od sklepov in od čelade. Ko boste pripravljeni, pritisnite zeleno tipko v višini prsi na vesoljski obleki. Tla na katerih stojite, bodo izginila skozi diafragmo in znašli se boste na krožni plošči s premerom enega metra. Ta plošča je pokrita s plastjo majhnih kovinskih kroglic, ki omogočajo gibanje nog v vse smeri. Ko opazujete čuda, se cilinder iz pleksistekla dvigne iz tal. V tej točki je bolje zapreti oči za nekaj sekund, da se izognete vrtočlavici. Ko odprete oči, ste v mestu. Zapomnite si, da se od zdaj naprej vsako gibanje telesa prenaša preko obleke, izjemno

modernega telepantografa, do lutke-robota, ki ste ga izbrali in ki je sposoben delati stvari v skladu z vašimi impulze. Občutja vida, vonja, sluha, dotika in okusa, ki jih zazna elektronsko okostje, bodo verno prenešena neposredno v vaše živčne centre.

Zapomnite si, da lahko počnete karkoli poželite, a vsaka škoda, ki jo zakrivite mestu ali prebivalcem, bo odbita z vašega računa. Zapomnite si tudi, da ima vaš avatar nekaj praktičnega znanja, ki ga lahko uporabite med vašim “potovanjem“. Ve, kateri avto je njegov, katera hiša, žena ali punca, pozna mesto in tako dalje. V desnem žepu ali v torbici, če ste ženske, imate nabito pištolo (če ste izbrali detektiva ali morilca dobro veste, da je vaša pištola pod vašo levo pazduho). Pištolo lahko uporabljate kolikor želite, a vedite, da vas bo vsak umor stal stroškov popravila, ki so včasih kar visoki. (Če ne želite zapraviti preveč, merite nizko. Strel med oči vas seveda najbolj zadovolji, a uniči vse senzorične receptorje in to lahko stane \$100. Če pa merite v trebuh, vas bo s kančkom sreče stalo le \$300). Pazite: med obiskom vas lahko kdorkoli napade, povozi. Lahko ste žrtev posilstva (čeprav ste oblečeni kot mlad fant), za obrambo imate pištolo, a ne pozabite, da vas tudi umor v samoobrambi ne opraviči od poplačila stroškov škode, tako da se, če si tega ne morete privoščiti, raje pustite ubiti. (V nobenem primeru ne boste čutili bolečine. To je edini občutek, ki ga ne nudimo našim normalnim avatarjem. Obstaja pa 50.000 posebnih avatarjev z občutljivostjo na bolečino, za tiste, ki imajo radi posebne učinke). Zapomnite si, da v trenutku, ko ste smrtno ranjeni, izgubite nadzor nad gibanjem svojega avatarja. Nadzor prevzame avtomatski simulator smrti, programiran glede na tip rane, ki ste jo prejeli. To je namenjeno povečanju užitka osebe, ki vas je ubila. V tej točki vaše potovanje ni končano. Nadzor vam ne bo povrnjen, a lahko gledate, kako vas peljejo v bolnico z rešilcem. Vse medicinske in pravne formalnosti se bodo odvijale ravno tako, kot v resničnem življenju, nakar boste zaprti v luksuzno, oblazinjeno krsto prvega razreda s stereo glasbo. V trenutku, ko se krsta zapre, se vaše potovanje konča, ne glede na število minut, ki ste ga plačali: krsta v resnici ne gre na tiho zeleno pokopališče, tmveč naravnost do Laboratorija za popravilo avatarjev. Ta razlaga primerov nasilne smrti je dolga, ker je to razlog največjega števila pritožb in neprijetnih prerekanj z našimi strankami. To so pravila igre in kdorkoli kupi vstopnico jih samodejno sprejme. Seveda vam želimo veliko sreče med vašim potovanjem. Zapomnite si, delate lahko kar želite, nič ni prepovedano. Ste se kdaj želeli ljubiti z Brigitte Bardot? Sleči Sophio Loren? Imeti Omarja Shariffa samo zase? Končno lahko storite vse to, saj vsi ti slavni ljudje in številni drugi hodijo okoli po mestu. Poiščite jih, napadite jih sredi ceste, nihče vas ne bo prepoznal, ni vam treba skrbeti glede policije, ker oni razmišljajo o zabavi prav tako kot vi, in če kdorkoli želi biti moralist, si zapomnite, da imate svojo pištolo. To je vse. Ne zapravljajte časa, prijatelj, pohitite k Barnumovem mestu, kupite vstopnico in vstopite v najbolj svobodno in zabavno mesto na svetu. Doživeli boste fantastične dogodke in izpolnili boste vsako svojo željo.

Sedmo mesto - Mesto stalne proizvodnje na tekočem traku

Mesto se premika, kotali kot veličastna kača čez nove dežele, s seboj pa na vožnji skozi doline in hribe, od gora do obale, jemlje 8.000.000 prebivalcev, generacijo za generacijo.

Glava mesta je Velika Tovarna, štiri milje široka in visoka 100 jardov, velika kot mesto, ki ga gradi. Velika Tovarna izkorišča deželo in podzemne dobrine teritorijev, ki jih prečka in iz teh čudovito izvleče vse, kar potrebuje za gradnjo mesta. Velika Tovarna požre drobce neuporabne narave in mineralov na prednjem koncu in na svojem zadnjem koncu izloča dele končanega mesta, primerne za uporabo. Velika Tovarna se premika s hitrostjo pol metra na uro. Načrt mesta sloni na šahovnici cest, pravokotnih in vzporednih s stranicami Velike Tovarne. Ceste, široke 29 jardov, ločujejo kvadrante velikosti 261x261 jardov. Pravokotne ceste so številčene progresivno, začenši od centralne osi mesta. Številki je dodana je črka L ali D, glede na to ali je cesta na levi ali na desni strani centralne osi. Vzporedne ceste so imenovane po mesecu in letu izgradnje. Velika Tovarna ustvari serijo blokov (vključujoč segmente pravokotne ceste med njimi) v 27 dneh in vzporedne ceste poleg njih v 3 dneh.

Največja želja vsakega prebivalca je, da se čim pogosteje preseli v novo hišo, kajti hiše so sproti modernizirane in opremljene z vedno novejšimi in boljšimi proizvodi, ki jih Administrativni Zbor izumlja za veselje svojih državljanov. Pomembne Družine se selijo mesečno, v pravkar zgrajene hiše in samo tisti malovoljni in najbolj leni čakajo štiri leta, preden se preselijo. Na srečo ni mogoče živeti v isti hiši več kot štiri leta po gradnji. Po tem obdobju objekti, pripomočki in struktura hiš začnejo razpadati, postanejo neuporabni in se kmalu podrejo. Samo izmečki družbe, nori posamezniki, si drznejo bivati med ruševinami, ostanki in gruščem, ki ga mesto pušča za sabo.

Da bi državljane obvarovali pred tem obupnim stanjem, jih, že ko so še zelo majhni, začnejo seznanjati s konceptom, po katerem mora biti največja želja vedno želja po novi hiši. Zato časopisi, TV in vsi drugi mediji neprestano oglašujejo čudovite novitete novih hiš, tehnične inovacije in še nikoli videno udobje. Kaj bi lahko bilo bolj fascinantno od množice družin, ki se dnevno vozijo po pravokotnih cestah, v majhnih rumenih avtobusih, ki jih daje na razpolago Administrativni Zbor, proti novim hišam? Kaj bi lahko bilo bolj poživljajoče kot neprestano rivalstvo med državljani, ki si prizadevajo živeti na ulicah s čim novejšim datumom? Kateri dan bi lahko bil srečnejši, kot tisti, na katerega se preseliš v svojo novo hišo in ti Direktor da dan dopusta in ti čestita? Katera ura bi lahko bila srečnejša, kot ta, ko vstopiš v svoj nov dom in odkriješ vse svoje nove stvari, svojo novo opremo, svoja nova oblačila in

vse drugo, kar je ti je pripravila Velika Tovarna. Občuduj mesto iz zraka, mesto z veliko črno glavo in dimom iz tisoč tovarniških dimnikov, s čistim telesom, dolgim 8 milj, s svojim središčem veličastnih nebotičnikov, obdanih z velikimi stanovanjskimi bloki in območjem vil z vrtovi na robovih, mesto z neskončnimi ruševinami, ki kažejo njegovo pot.

Poglej popolno mesto, ki proizvede več dobrin za izvoz kot katerokoli drugo mesto. Poglej vrste tovarnjakov, ki prihajajo prazni in odhajajo naloženi z dobrinami, ki prispevajo k večji blaginji naše čudovite države in k večjemu bogastvu naših ljubljenih delničarjev.

Izsek iz “Vse najboljše, Velika Tovarna - naše mesto je staro 200 let.”

Osmo mesto - Stožčasto terasasto mesto

Mesto se dviga sredi velike planjave, obkrožene s 600 čevlji širokim vodnim kanalom. Mesto tvori 500 krožnih nadstropij, postavljenih eno nad drugo, vsako izmed njih ima za 32 čevljev manjši premer od spodnjega. Vsako nadstropje je visoko 8 čevljev, tako da je skupna višina 4000 čevljev, medtem ko je premer pri tleh 16.000 čevljev. V zunanji steni vsakega nadstropja so vrata velikosti 2 x 7 čevljev. V pritličju je 6.500 vrat, na vsakem naslednjem nadstropju je 13 vrat manj. 500. nadstropje ima samo 13 vrat in nad tem se, na sredini terase s premerom 32 čevljev, dviga srebra kupola s polmerom 8 čevljev.

Skupno število vrat je 1.628.250. Vsaka vrata se odpirajo v sobo, ki jo tvorijo zunanja stena, koncentrična notranja stena in dve radialni steni. Razdalja med dvema koncentričnima stenama je 16 čevljev. Največja razdalja med dvema radialnima stenama in višino sobe je 7 čevljev in pol. V radialnih stenah so vrata, ki merijo 2 x 7 čevljev in povezujejo vsako sobo s sosednjima dvema. Celotno mesto je zgrajeno iz bele, steklovinaste, neuničljive keramike.

Nadstropja niso povezana. Ni nobenih strukturnih elementov, ki bi lajšali plezanje, terase med nadstropji nimajo parapeta. V vsaki sobi, na sredini notranje stene, sta dve krožni odprtini. Spodnja, s premerom 2 čevlja, je nekakšno okno, ki se odpira v temno in tiho središče stožca, v eno samo votlino, ki ni deljena ne vodoravno, ne navpično. Druga odprtina, s premerom 12 palcev, leži nad prvo in je začetek jaška. Vanjo je treba položiti novorojene otroke takoj po tem, ko se rodijo. Nekaj sekund po vložitvi otroka se odprtina zapre. Ko se čez nekaj ur ponovno odpre, ima dojenček v možgane vstavljen ko-ordinator.

Ko-ordinator pošilja ukaze s pomočjo možganskih valov enemu ali več prebivalcem (nikoli več kot petim naenkrat), ki živijo v nadstropju pod tistim, v katerem živi lastnik ko-ordinatorja. Valov ni mogoče pošiljati prebivalcem v nižjih nadstropjih ali prebivalcem v istem nadstropju, še manj tistim, ki živijo višje. V teoriji in s trdom je mogoče zavrniti ukaze, ki prihajajo od prebivalcev iz zgornjeega nadstropja, vendar je občutek krivde, ki izhaja iz tega upora, tako velik in vzbudi tako močno čustveno trpljenje, da lahko to zdržijo le redki. Skozi te ukaze prebivalcem v spodnjih nadstropjih dobijo prebivalci vse, kar zahtevajo. Vsaka želja se posreduje od ko-ordinatorja do ko-ordinatorja, dokler ne doseže najnižjih nadstropij in skoraj vedno doseže pritličje, čigar prebivalci obdelujejo zemljo, delajo in proizvajajo predmete, da bi zadostili zahtevam prebivalcev iz zgornjih nadstropij.

Dvakrat na dan, ob dorečenih urah, položijo prebivalci svojo glavo skozi odprtino v osrednji prostor in skozi svoj ko-ordinator prejmejo program sanj, ki jih pošilja človek, živeč v kupoli na vrhu. Nihče ne ve, kako človek v kupoli živi, a vsi si predstavljajo, da je srečen, saj nikoli ne izdaja ukazov, nikoli ne potrebuje ničesar. Govori se, da ima kupola mehanizem, ki v trenutku izpolni vsako željo in da so čudovite sanje, ki jih posreduje, le izseki iz njegovega življenja.

Največja želja vsakega prebivalca mesta je, da bi se povzpel v višja nadstropja in zmanjšal breme ukazov, ki jih prejema skozi ko-ordinator. Ves prosti čas je namenjen načrtovanju in udejanjanju načrtov, da bi bil ta cilj dosežen. Logično je, da si prebivalci višjih nadstropij prizadevajo pokvariti te načrte za vsako ceno in trupla, ki se kopičijo tu in tam, pričajo o silovitosti njihovih bojev. Pravzaprav so prav trupla tista, ki so najbolj uporabna pri plezanju (ljudje z družinami, ki jih želijo vzeti s seboj so seveda v slabšem položaju).

Prebivalci najvišjih nadstropij, ki imajo zelo malo ukazov in sploh tisti v najvišjem nadstropju, ki ukazov sploh ne prejemajo, si stalno prizadevajo doseči kupolo, ki očitno nima nobene odprtine. Govori se, da se, če se je dotakneš na točno določenem mestu, kupola odpre za nekaj sekund, da sprejme srečneža. Nihče se še nikoli ni pojavil iz kupole, da bi razsvetlil druge. Najbolj skrivnostno vprašanje je, kaj se zgodi s prejšnjim prebivalcem kupole, tistim, ki je vržen s prestola. Na terasi, ki obkroža kupolo, niso še nikoli našli nobenega trupla.

Deveto mesto - Mesto tovarne življenja

Mesto je stroj. Tako velik stroj, da niti njegovi prebivalci ne vedo, kako veliko je. Cevovodi, vrste prestavnih mehanizmov, tekoči trakovi, povezovalne palice se raztezajo preko meje pogleda v vse smeri, v medli pol-svetlobi, sivi in megleni, ki polni votlino, ki jo zaseda in katere konca se nikoli ne vidi. Prebivalci živijo v stroju, v katerem jih od rojstva do smrti neprestano vlačijo naokrog tekoči trakovi, drče in pnevmatične cevi. Stroj poskrbi za vse; med številnimi potmi, ki se sekajo, združijo in razdelijo, v skladu z nerazumljivim programom stroja. Prebivalci najdejo hrano in strah, spanje in veselje, seks in upanje, smrt in jezo, včasih tudi upor, a zelo dobro vedo, da jih bo stroj s svojo mašinerijo gotovo zdrobil, če zapustijo obvezne poti, ki jih je zasnoval.

Stroj je samozadosten. Iz zunanjega sveta vzame samo nekaj žarkov svetlobe, zrak in z minerali bogato vodo. Za svoje prebivalce skrbi s sintetiziranjem sestavin, ki so v njem že od samega začetka. Poustvari, znotraj sebe, življenjske cikle rastlin in živali. Popolnost mehanizma je tolikšna, da dodana energija in snov, ki jo od zunaj prinesejo svetloba, zrak in voda, postane odvečna. Vse ostanke, vse kar umre, se pretvori. Stroj proizvede gnojila.

Deseto mesto - Urejeno mesto

Mesto je na prvi pogled čisto navadno mesto. Ima ulice, trge, vrtove, nove hiše in stare, je mesto kot vsako drugo. Edina stvar, po kateri se razlikuje od drugih je, da ga že 45 let vodi isti župan. Razlog za njegovo dolgo vladanje je preprost. Imel je zelo dobro idejo. Namesto da bi poskušal prilagoditi mesto željam mestnih prebivalcev, kot vsi drugi, je želel prilagoditi prebivalce mestu.

Zdaj, 45 let pozneje, tečejo stvari že zelo dobro. Meščanov, ki poškodujejo mestno lastnino, ki se pritožujejo zaradi netočnosti avtobusov ali pomanjkanja vode, kadar jo najbolj potrebujejo in tako naprej, je vse manj. Ko meščan krši zakon ali se zaradi česarkoli pritoži mestnim oblastem, ni kaznovan. A mu tudi ne zagotovijo, da bodo upoštevali njegove pritožbe. Namesto tega ga povabijo v mestno hišo, v kateri bo en teden gost in ga bodo prepričali v svoj prav.

Ko se meščan vrne domov, je močno spremenjen. Je natančen, vdan pravilom, miren in vedno nasmejan, svojo dolžnost opravlja vestno. V 45 letih so skoraj vsi meščani že obiskali mestno hišo in tako so zdaj vsi vzorni meščani.

Občasno, kadar pride do resne nesreče, lahko vidiš, da ima vzorni meščan v svoji glavi zapleten miniaturiziran mehanizem in veliko majhnih stiropornih kroglic v svojem telesu, pod plastmi mišic, v prsih in trebuhu. Nihče ne ve veliko o tem, kajti kdorkoli je videl takšno nesrečo, je bil pospremljen v mestno hišo, da si je opomogel od šoka.

Stari mestni svetovalci so v teh 45 letih vsi umrli. Župan jim je postavil čudovite plastične kipe v naravni velikosti in naravnih barvah, ki jih prikazujejo, kako sedijo okrog mize občinskega sveta v značilnih pozah.

Župan je zelo zadovoljen s potekom stvari. Za svoje mesto ima velike ambicije in prepričan je, da se bodo vsi strinjali. Na žalost je včeraj padel, se razpočil in izgubil svoje majhne kroglice. Zdaj mu jih vstavljajo nazaj.

Enajsto mesto - Mesto čudovitih hiš

Mesto nima povezave s podeželjem, ker vsebuje vse, kar meščani potrebujejo. Vsekakor je najlepše mesto na svetu, ker si vsi prebivalci, v vsakem trenutku svojega obstoja, prizadevajo imeti najlepšo hišo.

Mesto da vsem prebivalcem enako začetno točko. Vsaki družini zagotovi enako površino prostora za gradnjo hiše. Mesto je sestavljeno iz mreže vzporednih cest, ki so široke 10 m, in 6 m narazen. Na 36 m² veliki parceli med cestami stoji hiša ene družine.

Zaradi omejitve prostora, namenjenega vsaki hiši, državljani namenijo vse svoje trude estetski obogatitvi zunanosti svojih domov in se izogibajo vsem skušnjavam po udobju in mehkobi, kar bi nedvomno vodilo do manjše želje po izboljšanju zunanosti svojih hiš in stalnega rivalstva s sosedi in prijatelji. Vsaka hiša ima samo eno sobo, veliko 5 x 5 m, 3m visoko, s stenami iz armiranega betona, ki so debele 50 cm. Streha je steklena, s stropno lučjo na sredini. Tla so iz plastike, z grelno ploščo na sredini. Stene so pobarvane zeleno. Plastična zavesa enake barve skriva servisni prostor desno od vhoda. Levo od

vrat je zeleno pobarvana kovinska omarica za obleke, ki ima ključavnico. Drugih predmetov v sobi ni. Na steni nasproti vrat sta dve pipi. Ena za vodo in druga za hranljivo plazmo, temelječo na zelenih algah z dodanimi vitamini in mineralnimi solmi, ki sestavljajo edino hrano mestnih prebivalcev.

Nad pipami so merilci povezani z osrednjim elektronskim računalnikom v mestu, ki skrbi za nagrade meščanov. Vsi meščani so zaposleni v mestnih tovarnah, ki proizvajajo kovinske komponente, plastične plošče, obleke in okrasje ter ostale osnovne predmete. Na koncu meseca vsak meščan, v skladu s svojo svojo plačo, od katere se odšteje porabo vode, luči, ogrevanja in hrane, prejme kupone, s katerimi lahko kupi material, ki ga potrebuje za nadaljnje izboljšave svoje hiše. Vsi meščani temu posvetijo ves prosti čas.

Stene hiše iz armiranega betona so temelji za kovinske okvirje, ki nosijo plošče z različnimi motivi v svetlih barvah. Izbira motiva je prepuščena posamezniku. Najbolj popularni motivi so slavne zgodovinske stavbe, ne primanjkuje dreves, živali, slik in skulptur.

Glede višine hiš ni omejitev, razen visoke cene gradbenih materialov. Najpremožnejše družine živijo v do 200 m visokih stolpih, na katerih so prikazani raznovrstni motivi. Stolpov, višjih od 90 m, kovinska konstrukcija ne podpira več, zato imajo na vrhu pritrjen prozoren plastični balon, napolnjen s helijem, ki jih pomaga držati pokonci.

Vsi kuponi, ki niso porabljeni za gradbeni material, so porabljeni za nakup oblek in osebnega okrasja. Na cesti so meščani, ki so doma ves čas goli, oblečeni v pisane obleke, vesele in vseh vrst krojev.

Dvanajsto mesto - Mesto knjige

Knjiga, ki jo vsi prebivalci mesta nosijo okrog vratu, je duša mesta. Leve strani navajajo moralne norme, desne strani pa pravila obnašanja, po katerih meščan živi svoje življenje.

Mesto je sestavljeno iz serije vzporednih stavb, visokih 10 m, širokih 30 m in 10 km dolgih. Razdalja med njimi je 3 m. Znotraj vsake stavbe je tunel, širok 10 m, 9 m visok in dolg toliko kot stavba.

Vsaki 30 m je manjši prečni tunel (3 x 3 m), ki povezuje longitudinalne tunele z ulicami med stavbami.

Longitudinalni tuneli so popolnoma temni, vendar ima vsak meščan napravo, ki zaznava infra-rdečo svetlobo, kar jim omogoča, da vidijo v temi.

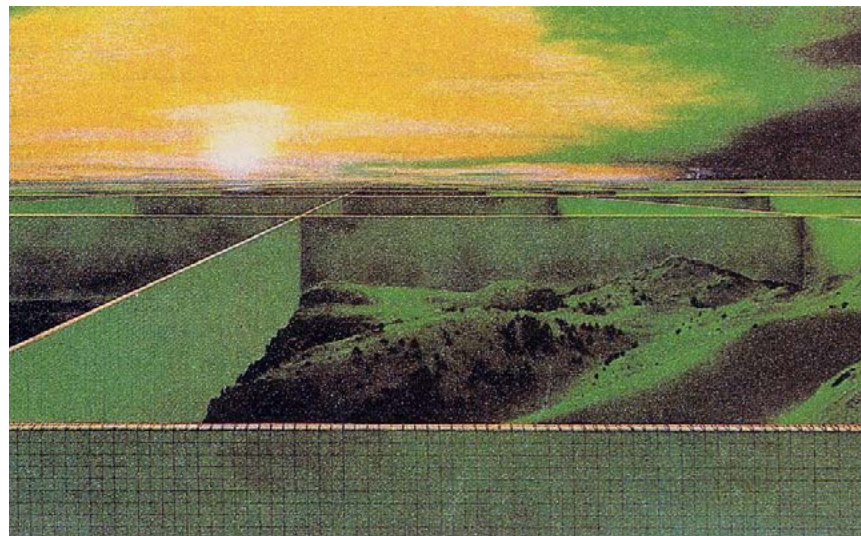
Grajena območja med longitudinalnimi tuneli in zunanjimi ulicami so enake enodružinske hiše z osrednjim hodnikom in sobami na levi in desni. Vsaka hiša ima tako polovico sob, ki gledajo na ulico in polovico, obrnjeno na longitudinalne tunele.

Knjiga, ki vodi življenje meščanov, je napisana tako, da je možno levo stran (etika) brati samo na svetlobi, desno stran (obnašanje) pa samo v temi z infra-rdečo svetlobo

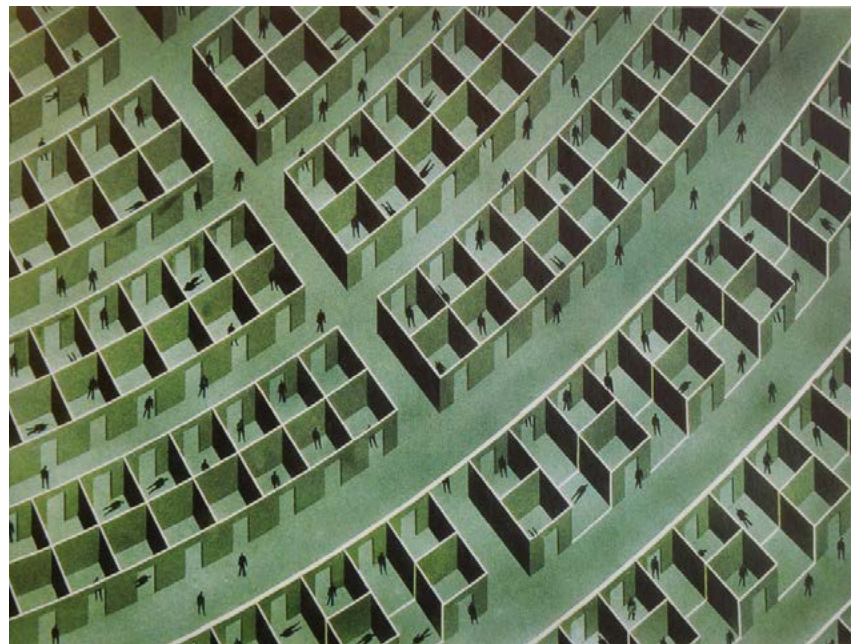
Izseki iz knjige

str. 2. Zakon je enak za vse	str. 3. Zakon je sorazemeren moči posameznika
str. 6. Vlada je v službi meščana	str. 7. Meščan je v službi vlade
str. 28. Ubij samo v samoobrambi	str. 29. Ubij v zakonitem napadu in se znebi trupla v ustreznih odprtinah

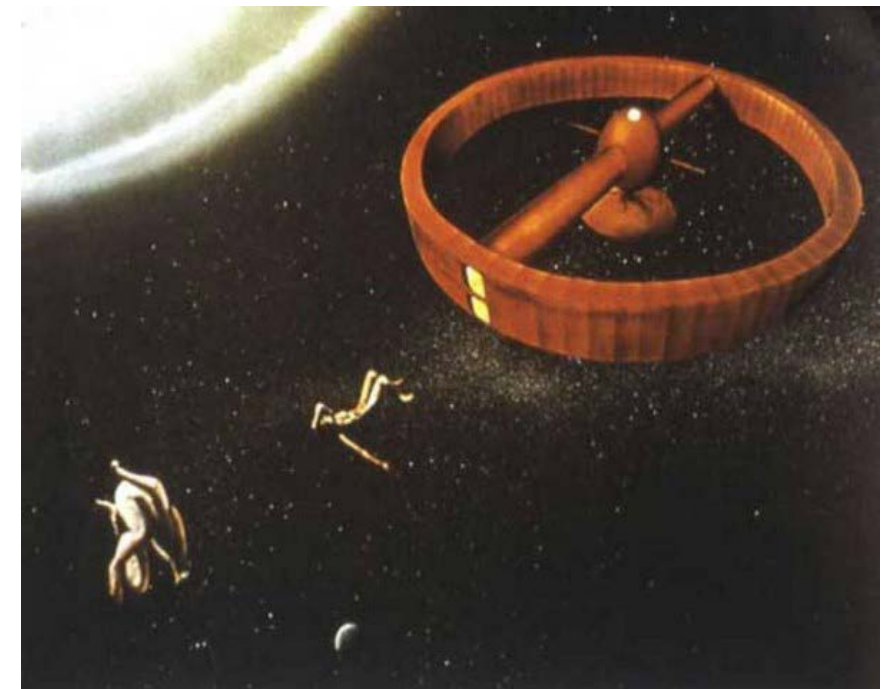
PRILOGA C | 12 božičnih zgodb v svarilo - slikovno gradivo



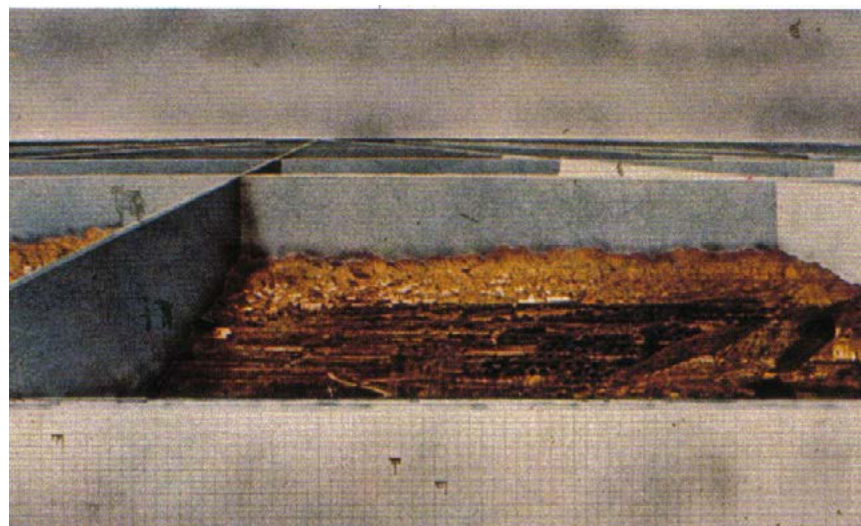
Slika 98 | 2000 ton city (Frasinelli, 2004)



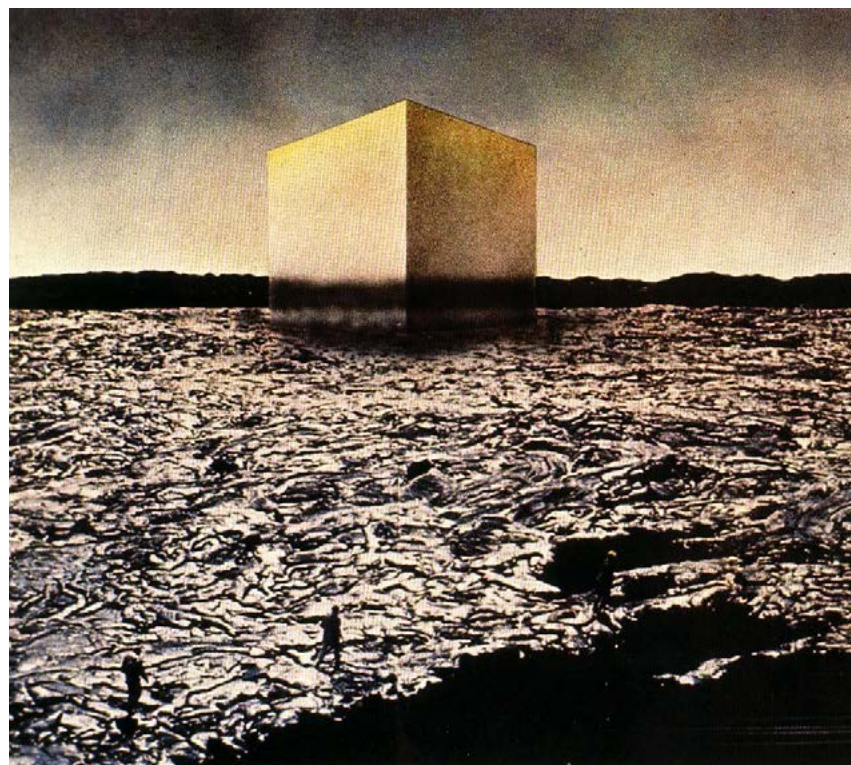
Slika 100 | Temporal cochlea city (HABITAT SOCIAL | Existenz Minimum, 2015)



Slika 102 | Spaceship city (Frasinelli, 2004)



Slika 99 | 2000 ton city (Iwan, 2013)



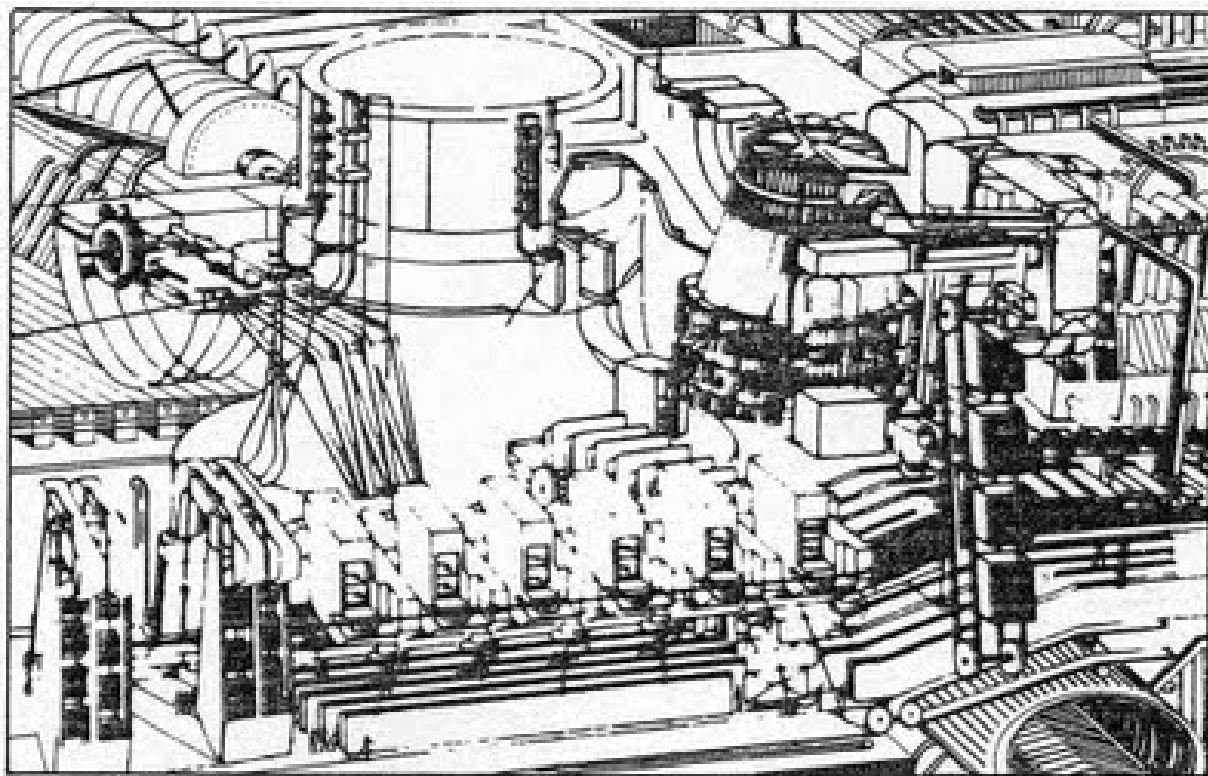
Slika 101 | New York of brains (Archives de l'imaginaire, 2015)



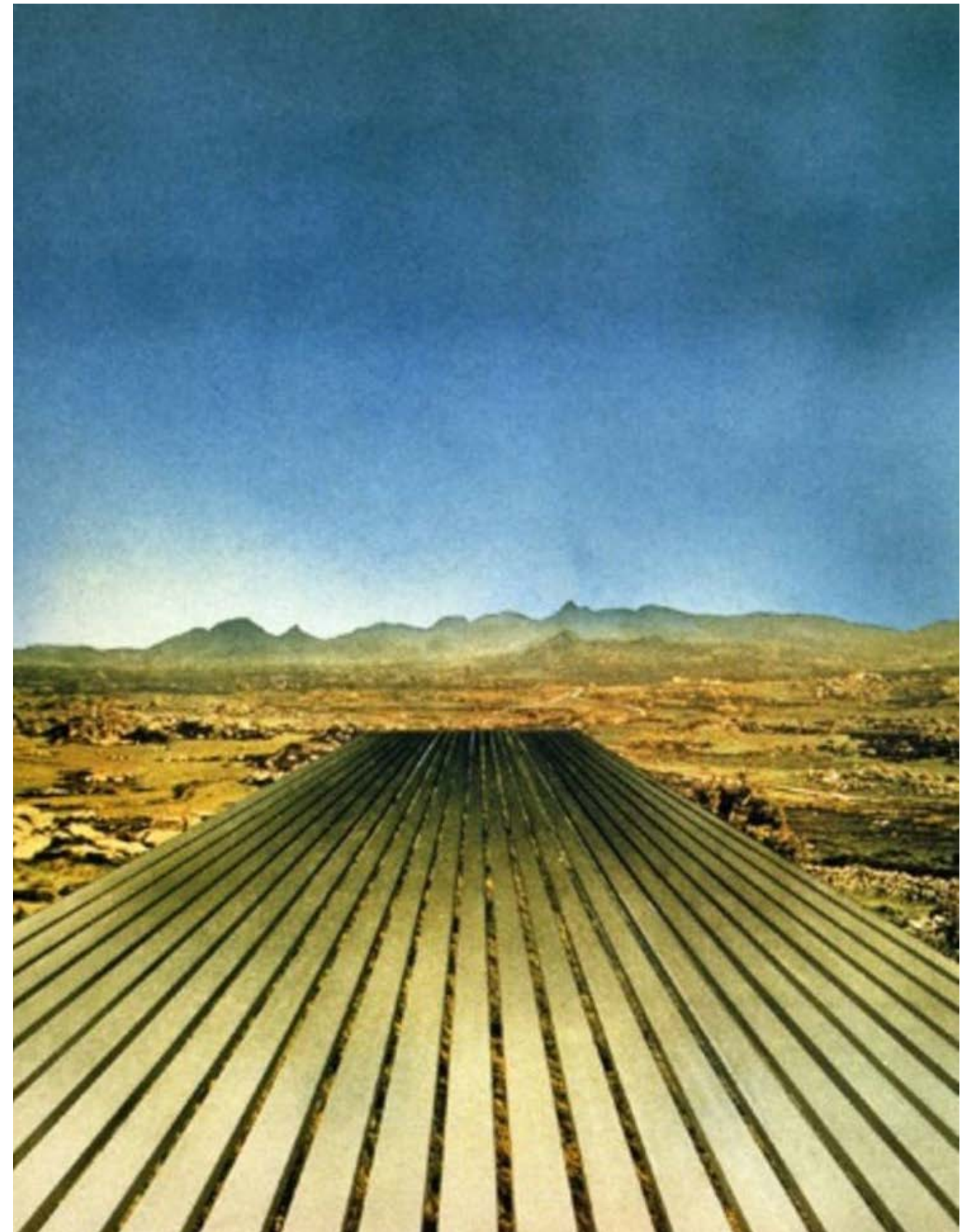
Slika 103 | City of the hemispheres (Lang, 2010)



Slika 104 | Connical terraced city (Twelve Ideal Cities: The Conical Terraced City, 2015)



Slika 105 | Ville machine habitee (Archives de l'imaginaire, 2015)



Slika 106 | City of the book (Frasinelli, 2004)

PRILOGA D | Analize filmov

Pregledal in analiziral sem tri filme z značilnimi lastnostmi koncepta utopije in distopije. Pri vsaki analizi je na prvi strani opis zgodbe in bistvenih elementov, ki nakažejo koncept utopije in distopije, na drugi strani pa so prikazani odgovarjajoči izseki iz filmov.

Panov labirint [El laberinto del fauno] (del Torro, 2006)

Panov labirint je odličen primer vsebinsko oddaljene in zasebne utopije s počasnim vpeljevanjem, kjer je utopija cilj glavnega junaka.

Panov labirint je zgodba o deklici Ofeliji, ki se dogaja med drugo svetovno vojno, leta 1944, v Španiji. Z materjo se preselita v bazo, kjer njen oče, ki je sadistični vojaški oficir, skuša zatreti odporniško gibanje. Ofelija med raziskovanjem starega labirinta spozna Favna, ki ji razkrije, da je ona v resnici izgubljena princesa in da mora, v kolikor se želi vrniti v svoje kraljestvo in postati nesmrtna, izpolniti tri nevarne naloge. Pri izpolnjevanju teh nalog pa ji pomagajo vile, ki lahko spremenijo obliko v žuželko.

Ofelija želi iz sveta vojnih grozot pobegniti v magičen svet brez vojne, bolečine in smrti.

Ker je film postavljen v polpreteklo zgodovino in je zasnovan v resničnem svetu, potrebuje počasen prehod v magični svet, drugače bi obstajala možnost, da gledalci temu magičnemu svetu ne bi verjeli.

Prvi namig se pojavi zelo zgodaj v filmu, ko Ofelija ob raziskovanju v gozdu odkrije kip, iz katerega pridejo velika in nenavadna žuželka. Poleg žuželke, že sam kip s svojo izrazito vertikalnostjo in oblikovanjem namiguje na povezavo z drugim svetom in vzbuja mitično vzdušje.

Ofelija vstopi v labirint, skozi okrogla vrata in sredi labirinta, kjer se spusti po zavitih stopnicah v jamo, prvič spozna Favna. Spet se pojavita krog in steber kot znani povezave med enim in drugim svetom.

Naslednjič se znajde na meji med enim in drugim svetom, ko zleze pod korenine starega drevesa in sreča orjaško žabo.

Stvari in dogodki postajajo vedno bolj čudni in naslednjič Ofelija, da prestopi prag magičnega sveta, s kredo na steno nariše vrata. Ta se odpro in deklica se znajde v čudni sobi s še bolj čudnimi stvori.

Na koncu deklica žrtvuje svoje življenje, da reši svojega novorojenega bratca, s tem izpolni zadnjo nalogo in se znajde v svojem magičnem kraljestvu pri svojih starših kralju in kraljici, kjer ni ne bolečine, ne smrti. Dostop v magično kraljestvo je skozi isto okroglo odprtino v tleh, v kateri je spoznala Favna.



Slika 107 | Kip z žuželko



Slika 110 | Drevo



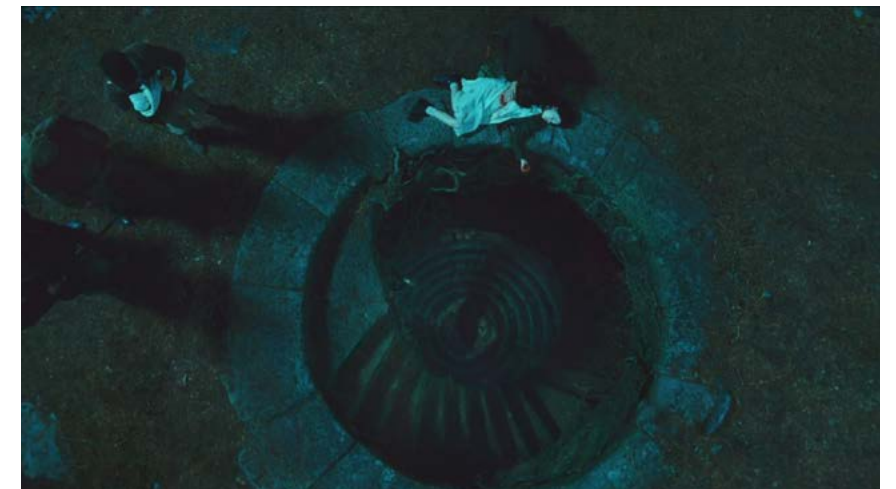
Slika 113 | Stvor v čudežni sobani



Slika 108 | Vhod v labirint



Slika 111 | Orjaška žaba, ki živi v drevesu



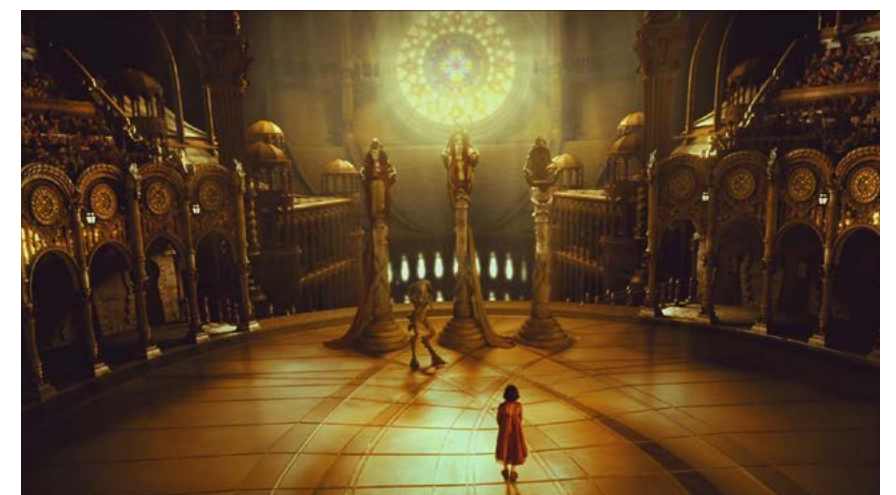
Slika 114 | Ofelija se žrtvuje in umre



Slika 109 | Jama, kjer Ofelija prvič spozna Favna



Slika 112 | Vrata, skozi katera Ofelija vstopi v čudežno sobano



Slika 115 | Ofelija se znajde v svojem kraljestvu

Avatar (Cameron, 2009)

Avatar nam postreže z zelo klasičnim bojem med industrializiranim svetom in harmonično, arkadijsko naravo in je primer globalne, časovno oddaljene utopije, ki jo ogroža distopija.

Na planetu Pandora živi ljudstvo humanoidnih vesoljcev Na'vi-jev. Na planetu je tudi velika zaloga nekega izredno redkega in žlahtnega minerala unobtanijskega, zaradi česar na planet pridejo ljudje, ki želijo spremeniti cel svet v rudnik in pridobiti čim več tega minerala.

Glavni junak Jake ima nalogo, da se s pomočjo "avatarja" poveže z ljudstvom Na'vi in ugotovi, kako se jih najlažje znebiti, odkriti njihove šibke točke. Ko se zaljubi v vesoljko Neytiri, se odloči zoperstaviti vojski in rešiti to pleme pred izumrtjem.

Na začetku se Pandora izkaže za izrazito negostoljubno. Ozračje na Pandori je za ljudi strupeno, zunaj lahko preživijo le s pomočjo mask, ali s pomočjo avatarja. Džungla je polna nevarnosti, od strupenih rastlin, nepreglednega števila zveri do visokih prepadov.

Na'viji v nasprotju z ljudmi živijo v popolni harmoniji z naravo. S posebnimi izrastki na koncu las se lahko povežejo z živalmi in se preko teh izrastkov z njimi sporazumevajo. S temi izrastki je mogoča tudi povezava s predniki, katerih duše bivajo v svetem drevesu življenja. Tudi Jake se nauči povezave z naravo in tako tudi zanj Pandora postane arkadija. Eden od prelomnih trenutkov v zgodbi je, ko Jake v lebdečih gorah uspešno opravi iniciacijski ritual, pri katerem morajo Na'viji ujeti letečo žival Bansheejem in se z njo povezati.

V Avatarju je motiv kozmične gore močno prisoten. Kot magične lebdeče gore in dvakrat kot drevo. Enkrat kot drevo duš, drugič kot drevo, v katerem živijo Na'viji in za njih predstavlja sveti kraj.

Ljudje, da bi pridobili nove površine za pridobivanje unobtanijskega, napadejo Na'vije. Krajina, ki ostane po napadu, je izrazito distopična.

Na'viji izkoristijo svojo povezanost z naravo, na pomoč prikličejo vse zveri in z njihovo pomočjo premagajo ljudi, jih izženejo in rešijo svojo utopijo.



Slika 116 | Pandora



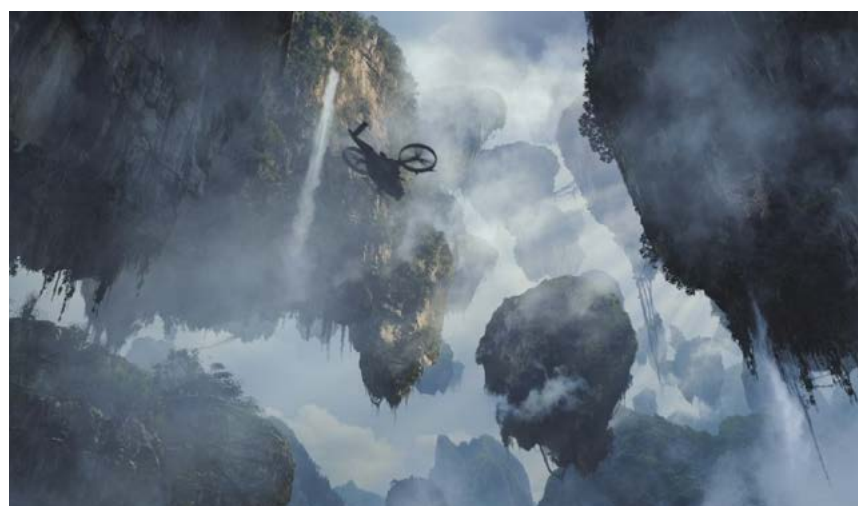
Slika 119 | Zveri v divjini predstavljajo nevarnost, preden Jake doseže harmonično povezanost z naravo



Slika 122 | Sveto drevo, ki omogoča povezavo s predniki



Slika 117 | Zemlja



Slika 120 | Lebdeče gore / kraj iniciacije za vojščake plemena



Slika 123 | Orjaško drevo v katerem bivajo Na'viji



Slika 118 | Rudnik ubontanija



Slika 121 | Harmonična povezava Na'vjev z naravo in zvermi



Slika 124 | Ljudje opustošijo arkadijo

Odrešitev [Deliverance] (Boorman, 1972)

Odrešitev je eden izmed primerov, v katerih se koncept utopije in distopije pojavi v filmih, ki se dogajajo tukaj in zdaj. Gre za boj med industrializiranim človeškim svetom ter idealizirano, na videz arkadijsko divjino. V filmu se pojavi tudi motiv lažne utopije.

Ker se film dogaja tukaj in zdaj in utopija tukaj in zdaj ni mogoča, nam film dekonstruira predstavo o arkadijski krajini, ki jo pokaže kot surovo in divjo naravo, ne dobro, ne slabo.

Štirje glavni junaki se želijo še zadnjič spustiti po reki, ki bo zaradi gradnje jezusa kmalu zalila celotno dolino, kjer vlada neokrnjena narava s posameznimi kmetijami.

Spust po idilični reki sprva teče gladko in brez zapletov. Že drugi dan pa dva domačina napadeta dva člana odprave, jima grozita s puško in nožem, enega posilita, drugega pa nameravata ubiti. V zadnjem trenutku ju reši glavni član odprave Lewis Medlock in z lokom ubije enega od dveh domačinov. Mrtveca pokopljejo v gozdu, drugi domačin pa pobegne.

Že tu se zruši mit o arkadijski krajini, a zaenkrat je za to kriv samo človek. Kmalu pa tudi divjina pokaže svojo divjost in surovost. Na brzicah vrže člane odprave iz kanujev, pri čemer eden izmed njih umre. S tem tudi narava pokaže, da ni harmonična in sama po sebi dobra. V očeh junakov se zruši njihov utopični pogled na naravo.

Četrtega člana odprave, ki je umrl v brzicah, naposled najdejo pri izraziti skalni zložbi, ki s svojo vertikalnostjo spominja na gomile in s tem na kraj pokopa.

Na koncu filma preživelim članom odprave uspe doseči jez, kjer je reka že začela poplavlјati dolino. Delno poplavlјena dolina, ravna gladina vode, skozi katero kukajo posamezne drevesne gruče, spominja na izčiščeno tratno ploskev z gručami drevja, kakršno poznamo iz krajinskega sloga. Dejstvo, da taka krajina predstavlјa odrešitev ni naključje, saj naš pogled na naravo korenini prav v tem obdobju. Krajina, kakršna se kaže na koncu filma, usteza predstavi junakov o naravi, ki jo je spust po reki, med katerim so spoznali pravo divjo naravo, dekonstruiral.



Slika 125 | Jez - industrializiran človeški svet



Slika 128 | Domačina napadeta člana odprave



Slika 131 | Industrializirana krajina nudi odrešitev



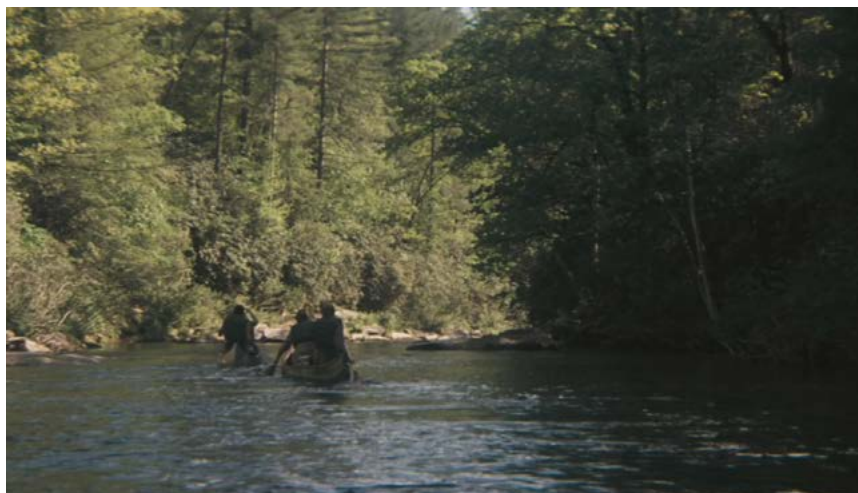
Slika 126 | Idealizirana divjina



Slika 129 | Narava je surova, divja



Slika 132 | Posamezne drevesne gruče kukajo iz vodne gladine



Slika 127 | Začetek spusta je še idiličen

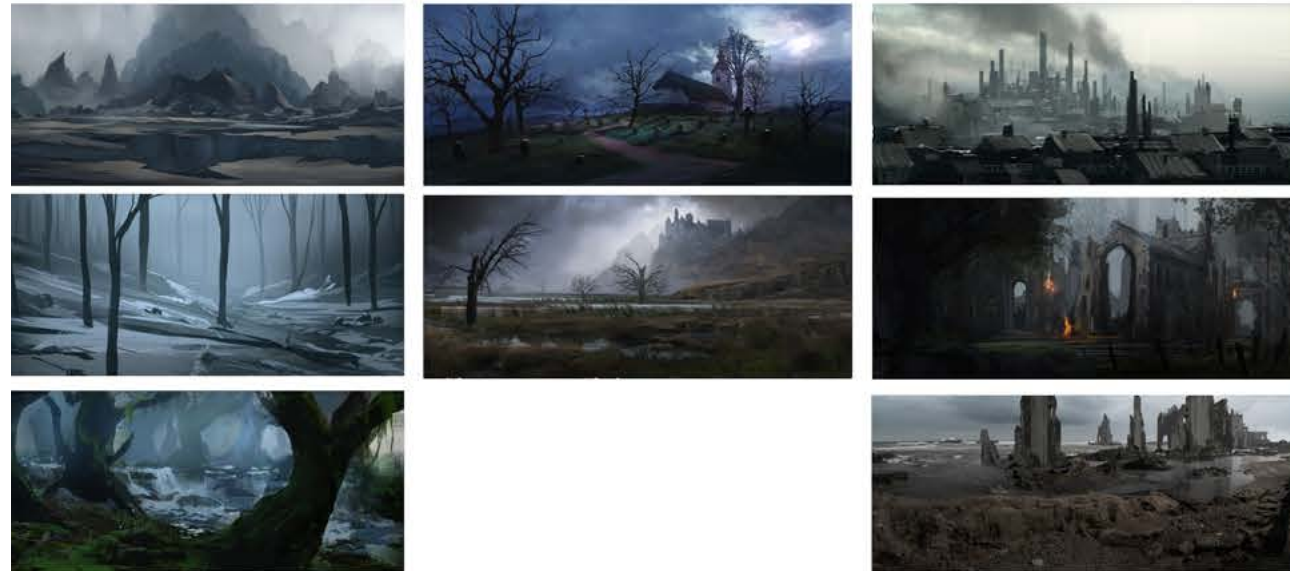


Slika 130 | Skalne zložbe, med katerimi najdejo svojega mrtvega kolega

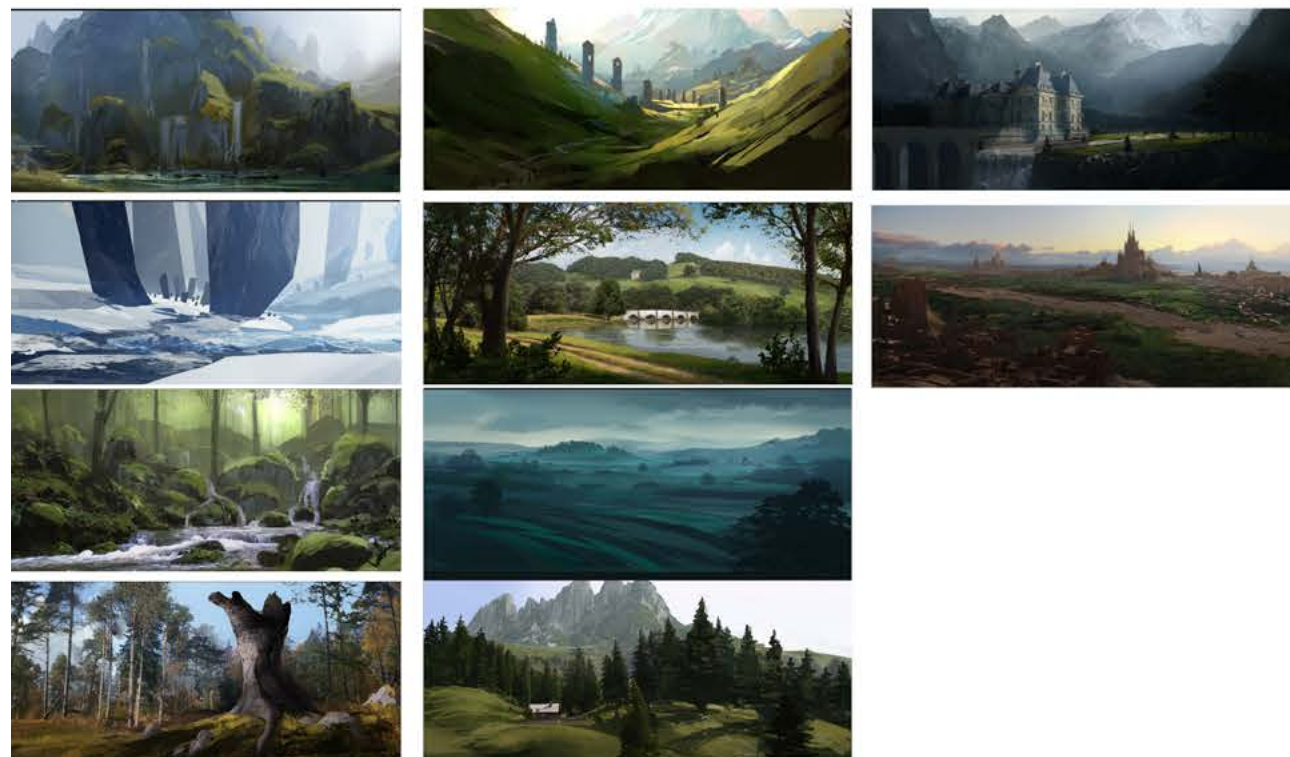
PRILOGA E | Razdelitev filmskih krajin na tipe

historične

distopične

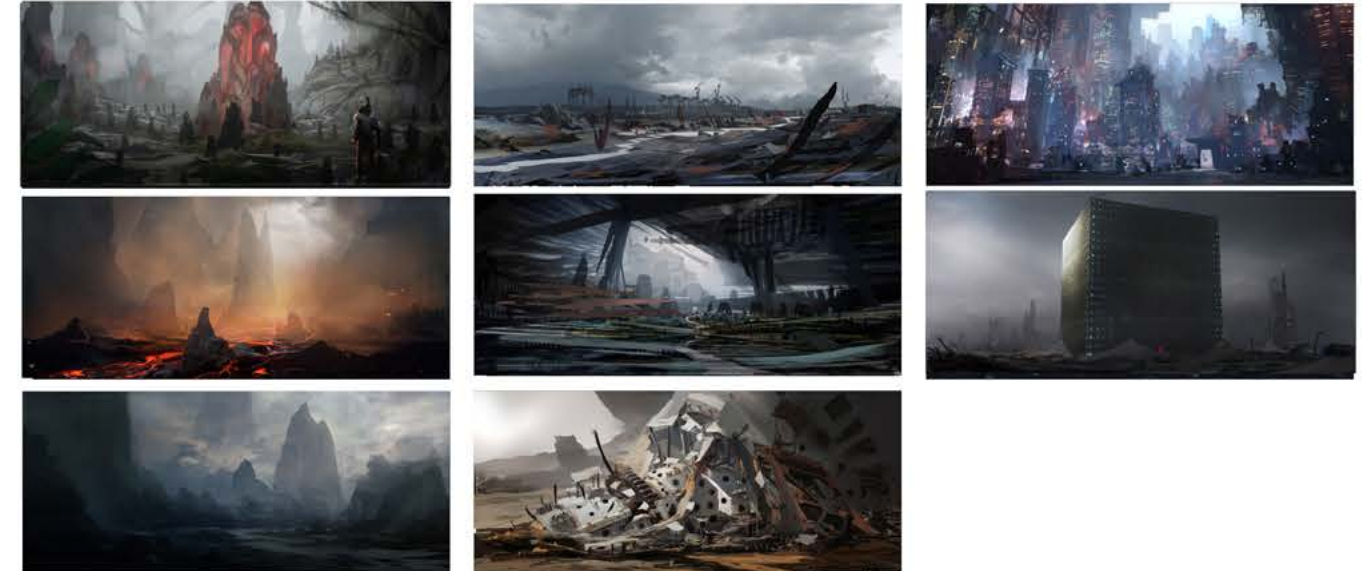


utopične



futuristične

distopične



utopične

