

**FILM AND DYSTOPIA (CYBORG – FROM FILMIC PHENOMENON TO CREATION OF THE FUTURE)****Bijlana Rajčinova-Nikolova**Ss. Cyril and Methodius University in Skopje, Republic of Macedonia  
Institute of Macedonian Literature, Skopje, [b\\_rajcinova@yahoo.com](mailto:b_rajcinova@yahoo.com)

**Abstract:** In the transhumanism and cyborgization époque the ordinary human being has become outdated and outmoded. When dealing with the challenges of transhumanism, cinematography has anticipated a lot of transhumanist ideas and has pointed to the ethical dilemmas and controversies that humankind encounters. In Hollywood film (dystopian) arts this is adequately shown through the cyborg (a new mechanical ‘post-human’ of the new millennium). With theoretical analysis of the cyborg we can point out two possible classifications. The first one considers the criteria for personal identity of the character – hero, thus offering three possible types: the type of the tragic hero (the hero does not adapt to his new identity - RoboCop), the type of comodification (the hero adapts to his new identity - Iron Man) and the opposite type from the tragic hero is the type of accomplished happiness (the hero is happy only when he is a cyborg/the bond between the human and mechanical parts - Avatar). The second classification follows the possible outcomes of transhumanism in regards to organizing the world. The first outcome is optimistic (where omnipresent technology is the impossibility to connect with other worlds, but with a clear distinction between the robot and the human Star Trek: The New Generation). The second outcome is pessimistic (controlled world, where there is no clear border between the robot and the human, living in simulacrum Matrix). The hypothesis is the following: the cyborg of the 20<sup>th</sup> century is used as a metaphor for a human who struggles for his own will (within himself as well as with the power of the social pressure and programming by the authority), the cyborg of 21<sup>th</sup> the century is a metaphor for a world that is rising and is about to destroy the established concepts of naturalness, it marks the new era of open-mindedness towards the hybrid forms and fluctuating identities. The focus/the purpose of the research is to analyze the role, function and influence of the cyborg (and Hollywood dystopian films), on the construction of the audience, and thus to emphasize the ways in which the audience conceptualizes, understands, interprets and identifies itself with the main hero – cyborg in films. The methodology that is used is hermeneutics – interpreting the terms transhumanism, cyborg, dystopia, film, media and their relations in different theoretical follow-throughs and different discursive practices. It is possible to realize the goal and to elaborate the mentioned classifications, variants and outcomes through analytical follow through of the Hollywood films: RoboCop, Iron Man, Avatar, Star Trek: The Next Generation, Matrix.

**Keywords:** transhumanism, cyborg, dystopia, film art, media.

**ФИЛМОТ И ДИСТОПИЈАТА (КИБОРГ: ОД ФИЛМСКИ ФЕНОМЕН ДО КРЕИРАЊЕ НА ИДНИНАТА)****д-р Биљана Рајчинова-Николова**Универзитет „Св. Кирил и Методиј“, Скопје, Република Македонија  
Институт за македонска литература, Скопје, [b\\_rajcinova@yahoo.com](mailto:b_rajcinova@yahoo.com)

**Апстракт:** Во епоха на трансхуманизам и киборгизација класичниот биолошки човек станува застарен и надминат. Филмската уметност антиципирала многу трансхуманистички идеи и укажала на етичките дилеми и контроверзии со кои човештвото се сретнува, кога ќе се најде пред предизвиците на трансхуманизмот. Во филмските (дистописки) дела на Холивуд, ова најадекватно е покажано на примерот на киборгот (нов механизирани ‘постчовек’ на новиот милениум). Врз теоретската разработка на киборгот посочуваме на две можни класификации. Првата класификација го има предвид критериумот на личниот идентитет на ликот – херој, при што посочуваме на три можни варијанти: варијанта на трагичен јунак (јунакот не се прилагодува на новиот идентитет - RoboCop), варијанта на комодификација (јунакот се адаптира на новиот идентитет - Iron Man) и спротивна варијанта од варијантата на трагичниот јунак е варијантата на остварена среќа (јунакот единствено е среќен кога е киборг/спој меѓу човекот и механичките делови - Avatar). Втората класификација ги следи можните исходи од трансхуманизмот во однос на уредувањето на светот. Едниот исход е оптимистичкиот (каде сеприсутната технологија е неможност за конекција со други светови, но каде што постои јасна дистинкција помеѓу роботот и човекот - Star Trek: The Next Generation). Другиот исход е песимистичкиот (контролиран свет, каде не постои јасна граница помеѓу роботот и човекот, се живее во симулакрум - Matrix). Хипотезата е: киборгот во 20 век се користи како метафора за човек кој се бори за својата волја (како внатре со себе самиот, така и со силите на социјалниот притисок и програмирање од

страна на авторитетот), киборгот во 21 век е метафора за свет кој се раѓа и кој ќе ги укине до сега познатите концепти на природност, го означува новото доба на отвореност према хибридните форми и флукуиращките идентитети. Цел на истражување е да се истражи улогата, функцијата и влијанието на киборгот (и филмските дистописки дела на Холивуд), врз конструирањето на публиката, а со тоа да се посочат и начините на концептуализација, разбирање, интерпретирање и идентификување на публиката со главниот јунак – киборгот во филмските дела. Методологијата што ќе се применува е херменевтиката – толкување на поимите трансхуманизам, киборг, дистопија, филм, медиуми и нивните релации во различни теоретски проследувања и различни дискурзивни практики. Можност за реализација на целта и за елаборирање на посочените класификации, варијанти и исходи е аналитичкото проследување на филмските (дистописки) дела на Холивуд: RoboCop, Iron Man, Avatar, Star Trek: The Next Generation, Matrix. **Клучни зборови:** трансхуманизам, киборг, дистопија, филмска уметност, медиуми.

### 1. ТРАНСХУМАНИЗАМ, ФИЛМСКА ДИСТОПИЈА И КИБОРГ

Трансхуманизам (латински trans – низ, над, преку и homo – човек) е глобално интелектуално и културно движење кое се залага за усовршување и подобрување на физичкиот и ментален капацитет на човештвото преку технолошките и научни достигнувања и се означува со симболите H + или h+. За прв пат поимот трансхуманизам бил воведен од Фереидоун М. Есфандиари кој сметал дека “трансхуманизмот е преоден стадиум во човековиот развој кој води до по-човештвото“(1993). Макс Мор ги поставил принципите на трансхуманизмот како „футуристичка философија“(1997). Френсис Фукујама го дефинирал како „опасна идеја на светот“(2002), а Роналд Бејл го смета за „најхрабрата, дрска и идеалистичка надеж за иднината на човештвото“(2002). Заедничко кај сите нив е тоа што предвидуваат дека луѓето еден ден ќе се трансформираат во суштества со моќни интелектуални и физички способности со што ќе дојде до промена во мислењето, комуникацијата, социјалната интеракција, вредностите, општествените норми и ритуали. Човешките суштества преку усовршувањето на технологијата - замена на делови на човековото тело со вештачки делови кои не се разликуваат од оригиналните делови на телото и внатрешните органи (ќе престанат да бидат луѓе), ќе се оформат во вештачки суштества со големи психофизички способности како постлуѓе или полуѓе кои ќе го надминат денешното човештво. Станува збор за технологија на симулација на свеста/мапирање на мозокот, корекција и промена на организмот и телото, која неможе да создаде човек, но може да направи негова пародија, да создаде човеков симулакрум.

Дистопија претставува негативна утопија (нејзина спротивност) антиутопија, која не прикажува некое идеално општество како што тоа го прават класичните утопии, туку ја прикажува сликата на негативното општество во иднина, засновано на тоталитаризам кое технолошки напредува, но технологијата се употребува како средство за апсолутна, репресивна контрола на луѓето. Постојат голем број на филмски дистопии - филмски дела кои настанале како последица од еколошки загадувања, социјални немири, економски криза, нуклеарни или хемиски катастрофи, и фиктивната заедница на иднината ја прикажуваат како тоталитарно општество. Познати американски филмски дистопии се: RoboCop (1987, Paul Verhoeven), Iron Man (2008, Jon Favreau), Avatar (2009, Cameron), Star Trek: The Next Generation (1996, Jonathan Frakes), Matrix (1999, Laurence/Lana Wachowsky; Andrew Paul Wachowsky). Јунак кој се појавува во холивудските филмски дистопии и во научно-фантастичните филмови кои имаат дистописки елементи е киборгот. Киборгот на Дона Харавеј (Donna Haraway, 1999) претставувал метафора и мрачна социолошка слика на некоја подалечна иднина, но приказот на киборгот во книжевноста, филмот е обид за согледување на утрешницата, но и настојување однапред да се добијат одговори на тоа како неговата појава ќе влијае на човечкиот род. Што ќе се случи со суштеството познато како homo sapiens оној момент кога киборгизацијата на човековиот род биде омасовена? Урлих Бек (Ulrich Beck) имал во право кога рекол дека „живееме во ризично општество“(2001), чиј ризик растел паралелно со развитокот на технологијата - киборгизацијата, која лесно може од технологија која на одредени луѓе им го спасува животот да биде претворена во некој нов вид на технологија на раширена мода, онака како што денес се тетоважите, пирсинзите и пластичната хирургија. Современиот спој на човекот и машините (електронските протези и помагала) кај одредени телесни оштетувања и болести, направи киборгот да стане наш современик.

Киборгот подразбира спој на биолошкото и механичкото, човекот и машината, човековото тело и вештачки механички делови кои служат како замена за изгубени/оштетени делови на човековото тело или поединечни телесни функции. Киборгот од светот на седмата уметност е човек чија осакатеност е надоместена со вештачки делови (не се протези) моќни оружја кои едновременно ја зголемуваат и неговата претходна недоволна човечка способност. Во холивудските филмови станува збор за киборг на филмското платно/егзотичен филмски киборг – над човек, опремен со разни оружја, кој делува на перцепцијата и на

начинот на размислувањето на публиката. Новите вештини и моќта со која киборгот располага кај публиката може да пробуди инфатилни фантазии за омнипотенција и оттука произлегува и суштественото прашање: „како киборгот од филмското платно делува на психата на публиката и на нивното чувство за сопствениот идентитет? Во денешната социолошка реалност киборг – станува човек на кој му е неопходна медицинска помош поради некој вид на повреда или недостаток. Од друга страна трансхуманизмот заговара псевдореволуција по пат на современата технологија, што подразбира претворање на биолошки здравиот човек во киборг (поради унапредување на способноста кај здравиот човек, и можноста киборгот да биде испрограмиран робот со кој работодавачот или тоталитарната држава ќе може да управува со него преку копче) кој ќе го колонизира работниот свет, што може да доведе луѓето кои станале киборзи да ги заменат работниците. Во епоха на киборг (метафора на светот кој се раѓа и ќе го укине концептот на природност) и трансхуманизам чиј идеал е „усовршен човек“ на иднината, биолошкиот човек станува надминат и застарен. Дел критичари на трансхуманизмот претворањето на здравиот човек во киборг (идентитет) го толкуваат како процес на самоусовршување и некој вид на позитивен механизирани супермен, но има и критичари кои во таа идеја ја препознаваат само технолошки обоената варијанта на нацистичките настојувања да создадат надчовек. Злокобно делуваат исходите од трансхуманизмот во однос на уредувањето на светот, можноста на претворањето на војник во усовршена и испрограмирана машина за убивање (концептот Super soldiers), без човечки емоции и емпатија. Користењето на киборгизирани супервојници на военото поле би овозможило (позитивна/негативна) предност на тоталитарните режими, но и на авторитарните кои не бираат средства за да си ги остварат целите. Оттука, може да се констатира дека (теоретски) можни се две класификации на киборгот. Првата класификација го има предвид критериумот на личниот идентитет на ликот – херој, а втората класификација ги следи можните исходи од трансхуманизмот во однос на уредувањето на светот.

## 2. КЛАСИФИКАЦИЈА (НА КИБОРГОТ): ЛИЧЕН ИДЕНТИТЕТ НА ЛИКОТ - ХЕРОЈ

Првата класификација на киборгот каде критериумот е личниот идентитет на ликот – херој, разликува три варијанти: варијанта на трагичен јунак, варијанта на комодификација и варијанта на остварена среќа. Парадигма за варијанта на трагичен јунак што реферира на борба помеѓу својата човекова природа и придоддените механизирани делови, односно јунакот не се прилагодува на новиот идентитет е филмското дистописко остварување *RoboCop/Робокан*.

### 2.1. РОБОКАП/РОВОСОП I (1987, Paul Verhoeven)

Филмската дистопија *Робокан* претставува критика на индустријализацијата во САД и замената на луѓето во фабриките со работи, во седумдесетите години на 20 век. *РОБОКАП* е филмскиот киборг: Алекс Марфи (Alex Murphy) ранет полицаец од дистопискиот Детроит на утрешницата, кој откако делови од неговото тело ќе бидат заменети со вештачки механизми, станува „чистач“ на градот од криминалот. Киборг полицаецот во филмот се појавува како немилосрден чистач на општеството од оние кои силата на хегемонијата ја доживуваат како оцијален талог. Дел критичари во ликот на Робокан ја препознаваат афирмацијата на полициската држава и на послушните и роботските испрограмирани полицајци кои безпоговорно ги извршуваат наредбите на естаблишментот. Овој лик на полицаец - киборг кој роботски прецизно ги елиминира криминалците, се појавува и во филмските продолженија *RoboCop II*, 1990, Irvin Kershner и *RoboCop III*, 1993, Fred Dekker. Серијалот на овие филмови го поставува и прашањето за корумпираноста на големите корпорации и центрите на политичката моќ, како и за злоупотреба на современата технологија за зголемување на личното богатство и моќ, од страна на белите околувратници. Противниците на полицаецот Марфи се и класичните криминалци, и безличната манипулативна корпорација ОСП (Omni Consumer Products) која го создаде полицаецот и на која и на чии интереси ѝ е потчинета политичката власт (замислена дистописка иднина на Детроит прикажана како слаба). Едновременно Робокан на лично ниво се бори и со својот нов идентитет - внатрешна борба помеѓу човековата страна на личноста (слободната волја) и она што јунакот станал со спојувањето со машината. Јунакот се обидува да ги поврати човековите емоции и самосвест, но и слободната волја и автономија по однос на државната власт и приватната корпорација ОСП. Ликот на киборгот во филмот Робокан I користен е како метафора за човекот кој се бори за својата слободна волја и внатрешно со самиот себе и со силите на социјалниот притисок и програмирањето од страна на авторитетот. Во основа на ваквите филмски приказни е борбата за респоставување на сопствената човечност и слободната волја при одлучувањето. Пораката која *ROBOCOP I* ја упатува е американското општество да се врати на своите „темелни вредности“ и да се исчисти од силите кои се доживувале како опасност по постоењето на општествениот и морален поредок. *ROBOCOP I* има изразени дистописки елементи во сегментот кога се зборува за тоа како

---

американското општество се претвора во тиранија, но тие елементи се опкружени со специјални CGI ефекти и со поголема доза на непрекинати акциони сцени.

### 2.2. АЈРОНМЕН/IRON MEN (2008, Jon Favreau),

Парадигма за варијанта на комодификација што реферира на тоа дека јунакот има надчовечка моќ за решавање на проблемите - јунакот се адаптира на новиот идентитет е филмското дистописко остварување Ајронмен/ Iron Man, каде полу-механички усовершениот човек (киборгот) сега не е трагична личност растргната помеѓу механичките делови и својата човекова природа. Ајронмен, јунакот Тони Старк /Tony Stark е прикажан како шармантен плејбој, изумител, мултимилијардер и филантроп, кој решил да се усоврши себеси и својот физички недостаток (кој настанал после ранувањето во Авганистан) да го претвори во предност преку спојување со механички делови. Ваквиот трансхуманистички постчовек, прикажан е како херој кој во континуитет го спасува човештвото соочено со различни предизвици. Тој е совршен војник на компјутеризираниот 21 век, кој го користи механичкиот ексоскелет кој по потреба може да се облемува/соблекува во оној момент кога Старк е вклучен/не е вклучен во акција на спасување. Психолошките и етичките дилеми на главниот јунак не се примарни во филмот, затоа што јунакот во филмот како изумител се обидува да реши пред сè одредени „технички потешкотии“, кои се јавуваат при употребата на секогаш поновите посовршени модели на ексоскелетот на Ајронменот. Пораката што филмот ја упатува до публиката е дека сите проблеми во животот можат да се решат преку употреба на подобра технологија и нови усовершени модели. Здравјето и подобрите сопствени способности можно е да се купат само ако сте богати. Филмот со атрактивно прикажан киборг и дистописки елементи – ексоскелетот (кој е тиранија кон злобниците) на публиката која се идентификува со филмскиот јунак и нуди инфатилен рецепт за инстант успех во сите области на животот.

### 2.3. АВАТАР/AVATAR (2009, Cameron)

Парадигма за варијантата на остварена среќа - јунакот единствено е среќен кога е киборг/спој меѓу човекот и механичките делови, јунакот се наоѓа себе во услови на мутација/спој на личното со имагинарното е филмското дистописко остварување Аватар/ Avatar. Во Аватар преовладува техниката на спектаклот прикажана како креација на фантастика или категорија на чудесното на Цветан Тодоров, а во чудесното соочени сме со фантастичната визија за животот на друга планета. Содржината на филмот е: Џејк Сали поранешен морнариец, ранет во претходните борби на Земјата, парализиран од половината надолу е одбран да учествува во програмата Аватар, која ќе му овозможи повторно да прооди. Џејк патува на Пандора - вонземна планета прекриена со џунгли, која пак е дом на Нејви - хуманоид, физички посилен од луѓето, висок три метри, со опашка и блескава сина кожа, живее во хармонија со недопрениот свет. Луѓето на Пандора не можејќи да дишат создаваат генетски хибрид – Аватар, контролиран од човековата технологија, па Џејк на Пандора ќе прооди низ неговото ново Аватар - тело. Запознавајќи ги најблиските на Нејви, Џејк ќе се најде во дилема на чија страна да застане во битката која треба да одлучи за иднината на светот. Аватар е негативна утопија на можен нов свет кој моментално е загрозен, но и кој ќе се спротивстави на опасноста и зајакнат ќе продолжи да живее. Оваа утопија која посредно и сосем во еколошки дух го критикува уништувањето на природата, експлоатацијата на природните богатства, уништувањето од човекот кој го освојува и империјалистички го експлоатира рудното богатство на новата планета, е основата на спектаклот. Може да се констатира дека Камерон обновува еден вид русоовски сензибилитет за морално супериорните домородци кои живеат во склад со природата, за кои зачувувањето на рамнотежата на животинскиот свет претставува императив и кои убиваат исклучиво во самоодбрана. Фантастичниот додаток кој на темата враќање кон природата го нуди филмот е практичната соживеаност со природната околина која ја оствариле аватарите. Интересно е дека во филмот опстанокот на (вонземскиот) видот зависи од оние што бегаат од човечкиот род затоа што се загрозени од алчноста и деструктивноста на својот вид, а се маѓепсани од природноста и невиноста која владее во новиот свет. Тие одлучуваат да се откажат од своето потекло и човечкиот идентитет, телесно да се преобразат и да станат дел од новата заедница. Како што и Аватар ни покажува - аватарскиот преобразеник во светот на луѓето е инвалид во количка, а во светот на аватарот врвно вешт и заљубен предводник на племето, па следствено човечката заедница е поразена. Филмот Аватар посредно нуди ново-старо решение за враќање кон природата, а фактот дека тоа е недопрената природа на нова планета, а не на Земјата, говори за досегот на афирмативната порака на филмот..

### 3. КЛАСИФИКАЦИЈА (НА КИБОРГОТ): ИСХОДИ ОД ТРАНСХУМАНИЗМОТ ВО ОДНОС НА УРЕДУВАЊЕТО НА СВЕТОТ

Втората класификација на киборот ги следи можните два исходи од трансхуманизмот во однос на уредувањето на светот. Едниот исход е оптимистичкиот, а другиот исход е песимистичкиот.

#### 3.1. *СВЕЗДЕНИ ПАТЕКИ/ STAR TREK : THE NEW GENERATION* (1996, Jonathan Frakes).

Парадигма за оптимистичкиот исход што реферира на тоа дека сеприсутната технологија е неможност за конекција со други светови, но каде што постои јасна дистинкција помеѓу роботот и човекот е филмското остварување *Свездени патеки: следната генерација/ Star Trek: The Next Generation*. Медиумските Боргови од *Свездени патеки/ Star Trek*, се предупредување за опасноста од технолошкиот тоталитаризам и од претворањето на луѓето во програмирани киборзи. Со Борговите од *Свездени патеки/ Star Trek*, се сретнуваме во втората сезона на серијата *Star Trek: The New Generation*, а потоа приказната за нив се продолжува и во филмот *Свездени патеки: Прв контакт/ Star trek: First Contact* (1996, Jonathan Frakes). Колонијата на Борговите е прикажана како хипертоталитарно општество со потполно отсуство на било каква слободна волја кај неговите припадници – киборзи (сегмент во кој се одгледуваат дистописките елементи), во кое главниот збор го има една Кралица, и сите киборзи се нејзини поданици со кои таа управува по пат на вградени електронски делови. Самото име Борг Колектив за нивното општество кои сами си го дале, кажува дека станува збор за колективистичко општество. Филмските боргови: Star – Trek не се некоја посебна вознемејана раса, туку тие се создадени при присилно грабнување и чипување на припадници на други раси ширум светот, од страна на веќе постоечките членови на Борг Колективот, со цел нивно потполно потценување и асимилирање во Борг колективот, а главната фраза е 'опторот е залуден'. Потоа приказната за Борговите се продолжува во телевизискиот серијал *Star trek: Voyager*, и во подоцнежниот серијал *Star trek: Enterprise*. Во првиот серијал приказната е оптимистичка слика за Борговите во споредба со филмот. Сценаристите ја допуштаат можноста поедини Боргови да ја постигнат самосвеста и да ја развијат желбата за слобода, и со помош на човековиот род да избегаат од Борг колективот. Парадигма за оние кои бегаат од Борг колективот е ликот на јунакињата *Seven of Nine* која низ серијалот учи од број да стане човечко суштество. Пораката е дека дури и таков апсолутно тоталитарен колектив има свои „дисиденти“ кои сакаат да го напуштат едноумието, што реферира на оптимизам за современите луѓе кои се спречени при своето дејствување поради некој иден технолошки тоталитаризам.

#### 3.2. *МАТРИКС/MATRIX* – ПАРАНОЈА ЗА ГОЛЕМАТА МАЈКА (1999, Wachowsky)

Парадигма за песимистичкиот (контролиран свет, каде не постои јасна граница помеѓу роботот и човекот, се живее во симулакрум е научно-фантастичниот филм *Матрикс/Matrix* 1999, сценарио и режија на браќата Wachowsky, кои тежееа да создадат филм кој нема да биде маскулинистички – шовинистички – расистички холивудски акционен спектакл и настојувале да ги одбегнат мизогините елементи. Интересно е да се покаже како филмот во кој дејството се случува на бродот *Nabukodonosor* и членовите на екипажот (бели и црни) ги обединила борбата против заедничкиот непријател – машината, прикриено го задржува базичниот мизоген слој, оличен во тематика на филмот: паранојата на машкиот science – fiction (поигрување со изместената и фантазирана мајчинска репродуктивна функција): „паранојата за Големата мајка“. Филмот *Матрикс* експлицитно се занимава со опсесијата за 'Големата матка' на сите нивоа на наративната структура дури до таму што и филмот е именуван како *Матрикс* (матрица, основа). Основата на фабулата на филмот е '*проблемот на мајчинството*' – човештвото останало без мајка, луѓето повеќе не се раѓаат по биолошки пат, туку машините (завладеале со светот) ги одгледуваат за потребите на своето енергетско напојување. На сцена е вештачката интелигенција, која сега „произведува“ луѓе, заправо „дете“, кое се свртило против својот творец - човечката раса. Машините не само што се занимаваат со одгледување на луѓето, туку се обиделе и во улога на креатори создавајќи го и '*Виртуелниот универзум – Матрикс*', каде луѓето живеат подредени на машината, како киборзи. Последниот човечки град *Зион* се наоѓа во утробата на „Мајката Земја“ каде човештвото се сокрило додека не помине опасноста и од каде еден ден повторно ќе се роди. Самиот чин на раѓањето на човекот во стварниот свет прикажан е како чин на ослободување од големата механичка матка, како чин на кинење на механичките врвци кои го спојувале со неа. Најсилен удар за опсесијата со чудовишното женско е фактот дека избраниот маж *Месија* има мисија да ја уништи 'Големата виртуелна мајка – Матрикс'. Од друга страна, издајникот *Сајфер* сака да се врати назад во матката, што може да се толкува како „Едипова желба“. Најпосле една од причините за почитувањето на жената, член на екипажот на „универзалниот, унисексен модел на однесување и мислење е фактот дека тие повеќе не се мајки, ја изгубиле својата репродуктивна функција, а со тоа и она што ги детерминирало како различни од мажите. Но, на самиот крај, после смртта на *Нео* (главен јунак опседнат со својата мисија и со *Матриксот*, цел живот е во потрага по *Матрицата* - смислата на животот) во виртуелниот свет, *Тринити* (офицер,

назначена од Морфеус командант на бродот опседнат со барањето на спасителот) го воскреснува својот Избран со животодавачки/мајчински бакнеж, и со тој потег на Тринити како да и е вратена улогата на мајка која дава живот. Колку крајот на филмот да е среќен, тој укажува на перспективата: избраниот маж, навистина ќе ја уништи големата монструозна материца, чудовишното женско, и се назира враќање на традиционалните односи помеѓу мажите и жените, каде мажите ќе бидат „мажи“, а „жените“, „жени“. Оттука, прашањето дали таквиот крај навистина е среќен/ за кого таквиот крај е среќен? Матрикс е филм кој го смени начинот на мислење, наметна поинаков стил, ги спои драмата, акцијата и научната фантастика и не внесе во третиот милениум и иднината. Браќата Вачовски создадоа 'Матрикс – свет на контрола', кој е свет на соништата, генериран од компјутерот, а изграден со цел да држи сè под контрола. Во *Матрикс* дистописки елементи се во сегментот кога Морфеус му кажува на Нео дека сите луѓе се робови, станува збор за ропство и за ослободување, кое не е физичко, туку е невидлива, застрашувачка духовна контрола, чиј нејасен и параноичен свет не внесува во вителот на непознатото. Борбата не е само да се излезе од тој свет, туку да се препознае каде е вистинската граница, каде е стварноста, каде е фантазијата.

### ЗАКЛУЧОК

Трансхуманизмот е резултат на верувањето на човештвото во митот за напредок, еволуција и достигнувањето на физичката бесмртност. Дистопиите се одликуваат со стравот дека технологијата може да биде злоупотребена како средство против човекот и неговата слобода, а филмските дистопии поставуваат прашања за киборгот, киборгизација и последиците. Киборгот во холивудските филмски дистопии првично беше претставен како трагична личност растргнат помеѓу човекова природа и механизирани делови. Понатаму, киборгот ја надмина дихотомната поделба помеѓу човекот и машините, природното и вештачкото, машкото и женското, има хибриден идентитет, и како нов механизирани постчовек на новиот милениум, денес стана шармантен супер херој на големото платно, но и реалност на сегашниот момент. Киборгизација (не)свесно се рекламира како решение за проблемите на јунакот. Се развива идејата дека со киборгизацијата и здравите луѓе можат да ја унапредат човечка способност за прилагодување на потребите на пазарот. Медиумската продукција предупредува на опасноста од формирање на тоталитарно уредување, но и за фантазијата – клонирање ликови, летачки борби и моќта на концентрацијата, кои во филмските дистопии имаат оправдување во свесното и потсвесното, реалното и измисленото. Сè до моментот кога киборгизацијата и на здравите луѓе не им стане дел од модата, над човештвото ќе стои сенката на претворањето на идното општество во сцени кои ни се познати од филмските дистопии.

### ЛИТЕРАТУРА /Филмографија:

- [1] Bek, U. *Rizicno drustvo: u susret novoj moderni*. Filip Visnjic, Beograd, 2001.
- [2] Bostrom, N. *A history of transhumanist thought*. Pariz, 1982.
- [3] Narraway, D. „Manifesto za kiborga“, во: *Feminizam-postmodernizam*, Centar za zenske studije, Zagreb, 1999.
- [4] Kaminski, S. *Zanrovi americkog filma: pristupi kritickoj teoriji popularnog filma*. Prometej, Novi Sad, 1995.
- [5] J.Fukujama, F. *Kraj istorije I poslednji covek*, CID, Podgorica, 2002.
- [6] *Робокан/RoboCop* (1987, Paul Verhoeven).
- [7] *Ајронмен/Iron Man* (2008, Jon Favreau).
- [8] *Аватар/Avatar* (2009, Cameron).
- [9] *Звездане стазе: Први контакт/Star Trek: First Contact* (1996, Jonathan Frakes).
- [10] *Матрикс/The Matrix* (1999, Laurance/Lana Wachowski; Andrew Paul Wachowski).