

УВОДНА РЕЧ ПРИРЕЂИВАЧА

УТИЦАЈ НАУЧНЕ ФАНТАСТИКЕ НА САВРЕМЕНУ КУЛТУРУ

Иако је жанр научне фантастике признат у уметности и медијима, а број дела која потпадају под исти огроман, утицај научне фантастике на (савремену) културу је код нас мало обрађиван. Наши свакодневни сусрети са појавама, стварима и техничким решењима које су аутори у овом жанру дали, било као фикцију, било као предвиђање онога што ће доћи, ретко иницирају размишљање о теми која својом ширином и значајем заслужује пажњу. Задатак ове подцелине је да читаоцу „заголица” машту кроз приказ социолошких, културних, медијских, техничких, па и филозофских утицаја на савремену културу и друштво које су различити аутори (много) пре, али и после Маршала Маклуана видели као „глобално село”. Неки су то своје виђење будућности имали користећи мрачну, а неки светлу призму. Но, који год угао да су заступали, везивни елемент је била машта као универзални покретач људског духа.

Први рад разматра кретања наратива између научно-фантастичне литературе и дигиталних игара и њихове међусобне везе. Наративи који се селе из научне фантастике у игре и обрнуто, који игре смештају у текст могу да одражавају не само реалне социјалне односе у којима су настајали, већ и да понуде решења за проблеме савременог света. Дакле, решења за проблеме у стварном свету се могу потражити и у дигиталном.

Наредни текст се бави истраживањем романи између људи и вештачких интелигенција у родном смислу. Кроз анализу више научно-фантастичних филмских наратива насталих у овом веку рад испитује у којој мери се показује доминантном матрица у којој је мушкарац човек а жена је вештачка интелигенција подређена свом мушком кориснику односно свом творцу. Ауторка анализира примерима проблематизује и деконструира поредак редефинисањем родних улога.

Трећи рад, игром случаја, носи одређену аналогију са најављеним нестајањем одређених оквира и принципа савременог света погођеног пандемијом Ковида 19, иако се бави светом видео игара. Јер, за пасиониране играче видео игара, који проводе пуно времена у дигиталним световима, смрт ликови кроз којих у њима бораве има велики значај. Преклапање ова два света отвара различита филозофска питања, од којих се одговори не могу наћи само у једном.

Четврти текст анализира однос научне фантастике и оглашавања, конкретно представе оглашавања у научној фантастици и претварање њихове форме у реалност. Наводи примере одређених естетских дискурса виђења будућности који све више постају садашњост. Поред тога, третира могуће начине оглашавања коришћењем (нових) технологија, предвиђене приказима будућности у алтернативним универзумима – научној фантастици.

Завршни рад се надовезује на претходни бављењем технолошким иновацијама и дизајном корисничког интерфејса, односно идеје из литературе и филма које су реализоване. Такође, приказује фантастичне технолошке изуме који би се могли реализовати у блиској будућности, као и њихов утицај на друштво. За пример је узет култни филм *Блејд Ранер* из 1982. чија радња је смештена у новембру 2019. године, када је рад и написан.