

УНИВЕРЗИТЕТ „СВ. КИРИЛ И МЕТОДИЈ“
ФАКУЛТЕТ ЗА ДРАМСКИ УМЕТНОСТИ – СКОПЈЕ



СТУДИИ ОД ТРЕТ ЦИКЛУС
СТУДИСКА ПРОГРАМА – АУДИОВИЗУЕЛНИ УМЕТНОСТИ

ДОКТОРСКА ДИСЕРТАЦИЈА:

**ПАТУВАЊЕТО ВО ВРЕМЕТО И ПАРАЛЕЛНИТЕ СВЕТОВИ ВО
КИНЕМАТОГРАФИЈАТА**

МЕНТОР: ПРОФ. Д-Р АНТОНИО МИТРИЌЕСКИ

КОМЕНТОР: ПРОФ. Д-Р АНА СТОЈАНОСКА

КАНДИДАТ: М-Р МАРКО РУЖИН – ДОКТОРАНТ

Скопје, 2024

БЛАГОДАРНОСТ

По завршените бројни обврски сврзани за темата посветена на Патувањето во времето и паралелните светови во кинематографијата, почнувајќи со подготовката на испитите, осмислувањето, планирањето и пишувањето на докторската теза, завршувањето на сценариото, режисерската експликација и конечно на снимање на мојот документарен филм, навлегов во еден езотеричен свет кој ги исполни моите соништа уште како дете. Овој пат нема да можев да го изодам сам без несебичната помош на менторот на тезата Проф. д-р. Антонио Митриќески кој постојано ме охрабруваше, корегираше и ми отвршаше нови визии и погледи во доменот на научната фантастика. Овој труд немаше никогаш да го завршам доколку критичниот и прецизен понекогаш и строг дух на коменторот Проф. д-р. Ана Стојаноска не застана со целокупната методолошка вештина да укаже на пропустите со цел да се изготви труд од кој можеби некој следен студент ќе тргне по патиштата на научната фантастика. Благодарен сум на нивната љубезноста, постојаната достапност во текот на изминатите три години. Благодарен сум и на Факултетот за Драма и уметности, бидејќи кога и да влезев во просториите на оваа установа ме спојуваше некој творечки дух. Јас во овој труд се качив во временската машина – филмот и патував од 1902 од времето на Мелиес се до годината одбележана со филмовите *Everything Everywhere All at Once* на *Daniel Scheinert* и *Dan Kwan* и *Dune* на *Denis Villeneuve*. Благодарен сум и на професорите од кои наидов на големо разбирање скекако на членовите на Комисија за одбрана на трудот. Верувајте, сите на помал или поголем начин учествувавте во овој труд. На крајот морам да се заблагодарам на нараторот Вељановски, снимателот Вишко и на мојата сопруга и семејство кои постојано ме охрабруваа во реализацијата на овој труд.

Марко РУЖИН

СОДРЖИНА

Апстракт.....	6
1. Научнометодолошки инструментариум (историографски, естетички, херменевтички, кинематографски).....	8
1.1. Основни поими: научна фантастика, кинематографија, патување во времето, паралелни светови, квантна физика, црвји дупки и мостот Ајнштајн-Розен.....	10
1.2. Цели на истражувањето.....	12
1.3. Работни хипотези.....	13
1.4. Поставување на теоријата.....	23
1.5. Научен придонес на докторската студија.....	26
2. Вовед.....	28
2.1. Елаборација на предметот на истражување.....	32
2.2. Предмет на истражување.....	33
2.3. Феноменот на патување во времето и паралелните светови.....	34
2.4. Детерминанти: Интердисциплинарноста во елаборирање на феноменот.....	39
2.5. Научната фантастика за патувањето во времето.....	48
2.6. Кинематографијата и патувањето во времето.....	49
2.6.1. Машини за патување во времето во кинематографијата.....	52
2.6.2. Патување во времето во други медиуми.....	59
2.6.3. Видеоигрите и патувањето во времето.....	62
2.7. Научната фантастика во Македонија.....	64
2.7.1. Научната фантастика во македонската книжевност.....	65

2.7.1.1. Придонесот на Марко Цепенков во научната фантастика Македонија.....	67
2.7.1.2. Научната фантастика во македонската литература за време на СФРЈ.....	69
2.7.1.3. Автори на научната фантастика во Македонија.....	73
2.7.2. Научната фантастика во македонската кинематографија.....	77
2.7.2.1. <i>Збогум на XX век</i> : прв филм на НФ во Северна Македонија.....	78
2.7.2.2. Научната фантастика во филмовите на Милчо Манчевски.....	79
2.7.2.3. НФ филмови и анимации на млади автори.....	82
3. Феноменот на паралелните светови.....	83
3.1. Вселенски мултиверзум.....	87
3.2. Тезата на Stephen Hawking за мултиверзумот.....	88
3.3. Филмови инспирирани од теоријата на струни.....	89
3.4. Филмски форми на преминување во паралелните светови.....	92
3.4.1. Огледалото како порта во паралелен свет.....	94
3.4.2. Алтернативна свест во филмовите на научната фантастика..	96
4. Научната фантастика како жанр.....	97
4.1. Класификација и развој на научната фантастика.....	101
4.2. Значење и генеза на научнофантастичниот филм.....	102
4.3. Научнофантастичниот филм за време на Студената војна.....	106
4.3.1. Научната фантастика на малите и големите екрани – 1960-1980.....	107

4.3.2. Научната фантастика како мејнстрим забава за сите возрасти.....	109
4.3.3. Развој и конечен процут во осумдесеттите.....	110
4.3.4. <i>TechNoir</i> – Техноцрно.....	112
4.3.5. Влијание на кич културата.....	113
4.3.6. Наплив на научнофантастични филмови во деведесеттите години на XX век.....	114
4.3.7. Нова иднина на научната фантастика во првата деценија на XXI век.....	116
4.3.8. Месијанската улога на НФ во XXI век за иднината на светот.....	118
4.3.9. Кинематографијата на НФ – Иднината само што започна!..	120
5. Заклучок.....	124
Сценарио за документарниот филм од научната фантастика: <i>Враќање во иднината и паралелните светови</i>	140
Режисерска експликација.....	170
Речник на зборови и идиоми од теориска и кинематографска проблематика во доменот на научната фантастика.....	191
Општа библиографија.....	209

Апстракт

Темата: *Патување во времето и паралелните светови во кинематографијата* е сложена интердисциплинарна материја која опфаќа повеќе домени, почнувајќи од: митовите и легендите, литературата, филозофијата и логиката, преку религијата и уметноста, до природните науки, физиката и квантната механика. Споменатите дисциплини создадоа солидна основа и предизвик за продор на кинематографијата во доменот на научната фантастика.

Од појавата на првите наивни трик-филмови со елементи на научна фантастика (НФ), како што е: *Le voyage dans la Lune*, 1902, *Georges Méliès*, инспириран од *Herbert George Wells* и *Jules Verne*, до филмот-рекордер со единаесет номинации и седум награди Оскар во 2023: *Everything Everywhere All At Once*, од режисерите *Dan Kwan* и *Daniel Scheinert*, инспириран од мултиверзумот, научнофантастичниот филм значително еволуираше. Патувањата во времето во минатото и иднината и во просторот во паралелните универзуми, прераснаа во најатрактивните теми на филмската продукција. Реализаторите станаа свесни за значењето на интердисциплинарниот пристап, со посебни истражувачки напори за дедуцирање на знаењата од доменот на сите, напред споменати, дисциплини. Евидентно е дека во својата еволуција, научната фантастика, како продукт на: фантазијата на луѓето, митологијата, еповите и романите, била инспирирана и од научните дострели. Кинематографијата се инспирирала од науката, но извршила и одредени влијанија врз науката. Кинематографијата се хранела и инспирирала развивајќи се и имплементирајќи ги: идеите, научните теории, претпоставки, математички и квантни хипотези. Воедно, науката создала одредени филмски творби на: роботи, мобилни телефони, таблети, воздушни таксија и други плодови на фантазијата.

Современата кинематографија на научната фантастика, од своја страна, доживеа огромен развој од првите снимени филмови, до денес. На почетокот авторите биле инспирирани од литературните дела на научната фантастика на авторите од XIX век. Подоцна, со примената на: науката, технологијата и

електрониката, кинематографијата ги осовременила филмовите пристапувајќи кон дигитализацијата, претставување на спектакуларните сцени, независно дали се работи за филмови од научната фантастика од „патување во времето“ или паралелните светови, или обете заедно. Овие два вида творби се нераскинливо поврзани еден со друг не само заради нивниот надреалистички шмек и отсуството на реалните докази дека се можни како феномени, туку и заради хипотезите зад кои застапаа научниците и нобеловците од квантната физика, како *Hugh Everett* (1930-1982) за квантната теорија на „паралелните светови“, или *Multiverse* и *Stephen Hawking* (1942-2018) за квантна теорија на „патување во времето“. И двајцата научници теориски докажуваат дека во далечната иднина, кога науката и идните научници ќе изнајдат формула за побрзо или еднакво движење со брзината на светлината, луѓето ќе можат да патуваат во времето и во други паралелни светови. Дотогаш, реализаторите ќе ја црпат инспирацијата од фантазијата и творештвото на големите автори, збогатени со научниот пристап и користењето на најсовремените технолошки и дигитални средства во доменот на кинематографијата. Според тоа, пред да се започне со истражувањето на продукциите на научната фантастика во доменот на кинематографијата, ќе биде корисно да се елаборираат теориите на „патувањето во времето“ и паралелните светови од аспектот на: космологијата, квантната механика, литературата и митовите. Што значи „патување во времето“? Што се тоа „паралелни светови или мултиверзуми“? Како овие два феномена на научната фантастика стигнале и ја освоиле светската кинематографија?

Од методолошки аспект, трудот е поделен во три глобални целини, и тоа: првата е посветена на „патувањето во времето“, втората е посветена на „паралелните светови“ анализирани од аспект на: квантната механика, физиката, филозофијата, религијата, литературата, под заедничкиот именител на кинематографијата, додека третиот дел на трудот е посветен на историско-културолошкиот развој и значење на научната фантастика во кинематографијата. Една од првите дилеми е каква е заемната поврзаност меѓу овие три теми? Патувањето во времето и паралелните светови се заемно зависни и поврзани преку повеќе линкови, било да се работи за: митологијата и фантазијата, легендите и фикциите, но и преку: филозофијата, религијата, науката, квантната механика и физика и, секако, кинематографијата и

литературата. На овој начин, епистемолошки се приближуваме и до главната хипотеза на оваа студија. Со развитокот на науката, демократизацијата на општеството, инвестициските фондови и комерцијализација се развива и научната фантастика и кинематографија како дел од масовната култура.

Клучни зборови: научна фантастика, кинематографија, патување во времето, паралелни светови, квантна физика, црвја дупка – worholme или Einstein-Rosen Bridge.

1. Научнометодолошки инструментариум (историографски, естетички, херменевтички, кинематографски)

Темата од доменот на научната фантастика за патувањето во времето и паралелните светови во кинематографијата претставува сложена содржина чие истражување наметнува соодветен научнометодолошки инструментариум. Обемноста на темата претпоставува анализа и синтеза на бројни елементи по пат на дедукција и индукција, адекватна употреба на повеќе научни методи за да се проникне во истражувачкиот процес.

Историографска метода – Во епистемологијата, историската метода ги означува: дефинирање на времето, размислувањата што се однесуваат на процесите, средствата, правилата што се следат и контекстите на работата околу истражувањето на научната фантастика во кинематографијата, посебно аспектите на патувањето во времето и паралелните светови. Фокусот на истражувањето е насочено, пред сè, кон кинематографијата, иако елементи на научната фантастика се среќаваат уште во најстарите цивилизации, во разните: митови, легенди, потоа во античката епоха, средновековието, како и првите научнофантастични романи во XVIII, XIX век, сè до денешни времиња.

Естетичка метода – Се применува за проучување на одредени феномени кои придонесуваат кон чувствителноста и интелигенцијата и се применува при анализа и интерпретацијата на начинот на работењето. Целта на естетичката метода е проучување на различните начини во кои се открива убавината,

различните форми преку кои таа се изразува, односно естетичкото проучување на научната фантастика во кинематографијата. Убавината секогаш е пријатна, но пријатното не е секогаш убаво. Задоволството што ни го предизвикува убавината е од посебен вид, а тоа важи и за филмовите на научната фантастика.

Херменевтичка метода – Се користи при: интерпретацијата, анализата и реконструкцијата на филмовите на научната фантастика. Оваа метода опфаќа не само проблеми што се вклучени во пишаниот текст, туку и оние од интерпретативниот процес во филмовите. Тоа ги вклучува вербалните и невербалните форми на комуникација, како што се поважните фактори кои влијаат врз комуникацијата.

Метода на филмска анализа – Значи претставување на филм од различни точки. Филмската анализа е аргументирано читање на филм со користење на соодветен речник и дефинирање на многу специфични елементи што го сочинуваат филмот. Оваа анализа е насочена кон: сценариото, прашањата и опсегот на пораката, сечењето, уредувањето и естетиката. За да се спроведе филмска анализа треба да се следат повеќе фази. Овие фази се исцртани со различни елементи на анализа. Тие се состојат од: вовед во кој се презентираат клучните точки на филмот, анализа на слики, анализа на секвенци, анализа на кадрите, анализа на сцената, анализа на монтажа и, на крајот, анализа на опсегот на пораката испратена од филмот. Сите овие фази мора внимателно да се проучат за да се подобри дизајнот и продукцијата на мојот аудиовизуелен проект. Во оваа анализа битно е елаборирањето на принципот од практика кон теорија, од научните откритија и нивната примена кон научнофантастичниот филм и *vice versa*, од научнофантастичниот филм како инспирација за дострелите на науката. Во дисертацијата се употребува компаративната анализа и основните категоријални принципи: внатрешна, надворешна, практична и резултантна анализа. Воедно, интердисциплинарниот пристап кон материјата на научната фантастика и жанровите за патување во времето и паралелните светови е неопходна операција со оглед на тоа што во оваа материја се вкрстуваат: книжевноста, филозофијата, психологијата, квантната физика, космологијата. Целиот научнометодолошки инструментариум се применува за полесно да се обработи темата на докторската дисертација.

1.1. Основни поими: научна фантастика, кинематографија, патување во времето, паралелни светови, квантна физика, црвји дупки и мостот Ајнштајн-Розен

Во докторската дисертација се оперира со повеќе клучни теориски термини. Меѓу бројните термини се издвојуваат: научна фантастика, кинематографија, патување во времето, паралелни светови, квантна физика, црвји дупки (*Wormholes*) и мостот Ајнштајн-Розен.

– **Научна фантастика** (англ. *science fiction*), (скратено SF или НФ). Претставува наративен жанр главно од литературна и кинематографска природа структуриран од хипотези за тоа каква би можела да биде иднината и/или непознатите универзуми (далечни планети, паралелни светови, итн.), врз основа на сегашните сознанија (научни, технолошки, етнолошки, и сл.). Првпат како термин е напишан од страна на *William Wilson* во 1853 година. Во 1927 година во колумната на списанието: *Amazing Stories*, уредникот *Hugo Gernsback* пишува: *Запомнете дека Jules Verne бил еден вид William Shakespeare во научната фантастика.*

– **Кинематографија.** Означува уметност која ги опфаќа сите техники што се употребуваат за да се реализира еден филм (*Dictionnaire français*) Кинематографската уметност се карактеризира со спектакл што ѝ се нуди на јавноста во форма на филм, односно приказна (фиктивна или документарна), пренесена преку медиум (флексибилен филм, магнетна лента, дигитален контејнер) кој се снима и потоа се репродуцира, назад со континуиран или привремен механизам кој создава илузија на подвижни слики или преку континуирано снимање и репродукција на компјутерски податоци.

– **Патување во времето.** Патување во времето е една од привилегираните теми на научната фантастика. Најпознатата дефиниција за патување во времето е формулирана од *David Lewis*: „Што е патување во времето? Неизбежно, ова вклучува јаз помеѓу времето (а) и времето (б). Секој патник заминува и потоа

пристигнува на својата дестинација. Времето поминато помеѓу поаѓањето и пристигнувањето (позитивно или, можеби, нула) е времетраењето на патувањето. Ако се работи за патник во времето, временската разделба помеѓу поаѓањето и пристигнувањето не е еднаква на времетраењето на неговото патување. Првото споменување на темата патување во времето неизбежно асоцира на ликот на Мерлин Волшебникот во Артуровиот циклус на: *Vitezime na trkalezната маса*, кој ги посетил минатите времиња. Меѓу романот: *Time Machine* (1895) од *H.G. Wells* и филмот: *Back to the Future* во режија на *Robert Zemeckis* во 1985 година, патувањето во времето стана жанр сам по себе.

– **Паралелни светови, мултиверзум.** Терминот мултиверзум се користи од страна на научниците за да се опише идејата дека надвор од видливиот универзум би можеле да постојат и други универзumi. Научната фантастика започна да го користи концептот на паралелен универзум долго пред теоријата на физичарот *Hugh Everett*, која беше објавена дури во 1957 година. Паралелен универзум, паралелен свет или паралелна реалност, е универзум со свои димензии на просторот и времето. Тоа може да биде универзум генериран од хипотетички физички феномени или во фикција со произволна модификација на некој настан. Според фантастичните дела, овие универзumi се опишани сами за себе или со тоа што ги прават да комуницираат со нашиот универзум.

– **Црвји дупки** (*wormholes* или *Einstein-Rosen Bridge*) е најелементарната дилема за космолозите и квантните физичари. Според *Yahia Guergachi* овој просторно-временски тунел прикажан во серијата: *Sliders*, наречен „*Bifröst*“ во *Thor*, експлоатиран и во филмовите: *Planet of the Apes*, како и во *Interstellar*, претставува најсериозен предизвик на секое патување во времето. Преку овие кинематографски фикции на луѓето би им се овозможило да патуваат во просторно-временскиот тунел на сосема необјаснет начин! Но, дали оваа замисла поседува физичка објективност? Што е простор-време? Ова е едно од најголемите теориски откритија на *Albert Einstein* (превод – *Robert William Lawson*), *Relativity: The Special and General Theory*, *Methuen & Co Ltd*, 1916.

1.2. Цели на истражувањето

Целите на истражувањето на авторот е со докторската теза да ја појасни неговата научна амбиција и да ги изложи очекувањата од докторскиот труд. Авторот е должен како кон сопствениот проект, така и кон читателите да ги наведе и дефинира целите на докторската теза. Можно е да се констатираат повеќе цели на ова истражување кое е фокусирано врз жанрот на научната фантастика:

- Да се анализираат кинематографските остварувања инспирирани од патувањето во времето и паралелните светови од почетокот на шеесеттите години на XX век, до денес;
- Да се стави посебен акцент врз еволуцијата на идејата и значењето на првите научнофантастични: романи, творби, филмови, серии, видеоигри, итн., до денешните кинематографски достигнувања;
- Преку интердисциплинарната анализа по пат на дедукција да се елаборираат феномените на патувањето во времето и паралелните светови;
- Со помош на теориите на: квантната физика, психологијата, филозофијата, литературата, митологијата, хипотетички да се постави тезата што, всушност, претставуваат концепциите на патувањето во времето и паралелните светови;
- Да се докаже дека без развиток на науката и примената на декартизмот, односно сомнежите во *cogito ergo sum* – мислам значи постојам) тешко дека ќе се развиеле научнофантастичните творби во кинематографијата;
- Да се проникне во: специфичниот наратив, визуелниот декор, костуми, додатоци, технички елементи, „временски машини“, дигитални димензии во кинематографијата на научната фантастика;
- Да се прикаже дека суштината на секој филм од научната фантастика е извртување на реалноста за да се реализира: еден настан, судбина, случка, процес на еден или повеќе јунаци, и да се создаде нова реалност (патување нво времето или преминување од еден во друг паралелен свет);

- Да се покаже критички инстинкт, односно спознајна димензија на научнофантастичниот филм. Настанот што е предложен во филмот секогаш е своевидна конструкција. Секој филм од доменот на научната фантастика е една имагинарна приказна со користење на елементи што се реални или плод на нивната фантазија. На тој начин и научната фантастика пружала инспирација за научниците да достигнат во реалноста тоа што го прикажале авторите и реализаторите на научната фантастика;
- Да се елаборира теориска рамка за сценариото на документарниот филм од доменот на научната фантастика, што од кинематографски аспект содржи елементи на паралелните светови и патување во времето;
- Да придонесе кон досега создадениот фонд на научната фантастика во доменот на литературата и кинематографијата во Северна Македонија, односно да оствари комуникација со: студентите, експертите, професорите, интелектуалците на ФДУ и пошироко.

1.3. Работни хипотези

Работна хипотеза е претпоставка, изјава или предвидување што ја опишува можната или очекуваната врска помеѓу истражувачките варијабли. Научната хипотеза е можно објаснување на истражувачко прашање што може да се тестира и потврди. Вообичаено, постојат неколку хипотези во научните истражувања, а истражувачот избира хипотези врз основа на информации и собрани податоци. Генерално, хипотезата вклучува најмногу две основни варијабли. Една е *независната варијабла* која претставува причина за однесувањето на *зависната варијабла*. На пример, во случајот на оваа докторска теза како *независни варијабли* може да се утврдат *книжевноста на научната фантастика* или *научнотехнолошката револуција*, кои влијаеле врз *зависната варијабла*, односно *научната фантастика за патувањето во времето и паралелните светови во кинематографијата*. Независната варијабла во едно истражување во друг случај може да се појави и како зависна варијабла. Причинско-последичната врска помеѓу појавата и развитокот на научната фантастика, во кинематографијата се должи на слободоумноста, имагинацијата и храброста на творците на научната фантастика од една, и

прогресот на научнотехнолошката револуција која ги помрдна границите на човечката фантазија, од друга страна. На овој начин се доаѓа до главното истражувачко прашање на докторската теза. Кои детерминанти влијаеле врз развитокот на кинематографијата на научната фантастика за патување во времето и паралелните светови?

Дали старите митови, легенди, наративи, културните наследства, книжевноста на научната фантастика ја дополнувале човечката љубопитност и мечтаење за патувањето во времето и паралелните светови што ги инспирирало режисерите да ги снимаат филмовите на НФ?

Прва работна хипотеза

Појавата и развитокот на научната фантастика во кинематографијата за патување во времето и паралелните светови се должи на: луцидноста, визијата и популарноста на авторите на романите на научната фантастика како посебен жанр од крајот на XIX век, до денес

Прашањето за потеклото на научната фантастика предизвикува бројни реторички ставови околу кои се судираат неколку школи на размислување. Во својата монументална: *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, Pierre Versins ја спојува научната фантастика со митолошките текстови кои се занимавале со древните теми, како што е: бесмртноста, тајната моќ на севишниот, табу-идолите, итн. Некои специјалисти, улогата на основач на НФ повеќе му ја припишуваат на астрономот *Johannes Kepler*, бидејќи во XVII век го опишал имагинарното патување во Сончевиот систем, набљудуван од Месечината. За други, Англичанката *Mary Shelley* била родоначалник на жанрот, со романот: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818). Меѓутоа, дури во втората половина на XIX век авторите почнале да пишуваат фантастични приказни кои поаѓале од научните сознанија и техничките достигнувања во оваа епоха. Во векот на индустриската револуција, и во време кога новите научни парадигми го интегрирале времето и екстраполацијата (теорија на еволуција, термодинамика, космологија, итн.), се издвоиле научните

романи на *Jules Verne* и општествено-критичките, научноориентирани романи на *Herbert George Wells*. Според многу авторитети на овој домен, овие автори се сметаат за основачи на жанрот, а Европа за колевка на научната фантастика.

На почетокот на XX век во САД бил официјализиран изразот *научна фантастика* од страна на издавачот: *Hugo Gernsback*, за да ги назначи приказните што ги испреплетувале науката и визиите за иднината. Под влијание на европските научнофантастични творби се издвојуваат: *Samuel Butler*, *Edward Bellamy*, *Mark Twain*. Научната фантастика претставувала инспирација за снимање на првите научнофантастични филмови, посветени на патување во времето и паралелните светови, како: *Le Voyage dans la Lune (1902)* во режија на *Georges Méliès*; *Metropolis (1927)* во режија на *Fritz Lang (1927)*; *The Time Machine (1960)* во режија на *George Pal*. Следат повеќе ТВ-серии и филмови чија тема е патување во времето и паралелните светови, како: *The Twilight Zone (1959)*, *Doctor Who (1963)*, *The Outer Limits (1963)*, *Star Trek (1966)*, *2001: A Space Odyssey (1968)*, *Planet of the Apes (1968)*, *Soylen Green (1973)*, инспириран од книгата на Н. Harisson: *Make room! Make room! (1966)*.

Втора работна хипотеза

Унапредувањето на научната фантастика во кинематографијата се должи на нераскинливата врска со научнотехнолошката револуција, чии теориски и емпириски дострели се имплементирани во кинематографијата

Дали развитокот на кинематографијата на научната фантастика може да е причинско-последична врска на прогресот на: науката, научната мисла, научнотехнолошката револуција? Развитокот на НФ во кинематографијата од аспект на науката може да се набљудува од најмалку три аспекти. *Првиот аспект* е влијанието на Индустриската револуција и научните откритија од XIX век, кои претставуваа основа за антиципацијата во научната фикција. Во времето на *Galileo Galilei (XVI век)* кога ги опсервирал планините на Месечината преку неговиот телескоп, биле предизвикани бројни шпекулации. Сосема е разбирливо што бројни автори го поставиле прашањето за поврзаноста на научнотехнолошката револуција и креативниот пристап на научната фантастика

во книжевноста и кинематографијата. Впрочем, еден од критериумите на научната фантастика на *Jules Verne* и *H.G. Wells* е токму хибридниот спој на нивниот научнофантастичен наратив со технолошките иновации на индустриската револуција во таа епоха. *Вториот аспект* на двата света кои се допираат, инспирираат и заемно се надминуваат, се токму доктрините на големите физичари, космолози: *Albert Einstein, Hough Everett, Stephen Hawking, Kip Stephen Thorne*, чии доктрини заземаат сè поголем простор во филмовите на научната фантастика и ја подгреваат љубопитноста на гледачите. *Третиот аспект* на поврзаноста на кинематографијата на научната фантастика е токму технолошкиот и нумеричкиот прогрес на инфраструктурата за реализација на филмовите на НФ. Почнувајќи од Кинематографот од 35 mm на *Thomas Edison*, со чија помош *Georges Méliès* го снимил првиот филм за НФ: *Le Voyage dans la Lune*, до најсовремените камери и дигитални ефекти, може да се констатира дека науката била првата етапа на научната фантастика во кинематографијата.

Врз основа на претходното, сосема е разбирливо што бројни автори го поставија прашањето на поврзаноста помеѓу научнотехнолошката револуција и креативниот пристап на научната фантастика во книжевноста и кинематографијата. Повеќе од уметноста на имагинацијата, научната фантастика прерасна во жанр што постојано го позајмува научниот и техничкиот напредок за размислување и предвидување на утрешното општество. Како вистинска лабораторија за размислување за напредокот, помага да се отвори полето на можности во човековиот ум и да се стимулира пронаоѓањето на, досега, незамисливи технологии. Научниот пристап на квантната физика ја унапреди филмската кинематографија на научната фантастика која почна да ги користи научните пристапи во: содржините, дизајнот на машините, филмуваните кадри, технологијата на изработка на филмовите, дигитализацијата. Колку што режисерите ги користеа научните закони и дострели на науката во филмовите на научната фантастика, толку овие филмови стануваа попривлечни, покомерцијални и попопуларни. Од *Stanley Kubrick* и неговиот филм *2001: A Space Odyssey* (1968) во кој ги имплементира сознанијата на: квантната физика, вештачката интелигенција, црвјите дупки и останати научни хипотези на космологијата, до *Steven M. Lisberger* и филмот: *Tron* (1982), во кој се најавува големата трансформација на научната фантастика со

дигиталната технологија, започна забрзаната трансформација на научната фантастика. За голем број аналитичари тоа бил мал чекор за жанрот, но голем чекор за Холивуд.

Трета работна хипотеза

Богатството, необичниот дизајн и идеи на научната фантастика и нејзините содржински столбови – патување во времето и паралелните светови во кинематографијата, се должат на инспирациите и придонесот на интердисциплинарните научни домени

Оваа хипотеза овозможува преку интердисциплинарен пристап попрецизно да се анализираат проблемите и концептите кои се заеднички во повеќе дисциплини. Дали постои интердисциплинарен ефект на влијание врз научната фантастика? Доколку одговорот е афирмативен, какво е тоа влијание? Евидентно е дека научната фантастика е посебен жанр со повеќе поджанрови. Врз обликувањето на научната фантастика на кинематографијата влијаеле повеќе дисциплини почнувајќи од: митовите, легендите, епските наративи, историјата, книжевноста и пошироката литература, филозофијата, природните науки, дизајнот, информатика, со кои се служеле режисерите на филмовите на НФ. Присуството на *митот и митологијата* во филмовите на НФ е неспорно. Концептот на митолошката имагинација, разгледувана од различни аспекти како индивидуална имагинација поврзана со: психосоматска, историска, социјална имагинација, сакрална имагинација, книжевна имагинација, имагинација на светот на сликите кои се видливи, фантастична имагинација, идеална имагинација, се теми присутни во бројни филмови на НФ. Во средниот век патувањата во далечните чудни светови, или на Месечината, биле елаборирани од многу автори во средниот век, како астрономот *Johannes Kepler* во делото: *Somnium* (1610), *Cyrano de Bergerac* во неговиот стрип: *Histoire comique*, со иронија пишувал за државите и империите на Месечината (1657). Во 1726 година, Jonathan Swift го објавил: *Gulliver's Travels*, *Mary Shelley* во 1818 година го објавила култниот роман: *Frankenstein* (1818). Благодарейќи на

блескавата еволуција на науката и технологијата опстојувал митскиот факт, но неговата содржина се менува и модернизира. Експлицитното повикување на митовите е евидентно веќе во насловите на филмовите, како: *Prometheus* (од сагата за *Alien*) од *Ridley Scott* (2012) или во митолошките називи, како името на бродот *Icarus* во: *Sunshine* (*Danny Boyle*, (2007)). Уште во култниот филм на *Stanley Kubrick: A Space Odyssey* (1968), преку *Mission to Mars Brian De Palma*, (1999), според кој човештвото потекнувало од марсовските „богови“ со перспектива на еволуцијата на човештвото, се прибегнува кон антропogонична митологија.

Митот за патување во времето е тема создадена на почетокот на XX век со H.G. Wells и таа и натаму продолжува. Режисерот *Robert Zemeckis* го снимил филмот: *Back to the Future* (1985), *Terry William* го снимил: *Twelve Monkeys* (1995), *James Cameron: Terminator* (1991) и *Interstellar* (2014), *Doug Liman: Edge of Tomorrow* (2014), *Bryan Singer: X-Men: Days of Future Past* (2014), *Alfonso Cuarón: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* (2004), *Jean-Marie Poiré: Les Visiteurs* (1993), *Christopher Nolan: Tenet* (2020), *David Lynch: Dune* (1984), *Denis Villeneuve: Dune* (2024).

Според американскиот експерт за НФ, *Ursula K. Le Guin*, научната фантастика е митологија на современиот свет која го користи феноменот на митови за да го разбере светот во кој живееме, свет кој е во многу обликуван и изменет од страна на науката и технологијата.

Книжевноста на НФ, неоспорно е најдиректниот извор на научната фантастика во кинематографијата. Почнувајќи од *Jules Verne* и *Herbert George Wells*, долга е листата на романописците на НФ чии дела беа адаптирани во филмови на НФ. Меѓу нив се издвојуваат: *Isaac Asimov*, *Frank Herbert*, *Ray Bradbury*, *Philip K. Dick*, *Max Brooks*, *N.K. Jemisin*, *Dan Simmons*, *Steven Spielberg*, *William Gibson*, *Hypérion Tome*, *Stanislas Lem*, и многу други. Природните науки, пред сè научните дострели на: квантната физика, астрологијата, космологијата, хемијата, биологијата, биохемијата и астрономијата, извршиле големо влијание врз кинематографијата на научната фантастика која настојувала да се придржува кон стандардите на хипотезите на овие науки и да надоградува нови елементи. Кон овој интердисциплинарен

калеидоскоп можат да се додадат и други дисциплини, како: естетиката, математиката, архитектурата, информатиката, и други.

Четврта работна хипотеза

Специјалните ефекти и дигитализацијата на кинематографијата квалитативно и квантитативно ја подобрија и забрзаа афирмацијата на *new generation* филмови на научната фантастика

На кој начин кинематографијата на НФ со помош на специјалните ефекти и дигитализацијата, придонела кон револуционерни дострели како во квалитетот, така и во квантитетот на снимени филмови, постпродукцијата и дистрибуцијата? Специјалните ефекти, исто како научнофантастичниот филм, еволуирале од 1902 година, до денес, во дигитални специјални ефекти. Дигиталните специјални ефекти станаа неопходна алатка во филмовите или аудиовизуелното поле. Тие придонесуваат за успехот на сагите на големите екрани, за атрактивноста на ТВ-сериите, како и за динамиката на рекламните кампањи. Изразот „специјални ефекти“ се однесува на сите техники што овозможуваат создавање илузии (појави, дејства, предмети, ликови) во аудиовизуелната продукција, со оглед на тоа што снимениот материјал не постои во реалноста и не може да се регистрира во моментот на снимањето. Постојат два главни типа на специјални ефекти, механички специјални ефекти, кои се трикови и се изведуваат рачно, како што се: шминка, носење маска или вештачки дожд. Од друга страна, дигиталните специјални ефекти се техники со кои сликите се креираат на дематеријализиран начин, бидејќи механичката опција не е можна. Затоа дигиталните специјални ефекти користат нови технологии. Дизајнот и методите на креирање се разновидни и варираат во зависност од посакуваниот резултат. Техниките на илузија, кои првично биле широко користени во театарот, постепено биле преземени од страна на првите филмови на научната фантастика. Создавањето на првите филмски специјални ефекти му се припишува на *Georges Méliès*, кој се смета за пионер во употребата на *измамата* наречена „запирање на камерата“. Првите технички патенти за специјални ефекти почнале да се јавуваат во Европа и во САД во првиот квартал на XX век.

Во триесеттите години специјалните ефекти биле успешно применети во: *King Kong* од Cooper и Schoedsack, што значи нова револуција во кинематографијата. Во четириесеттите години била измислена познатата зелена позадина која создала ново поле на можности. Во 1968 година, *Kubrick*, во култниот филм *2001: A Space Odyssey (1968)*, понуди реална визија за освојувањето на вселената користејќи макети. Седумдесеттите години биле одбележани со појавата на научнофантастичната серија филмови: *Star Wars (1977)*, на *George Lucas*, кога се користеле специјални механички ефекти. Овие техники на филмот му овозможиле да се издигне на ниво на ремек-дело на научна фантастика, а неговите специјални ефекти биле користени, и сè уште се користат, во современите продукции, како што е филмот: *Lord of the Rings (2001)*, на *Peter Jackson*.

Во првата декада на XXI век, *James Cameron* го снимил култниот филм: *Avatar (2009)*. Неговите идеи за новиот начин на снимање и ретуширање на снимениот материјал се покажале како голема новина. *James Cameron* го користел принципот на компјутерски генерирани слики. Филмот: *Avatar* бил целосно дизајниран во дигитален 3D, кој на гледачите им нуди нов реализам. Овие дигитални новитети достигнале историски рекорден буџет, но на крајот бил остварен неверојатно голем приход. Прогресот на специјалните дигитализирани ефекти продолжил со уште поголем интензитет во повеќе научнофантастични филмови, меѓу кои се издвојуваат: *Gravity (2013)*, *Interstellar (2014)*, *Avengers (2012)*, *Ex Machina (2015)*, *The Martian (2015)*, *War for the Planet of the Apes: Supremacy (2017)*, *Blade Runner 2049 (2017)*, *Star Wars: The Last Jedi (2017)*, *Guardians of the Galaxy Vol. 2 (2017)*, *Ready Player One (2018)*, *Avatar: The Way of Water (2022)*, ТВ-серијата: *Avatar: The Last Airbender (2024)*.

Петта работна хипотеза

Кинематографијата на научната фантастика влијаела и ја инспирирала технонауката. Кинематографијата не престанала да нуди научнофантастични приказни со утописки технологии, кои деловните луѓе и научниците почнале да ги произведуваат

Во оваа хипотеза, за разлика од претходните, *зависната варијабла* е технонауката, додека *независна варијабла* е кинематографијата на научната фантастика. На кој начин научната фантастика влијаела врз науката и научните пронајдоци? Идејата која често е присутна во делата на авторите на научната фантастика од: *Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Frank Herbert, Philip K. Dick*, до *Steven Spielberg* или *Neil Stephenson*, е дали научната фантастика влијаела врз експанзијата на човештвото? Потврдниот одговор би бил премногу апологетски и необјективен. Повеќе се работи за инспирација. Инспирацијата на науката од научната фантастика може да се констатира уште од романот на *Jules Verne: De la Terre à la Lune* (1865). Рускиот научник *Constantin E. Tsiolkovski* (1857-1935) кој го открил течното гориво водород/кислород за напојување на ракетите во вселената, бил инспириран од романот на Верн. Несомнено, постои голем технолошки јаз меѓу меѓупланетарниот пиштол на *Jules Verne* и денешните ласерски пиштоли, меѓу интелегентните работи на Асимов и денешните индустриски автомати.

Главна, научнофантастичната приказна не одела подалеку од едноставното сугерирање на технолошка можност во градењето на сопствената приказна, обезбедувајќи прецизно научно објаснување. Ова е она што современиот научнофантастичен писател *Neil Stephenson* го нарекува *теорија на хиероглифот*: добар научнофантастичен роман или филм претставува кохерентна алтернативна реалност во која се случила голема технолошка промена. Иновацијата предизвикана во НФ, генерално, не предизвикува директни примени, туку игра улога на *хиероглиф за имагинацијата*: веднаш препознатлив симбол со идеја која оди подалеку од едноставното претставување на објектот. Тогаш кај научниците може да создаде ефект на иновација. Многу современи научници признаваат дека во своите научни творби биле инспирирани од делата на научната фантастика. Во филмовите на научната фантастика: *Flash Gordon Trip to Mars*, од *F. Beebe* и *R.F. Hill* (1938), потоа во *Destination Moon* (1950) од *Irving Pichel*, *Rocketship X-M* (1950) од *Kurt Neumann*, во повеќе наврати е прикажана планетата Земја од перспектива на вселената, иако првите снимки на планетата потекнуваат од 14.08.1959 од страна на сателитот *Explorer 6*. Во филмот: *2001, A Space Odyssey*, (1968) на *Stanley Kubrick*, еден детаљ може да го изненади гледачот: додека тргнуваат на пат до Јупитер на

вселенски брод, астронаутите гледаат ТВ-шоу на таблет кој на многу начини наликува на оној што *Apple* го комерцијализирал во 2010 година!

Дали Kubrick го измислил концептот на таблетот? Слични дилеми потекнуваат и од други филмови, како: *Star Trek*, *Matrix* или уште повеќе *Minority Repor*, кои инспирирале многу истражувачки програми. *NASA* никогаш не криела дека нејзините научници биле инспирирани од научната фантастика, особено од серијата: *Star Wars*, за да создадат нови технологии. Впрочем и администрацијата на претседателот на САД, *Ronald Reagan*, во 1988 година го позајмила изразот *Star Wars* како персонификација на одбранбената антиракетна програма за војната на свездите.

Евидентно е дека науката влијаела врз научната фантастика, а и самата научна фантастика ја инспирирала науката. Односот помеѓу науката и научната фантастика е покомплексно прашање отколку што може да сугерираат наведените примери, и тоа од најмалку две причини. Од една страна, кога се истакнува перспективата, и визионерската димензија на одредени научнофантастични дела, често се маргинализираат или забораваат условите кога била создавана НФ творба. Во многу случаи, оваа димензија е последица на консултации со експерти извршени во времето на дизајнирање на филмот. *Steven Spielberg* организирал семинари со урбанисти, истражувачи од Универзитетот MIT, и писатели за да го осмислат изгледот и животот во градот од 2054 година. И Stanley Kubrick ги користел сличните методи при дизајнирање на визуелноста на неговиот филм: *2001, A Space Odysey*, (1968). Од друга страна, создавањето на НФ творби, во голема мера зависело од технолошкиот контекст во кој тие биле обликувани. Во овој вид НФ филмови, режисерите и сценаристите екстраполирале одредени сегменти од науката ферментирани со нивната имагинација и фиксација. Таквата творечка фантазија ги инспирирала: научниците, дизајнерите, инвеститорите да вложуваат во производство на реални технолошки пронајдоци. Во овој совршен круг секоја нова промена во технолошката клима наметнува да се преиспитаат идеите од минатото, да се замислува новата иднина и да се влијае врз технологијата на начини на кои никој досега не помислил.

Врз основа на претходно експлицираното, оваа докторска дисертација ќе настојува да ги детектира, детерминира и елаборира:

1. Теориската рамка на клучните топоси: кинематографијата на научната фантастика, еволуцијата на кинематографијата на научната фантастика, патување во времето, паралелните светови, репрезентативните филмови на НФ во разни жанрови преку соодветниот теориско-методолошки пристап.
2. Анализа на поврзаноста на кинематографијата на научната фантастика и научнотехнолошката револуција од првите филмови на НФ во 1902 година до најновите дигитализирани филмови, добитници на оскари од 2023 година и *vice versa*, односно инспирацијата на научниците од футуристичките визии на режисерите на научната фантастика.
3. Дефинирање на изворите на кинематографијата на научната фантастика од разни домени од кои се инспирирале авторите на научната фантастика.

1.4. Поставување на теоријата

Создавањето на научни сознанија зависи од епистемолошките прашања кои се однесуваат на темата на докторската теза: Какво место треба да им се даде на: интуицијата, креативноста, имагинацијата, аналогијата меѓу дисциплините? Кои методи се употребуваат? Прашањето за дедукцијата (анализа) и индукцијата (логика)? Какви форми на валидација? Каков пристап од аспект на мултидисциплинарниот или интердисциплинарниот аспект? Хипотетичко-дедуктивниот метод редовно се смета како научен производ, пар екселанс, особено затоа што науката е дел од парадигмата на применетото истражување, кое се состои од работа на решавање на однапред идентификувани проблеми, според методот на решавање проблемите. Индукцијата (логиката), односно индуктивизмот се состои во потпирање врз набљудување на еднина случаи за да се оправда општа теорија. Тоа е операција која се состои од премин од конкретното, во општото.

Во секое научно истражување кое има за цел да постави или одбрани одредена хипотеза, му претходи набљудување на појавите, односно теориско квалифицирана опсервација, нивно издвојување (апликативна селекција), а потоа и теориска елаборација која ќе финализира со проверка на нивната апликативност врз претходно селектирани примери. Теориската експликација во оваа студија е дефинирана во неколку позиции, секоја поставена врз принципите на дедукција и индукција.

Детерминацијата и елаборацијата на поимите: *научна фантастика, научната фантастика во кинематографијата, патување во времето, паралелни светови (мултиверзум)* е доминантна и примарна во почетното поставување на теориската рамка. Овие клучни зборови/термини/топоси понатаму ќе бидат аплицирани и проверувани во анализата на кинематографијата на научната фантастика, поточно при нивната анализа.

Теориската елаборација ќе започне со детерминација на општите поими, за во натамошната анализа да се направи теориска експликација на истражуваната проблематика (научна фантастика – кинематографија; патување во времето – мултидисциплинарност и кинематографија; мултиверзум – мултидисциплинарност и кинематографија).

Теориската рамка опфаќа четири елементи: 1) дефиниција на концептите што се користат во истражувачкото прашање; 2) преглед на пишувана теориска (романи, списи), научна граѓа (еклектички дисциплини) и филмувани материјали (кинематографија на научната фантастика), кои даваат одговори, или елементи на одговори, на истражувачкото прашање; 3) синтеза на овие одговори, што ни овозможува да ги видиме нивните граници, и 4) специфична цел која може да има форма на истражувачка хипотеза. (Подетално: *Hempel, C.G., 1966*)¹

Оваа методологија ги вклучува следните елементи: 1) карактеристиките на набљудувањата, генерално човечки субјекти; 2) критериуми за избор; 3)

¹ Hempel, C. G. (1966). *Philosophy of Natural Sciences*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

инструментација; 4) напредокот; 5) методот на анализа на податоците; 6) етичките размислувања.²

Последователно, истражувачот ги презентира резултатите што ги добил и проценува дали е постигната конкретната цел на истражувањето. Потоа, делот дискусија се користи за споредба на добиените резултати со оние од претходните истражувања веќе презентирани во теоретската рамка, во делот посветен на прегледот на литературата. Тогаш станува можно да се процени веродостојноста и границите на добиените резултати. Конечно, заклучокот, кој започнува со резиме на истражувањето, ја завршува статијата и предлага можности за идни истражувања. Во случај на напис за теоретско истражување, не се чини дека е усвоено формализирање. Сепак, ова би било корисно, како за поддршка на работата на евалуација на ваквите написи, така и за овозможување на репродуктивност на овој тип на истражување. Потоа, ќе се предложи официјализирање на презентацијата на истражувачки напис од теоретски тип. Конечно, ќе се нагласи важноста од опишување на методологијата што се користи во теоретското истражување.

Од насловот на темата може да се образложи дека станува збор за специфично теориско проучување на научната фантастика во кинематографијата, со посебно фокусирање на темите: патување во времето и паралелните светови. На крајот на докторската дисертација, во прилозите, секој од овие термини ќе биде лексикографски обработен.

Ако се прифатат претходно изразените сфаќања, проблематиката на ова истражување може да се опише како анализа на научната фантастика во кинематографијата, односно на темите: патување во времето и паралелните светови.

За таа цела, поставувањето на теориската рамка е започната со елаборација на класичните романи на научната фантастика од крајот на XIX век, хипотезите на квантната механика која се зафаќа со темите на патување во

² Nagel, T. Mortal questions New York: Cambridge University Press (1979)/ J.H. Woodger - The Technique of Theory Construction (International Encyclopedia of Unified Science, Vol. II, No. 5) (University of Chicago Press; London, Cambridge University Press. 1939. Pp. vii + 81. Price 6s.) Published online by Cambridge University Press: 25 February 2009 R. B. Braithwaite

времето и мултиверзумот, како и останатите агрегати на инспирацијата на авторите на кинематографијата на научната фантастика. Во натамошната елаборација на докторската дисертација ќе се анализира еволуцијата и фазите на развитокот на научната фантастика во кинематографијата сè до најсовремените достигнувања со имплементација на техно-науката и дигитализацијата.

Научнометодолошкиот инструментариум, кој беше дефиниран во Воведот на оваа дисертација, ќе се применува комплементарно во сите фази на истражувањето.

1.5. Научен придонес на докторската студија

Научниот придонес се реализира на два начина, односно како хевристички резултат (откривање на новото) и како резултат на верификација (потврда за научно докажано знаење). Двојната природа на придонесите во областа на науката може да се изрази преку епистемолошка и методолошка важност. Првиот тип на научен придонес претставува знаење за истражуваниот феномен во однос на: неговиот опис, класификација, објаснувања или зголемена моќ на предвидување. Откривање на некои нови факти поврзани со манифестацијата на феноменот претставува видлив научен придонес. Од друга страна, резултатите од истражувањето, исто така, добиваат на значење, ја подобруваат методологијата на истражување. Најчесто тоа се однесува на: обука, технички процедури и инструменти за истражување на појави во рамките на научното поле. Во едно истражување, тешко е истовремено да се реализираат и двата аспекта на научен придонес. Многу почести се ситуации кога се реализира истражување со хевристички придонес, и потоа нема методолошки придонес, истражувачите користат добро познати и општо прифатени техники на емпириски или експериментални истражувања во одредена област.

Општествениот придонес на истражувањето се рефлектира во можности за искористување на добиените резултати во решавањето на помалку познати аспекти на истражуваната тема, особено за сегментот интелектуалци и студенти, од доменот што се истражува.

Примената на резултатите од истражувањето отвораат еден широк дијапазон на имплементација на истражуваните теми. Секој истражувач на оваа материја во Северна Македонија е свесен дека се зафаќа со тема која повеќе била обработувана во книжевниот, отколу во кинематографскиот домен. Една од ретките, но и најзначајните кинематографски творби од научната фантастика е филмот: *Збогум на XX век* (1998), режиран од *Дарко Митревски* и *Александар Поповски*. Неколку епизодни сцени пронаоѓаме во филмовите на *Милчо Манчевски*, како и неколку краткометражни играни и анимирани творби од научната фантастика. Во книжевните едиции, почнувајќи од собраните записи на *Марко Цепенков*, преку делата на: *Живко Чинго*, *Митко Маџунков*, *Влада Урошевиќ*, *Петре М. Андреевски*, *Михаил Ренџов*, *Васе Манчев*, *Стојмир Симјановски*, до научната фантастика на средната и помладата генерација на: *Ермис Лафазановски*, *Венко Андоновски*, *Капушевска-Дракулевска*, *Михо Атанасовски*, *Кристина Димовска*, *Јованка Денкова* и други, овој жанр постепено зазема значајно место во македонската книжевност.

Научнофантастичната приказна отвора не само простор за нови продори на филмската уметност во доменот на научната фантастика, туку генерира и нови прашања и дилеми сврзани со: иднината на човекот и науката, судбината и цивилизацијата, технологијата, бизнисот, етиката. Можеби на почетокот изгледала наивно теоријата за „патување во времето и постоењето на паралелните светови“, во времето на *Herbert George Wells* и *Jules Verne*. Меѓутоа, теориските научни истражувања, на чело со еден *Hugh Everett* или *Stephen Hawkin* кои ги поставија научните хипотези за постоењето на паралелните светови и патувањето во времето, а чии научни дострели беа пренесени на филмското платно, почнувајќи од: *Georges Méliès*, *Fritz Lang*, *Stanley Kubrick*, *George Lucas*, *Robert Zemeckis*, *Ridley Scott*, *Dan Kwan* и *Daniel Scheinert*, го прават овој наш свет помалку надреалистички. Научната фантастика, пак, материјализирана преку мајсторите на кинематографијата на овој жанр, соништата ги чинат реални и достижни барем во еден далечен и поинаков универзум.

2. Вовед

Терминот „научна фантастика“ потекнува од англискиот термин *science fiction*. Првпат бил употребен во 1851 година од страна на *William Wilson* во есејот со наслов: *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*.³ Изразот не бил популаризиран бидејќи есејот се ограничил на тесен круг читатели.

Во јануари 1927 година, во списанието кое објавувало *неверојатни приказни: Amazing Stories*, за првпат се појавил изразот *научна фантастика*: „*Jules Verne* е *William Shakespeare* во научната фантастика“⁴. Во следните десет години, во специјализираниот печат постепено биле напуштени старите изрази *научни романи*, *сантификации* во полза на изразот *научна фантастика*. Во есејот, насловен: *On The Writing of Speculative Fiction*, инаку реалистичната спекулативна фикција, на *Robert A. Heinlein*, од 1947 година, уште попрецизно бил елабориран терминот научна фантастика. *Heinlein* се обидел да ја издвои спекулативната реалистична фикција од народните приказни инспирирани од фантазијата кои дотогаш биле означувани со етикетата на научната фантастика – *science fiction*.

Независно што неологизмот за научната фантастика на големата тројка (*Big Three*): *Robert Anson Heinlein*, *Isaac Asimov*, *Arthur C. Clarke*, во шеесеттите бележел значаен продор, изразот и натаму одвреме-навреме бил оспоруван.⁵

Во современите речници, терминот „научна фантастика“ претставува наративен жанр кој претпоставува универзуми во кои се одвиваат невозможни, или недокажани настани во нашата цивилизација, односно се проектираат технологии или научни претпоставки кои кореспондираат со футуристичките

³ Wilson, W. (1851), *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*, ed. Darton and CO, Horbon hill, 137 p

⁴ *Amazing Stories* (1926) е американско списание од научната фантастика иницирано во април 1926 од страна на Hugo Gernsback, преку издавачката куќа: Experimenter Publishing. Во 1929, Хуго Гернсбак (*Hugo Gernsback*) банкротирал, а од 1938 нов сопственик на *Amazing Stories* станал Зиф Дејвис (*Ziff Davis*). Предводен од главниот уредник Рејмонд А. Палмер (*Raymond A. Palmer*), терминот „научна фантастика“ почнал да се применува и во професионалните кругови и меѓу читателите, особено во САД. Во 1985, Стивен Спилберг го лиценцирал името на *Amazing Stories* од Хуго Гернсбак и ја насловил антологиската ТВ-серија *Amazing Stories*, номинирана за 12 Emmy Awards, од кои добила пет Еми награди.

⁵ Booker M.K. /Thomas A, (2009). *The Science Fiction Handbook*. Oxford: Wiley- Blackwell, 360 pp. Cloth (ISBN: 978? 6205-0. Paperback, s27. 42, ISBN: 978? 6206-7)

технички откритија. Оваа општа констатација покрива повеќе поджанрови, како што се: тешка научна фикција (*hard science-fiction*), алтернативните истории или ухрониите (*uchronies*) кои раскажуваат што ќе се случеше доколку некој елемент од минатото бил поинаков (на пример, каков би бил светот и историјата доколку не се родел *Adolf Hitler?*, сајберпанкот (*cyberpunk*), вселенската опера (*space opera*), спекулативната фикција (*speculative fiction*), планет-операта (*planet opera*), полициската научна фантазија и други.⁶

Темата *патување во времето и паралелните светови* со оглед на големиот интерес, сама по себе може да се третира како дел од овие поджанрови, но и како посебен жанр на научната фантастика. Се работи за парадокси кои со помош на специфични направи (машини) овозможуваат средби со починатите предци, или да развијат рефлексии околу одредени историски настани, што влијаат врз судбината на една личност до димензиите во создавањето на историјата, како што е случајот со класичниот жанр на: *H.G. Wells, 1895, The Time Machine*, ⁷ *Michael Moorcock (1969), Behold the Man*.⁸

Патувањето во времето е една од најголемите теми на научната фантастика, со амбиции да прерасне во посебен жанр. Идејата на повторното доживување на настаните од минатото, или однапред да се открие иднината, е стар човеков сон. Во Европа, најраното спомнување на патувањето во времето е сврзано со легендата за ликот на Мерлин Волшебникот од Артуровиот циклус на *Витезите на тркалезната маса*. Мерлин имал моќ да ги посетува минатите времиња.⁹ Келтите верувале во можноста за патување во времето и во паралелниот свет, преку: гробниците, могилите или други светилишта.

Темата за патувањето во времето е присутна во пророштвата на: Античките Грци, Персијци, Римјани, јапонските, кинеските, индиските и

⁶ Burgess, M. (2006) - *A Guide to Science Fiction and Fantasy* in the Library of Congress Classification Scheme, Second Edition (Borgo Cataloging Guides), Dec 16, p. 200

⁷ Wells, H.G. (1895) - *The Time Machine*, London, ed. William Heinemann company in May, 1895

⁸ Moorcock, M. (1969) - *Behold the Man*, Ed. London,

⁹ Steward, M. (1970) - *The Crystal Cave*, 1970, New York book Hodder & Stoughton (UK) New York book William Morrow (US), 0-340-12872-0, 464. pp.

останатите цивилизации. Физичарите и филозофите, исто како и писателите на научна фантастика, од дамнешни времиња биле заинтересирани за мистиката околу патувањето во времето.

Патувањето во времето претпоставува патување во време кое е различно од сегашноста и моменталното напуштање на денешнината, без разлика дали се патува во минато или идно време, односно низ алтернативната историја. Во зависност од епохата, патувањето во времето било толкувано преку разни натприродни феномени. Во посовремените услови, писателите и синеастите патувањето во времето го прикажале како патување на човекот, со можност да премине во состојба на: кома, длабок сон, или нешто трето. За патувањето се користи специјален уред, најчесто нарекуван „временска машина“ (Hawking, S. (2010)).¹⁰

Патувањето во времето е концепт третиран и од страна на: митологијата, филозофијата, литературата, природните науки, особено квантната физика, космологијата и, секако, кинематографијата и други поджанрови на научната фантастика. Независно која од споменатите дисциплини го третира феноменот, оваа тема генерира многу парадокси. Научниците од доменот на квантната механика, како *Stephen Hawking*, сметаат дека средствата за реализирање на патување во времето од аспект на развојот на денешната цивилизација и технологија, се само хипотетички. Воедно, потребно е да се прави разлика помеѓу патувањата во минатото и патувањата во иднината. Конечно, сите концепции не се сметаат за патување во времето, на пример: халуцинациите под влијание на хемиските супстанции, сонот, криогенското замрзнување, симулаторот за виртуелна реалност, предвидувањата на кристални топки, изолацијата, промена на временската зона, итн.

Од друга страна, феноменологијата на *мултиверзум* или *паралелните светови* која е обработена во вториот дел на студијата, претставува една од највиралните теми во светската кинематографија. Идејата за *мултиверзум* сугерира дека постојат бесконечен број светови паралелни еден со друг. Овие

¹⁰ Hawking, S. (2010) *How to Build a Time Machine*. In DailyMail Online. (<https://www.dailymail.co.uk/home/moslive/article-1269288/STEPHEN-HAWKING-How-build-time-machine.html>)

универзуми се разликуваат според специфични физички својства, со многу „големи удари“, космички меури, а можеби и како алтернативни верзии. Досегашните научни дострели покажуваат дека не е можно да се тестира хипотезата за *мултиверзумот*. Меѓутоа, научниците, како: *Stephen William Hawking, Michio Kaku, Neil de Grasse Tyson, Leonard Susskind*, и други, се обиделе теоретски да ја докажат хипотезата на *мултиверзумот*.¹¹

Една од најпривлечните теми во мултиверзумот е транзицијата од еден во друг паралелен свет, која беше успешно експлоатирана во кинематографијата. За да се помине од еден универзум во друг, херојот мора да премине некој симболичен праг. Тоа може да е: врата, отвор, огледало, екран, или нешто што е поврзано со движење (пад, погон напред, нагоре или надолу).

Улогата на *врата* или *тунел* за патување во времето или во друг универзум, е квантна теориска претпоставка која се користи во филмовите на НФ. Оваа функција им се припишува на *црвјите дупки, worholms*, односно *Einsten-Rozen bridge*. На почетокот често се користело огледалото како симболична порта за вкрстување на световите. Огледалото е присутно и во митологијата, и во надреалистичките сказни, како што е во универзумот на *Lewis Carroll*, авторот на филмуваниот роман: *Through the Looking Glass* (1871). Во *Orphée* (1949) на *Jean Cocteau*, главниот лик преминува во задгробниот живот преку сопствената рефлексija во водата. Во филмот *Solaris* (руски: *Солярис*), реализиран од *Андреј Тарковски* (1972), целата планета функционира како еден вид огледало. Во *Dark City* од *Alex Proyas* (1998), низ целиот филм градот е потопен во темнина. Земјата е колонизирана од страна на жители на друг свет кои веќе преминале од друг паралелен свет без да го знаат тоа и несвесно бараат да се вратат во нивниот свет. Во *Videodrome* од *David Cronenberg* (1983), телевизискиот екран служи како портал кон паралелниот универзум, во кој главниот лик, буквално, ќе потоне. Во *Heaven Can Wait* од *Ernst Lubitsch* (1943), *Henry Van Kleef*) се спушта по прекрасното скалило за да се пријави во подземјето, каде што толку често му велеле да оди. Во *The Matrix* од *Andy & Larry*

¹¹ Patrignani, L. (2012) *Multiversum Memoria* (Mondadori, 2013) *Utopia* (Mondadori, 2014) <https://www.pennematte.it/2015/02/27/intervista-a-leonardo-patrignani-autore-di-multiversum/>

Wachowski (1999), транзицијата за да се стигне до другиот универзум започнува во тунелот.

Феноменологијата на научната фантастика, или *Science Fiction* (SF/НФ), ги имплементира темите кои станаа класици во патувањето во времето, во паралелните светови, во меѓупланетарното или меѓусвезденото патување, во колонизацијата на вселената, средбите со вонземјаните, конфронтацијата меѓу човечкиот вид и неговите креации, вклучувајќи работи и клонови, или планетарна апокалиптична катастрофа.

Заплетот на научнофантастичните приказни може да се одвива: на Земјата (утопии, дистопии, кои често се контраутопии), во вселената (вселенски летала, егзопланети, вселенска опера), или и двете. Приказните може да ја опишат тешката наука со: биопанк, сајберпанк и постсајберпанк (роботика) тргнувајќи од тековното знаење (научно, технолошко и етнолошко). Оваа студија ќе претставува и една мала прошетка низ научната фантастика и низ нејзините бројни жанрови и поджанрови. Во кинематографијата жанровите на научната фантастика се намножија од: *Биопанкот*, *Рибопанкот*, *Сајберпанкот*, *Дистопијата*, преку *Планет операта*, *Постсајбер панкот*, *Постапокалипса*, *Фантастичниот реализам*, до: *Научната фантазија*, *Вселенската опера*, *Стремпанкот*, *Ухронијата*, односно *алтернативната историја*. Секој од овие жанрови и поджанрови поседува: сопствен идентитет, посебност и уметнички израз.

2.1. Елаборација на предметот на истражување

Од особена важност за секое научно истражување е елаборацијата на предметот на истражувањето. Тоа е поврзано со способноста на истражувањето за да се обезбедат солидни докази за валидноста на предметот на истражување. Како што е претходно истакнато, предметот на оваа докторска теза е *патувањето во времето и паралелните светови во кинематографијата*.

Елаборацијата на предметот на истражување минува низ повеќе фази. Генерално, според *A. Giddens*, се идентификуваат следните фази: (1) определување на предметот истражување, (2) воспоставување и тестирање хипотези, (3) развој на планот на истражување, (4) собирање, распоредување и класификација на податоци и факти, (5) научно објаснување, (6) проверка на објаснувањето.¹² Социологот *R. Kumar* (2011) подетално ја разгледува структурата на истражувачкиот процес, кој се состои од три фази и осум чекори.¹³

Прво, мора да се прецизира што е предмет на истражувањето. Потоа, во текот на втората фаза, се пристапува кон планирање, доколку не биле јасно понудени одговори во смисла како ќе се спроведе истражувањето за избраниот феномен. Третата фаза во структурата на истражувањето се однесува на реализацијата на самото истражување. Иако првата фаза вклучува само еден чекор – а тоа е формулирање на предметот на истражувањето – оваа задача бара значителен интелектуален напор од истражувачот.¹⁴

2.2. Предмет на истражување

Предметот на истражувањето најконкретно е изразен во насловот на истражувачкиот труд-проект: *Патување во времето и паралелните светови во кинематографијата*: (1) појавите чија поврзаност се истражува и (2) природата на врската што меѓу нив се воспоставува. Насловот на истражувачкиот проект прелиминарно ја одредува темата истражување. Насловот, се разбира, не ги вклучува сите фактори кои се неопходни за целосна дефиниција на предметот. Целосна дефиниција на предметот на истражување подразбира негово теоретско и оперативно определување. Теоретското определување на предметот на истражување е насочено кон јасно дефинирање на содржината на она што некој сака да го истражи. Таа содржина е најчеста, доаѓа со дедукција од докажани

¹² Giddens, A., (2001), *Sociology* (4th edn), Polity Press, London: Cambridge.

¹³ Kumar, R., (2011) *Research Methodology* (3rd edn), Sage Publications Ltd, London.

¹⁴ Kumar, R. Смета дека планирањето во истражувачкиот процес треба да ги вклучи следните четири чекори: концептуализација на методи на истражување, конструирање инструмент за собирање податоци, избор на примерок и пишување нацрт за истражување. Имплементацијата вклучува три чекори: собирање податоци, уредување и обработка податоци и пишување извештај за спроведеното истражување. Kumar, R., (2011) *Research Methodology* (3rd edn), Sage Publications Ltd, London.

научни сознанија, пред сè, релевантни теории за истражениот проблем. Важноста на овој дел од истражувачкиот проект произлегува од фактот дека изразува не само: *филозофски, идејнотеориски и научнотеориски поглед* на темата на истражување, туку навестува и користење на одредени методи на научното истражување.

Предметот на истражувањето треба да даде одговор на општото прашање кое е во фокусот на докторска теза: која е целта на предметот на истражување и што ќе се настојува да се постигне? Во оваа студија, *целта на предметот на истражувањето е да се анализира феноменот на патување во времето и на паралелните светови во научната фантастика на кинематографијата*. Во таа смисла, во оваа докторска дисертација ќе се настојува да се утврди и развие предметот на истражувањето на темата: *Патување во времето и паралелните светови во кинематографијата* анализирана преку употреба на епистемолошките постулати на истражувачот.

Од хронолошки аспект, предметот на студијата се протега од појавата на првиот научнофантастичен филм во 1902 година, до најнаградуваниот научнофантастичен филм во 2023 година. Заради специфичноста на феноменот на патување во времето и паралелните светови, ќе се пристапи и кон интердисциплинарната анализа на феномените кои биле присутни во: митологијата, книжевноста, науката, итн.

2.3. Феноменот на патување во времето и паралелните светови

Поимите за *патување во времето и паралелните светови* се феномени кои се заемно поврзани и меѓузависни како во литературата и кинематографијата, така и во други научни културно-уметнички или забавни творби. Тие се надополнуваат и унапредуваат бидејќи феноменот на патувањето во времето не е можно да се ефектуира доколку не постои некој друг свет, дури и под претпоставка дека е тоа обично враќање во минатото или патување во иднината.

Сепак, двата феномена поседуваат своевидна автономија, со оглед на тоа што *патувањето во времето* просторно може да се реализира само на

планетата Земја во некоја друга епоха. Наспроти тоа, преминот во *мултиверзумот* може да се реализира во истиот временски интервал, но во различен универзум. Поимот патување во времето е нераскинливо поврзан со модерното сфаќање за времето.

Од претходното, само по себе се поставува прашањето на дефиницијата за патувањето во времето и паралелните светови. Како што е тоа вообичаено во теоретската мисла, не постои единствена општоприфатена дефиниција на овој феномен. Според најзначајните експерти, најприфатлива е онаа формулирана од страна на *Lewis, David*¹⁵. *Патувањето во времето претпоставува заостанување помеѓу две времиња*, констатира Луис. Секој патник заминува и потоа пристигнува на својата дестинација; времето поминато помеѓу поаѓањето и пристигнувањето (позитивно или, можеби, нула) е времетраењето на патувањето. (*Lewis, D.*)¹⁶

Друга интересна дефиниција за патување во времето е онаа на *Smeenk Chris* и *Christian Wüthrich*, кои патувањето во времето „*го изедначуваат со постоењето на затворени временски криви, односно Лоренцова разновидност на материјалната честичка во просторот-време што се враќа на својата почетна точка*“.¹⁷

Постојат повеќе дефиниции за *паралелниот универзум*, *паралелниот свет* или *мултиверзумот*. Наједноставна дефиниција е онаа која смета дека *паралелниот универзум е универзум со свои димензии на просторот и времето*. Во 1967 година, *Андреј Сахаров* ја изнел хипотезата за постоење на

¹⁵ Lewis, D. (1976) *The Paradoxes of Time Travel*. In *American Philosophical Quarterly* 13 (2): 145–152

¹⁶ Lewis, D. (1976) *The Paradoxes of Time Travel* p.148: „Временската разлика помеѓу поаѓањето и пристигнувањето не е еднаква на времетраењето на неговото патување. [...] Како може истите два настана, заминувањето и пристигнувањето на еден ист лик да бидат разделени со две нееднакви доцнења? [...] Јас одговарам со тоа што го разликувам самото време, надворешното време како што, исто така, ќе го наречам, личното време на одреден патник во времето: во основа она што се мери со неговиот рачен часовник. Да речеме дека неговото патување одзема еден час од неговото лично време, [...] Но, пристигнувањето е повеќе од еден час по поаѓањето во надворешно време, ако патува кон иднината, или пристигнувањето е пред поаѓање во надворешно време [...] ако патува кон минатото.“ In *American Philosophical Quarterly* 13 (2): 145–152.

¹⁷ Smeenk, C. - Wultrich, C. (2011). *The Oxford Handbook of Philosophy of Time*, In Craig Callender (ed.) Oxford: Oxford University Press. pp. 577-630

паралелен универзум, каде што антиматеријата симетрично ќе преовладува над материјата. Според францускиот речник *Le Robert*, *паралелен универзум*, *паралелен свет* или *паралелна реалност*, е универзум со свои димензии на просторот и времето. Во речникот *l'Internaute.fr* под паралелниот универзум се подразбира постоење на простор и време паралелно со светот во кој се развиваме. Тоа е некаде во галаксијата. Свет одделен од нашиот, со свои димензии на простор и време.

Некои автори го прифаќаат постоењето на две временски димензии, а други предвидуваат сценарија што опфаќаат неколку *паралелни* универзуми, од кои секој има свое четиридимензионално време-простор, како *David Deutsch* и *Michael Lockwood*.¹⁸ Но, прашање е дали патувањето во друга временска димензија или друг паралелен универзум, всушност, е време или виртуелно патување? Испитувањето на можноста за враќање назад во времето во хипотетички универзум е опишан со метриката на *Kurt Godel* кој тврди дека „времето може да биде еден вид илузија,¹⁹ односно друга димензија на просторот, што ја претставува со *коцката во 4 димензии*, односно *Tesseract* или *Hypercube*.

Идејата за патување во времето била присутна во сите цивилизации и религии. За оваа мистична тема биле заинтересирани и Античките Грци, но ретко се зафаќале со *патување во иднината* бидејќи тоа би бил голем грев кон Пророштвото на *Pythia od Delphe*.²⁰ Античките Грци ја замислувале иднината како исполнување на судбината, позната само на боговите. Сметале дека не постои *иден свет* или *време коешто требало да дојде*, како што денес го разбираме времето.²¹

¹⁸ Deutsch, D. - Lockwood, M (1994) *The Quantum Physics of Time Travel*. In *Scientific American* 270 (3): 68–74 pp.

¹⁹ Hentschel, K. (2005) *A World Without Time: The Forgotten Legacy of Godel and Einstein* (https://www.researchgate.net/publication/259306735_A_World_Without_Time_The_Forgotten_Legacy_of_Godel_and_Einstein)

²⁰ Cabane, C.N. & Kremmer, V. & Faure, R. - *Comment les Grecs de l'Antiquité concevaient - ils le temps?* Exposition transdisciplinaire. ANR MIDISHUC, Mar 2020, Nice, France. hal-02538834

²¹ Jouanna, D. (2023) „Comment connaître l'avenir pour un Grec ancien“ (Les Belles Lettres) <https://www.livreshebdo.fr/article/danielle-jouanna-comment-connaître-lavenir-pour-un-grec-ancien-les-belles-lettres,03.06.2023>

Поминале неколку векови додека се разбудат првите филозофски и космолошки визии за патување во светот. Идејата дека иднината ќе донесе нешто изненадувачко за да предизвика романтичен интерес не се појавила сè до почетокот на ренесансата.

Независно што не е вистински научнофантастичен роман, трудот *New Atlantis* на *Francis Bacon* (1561-1626) е вид антиципативен роман за градот на иднината, управуван со мудрост и знаење. Во овој роман патниците не го преминувале времето, туку океаните. Сепак, тоа е навистина *идеален град* што го опишува Бејкон, но не толку *идеален* како оној на Платон.²²

Во раните научнофантастични приказни се јавуваат ликови кои спиеле со години или векови и се буделе во некое идно изменето општество или се трансферирани во минатото со помош на натприродни механизми. Некои од овие приказни, како: *L'An 2440, rêve s'il en fût jamais* (1770) од *Louis-Sébastien Mercier*, *Rip Van Winkle* (1819) од *Washington Irving*, *Looking backward* (1888) од *Edward Bellamy*, *When the Sleeper Wakes* (1899) од *Herbert George Wells*, делата на *Hugo Gernsback*, претставуваат сериозни продори во доменот на патувањето во времето.

Научнофантастичните романи на XIX век создале плодна почва за мистериозното исчекување на читателот. Овој вид романи го мотивирале читателот да размислува и да фантазира за патувањето во времето, но сепак да остане приврзан кон реалноста. Првите научнофантастични романи, во суштина, се два аспекта на исти проект чија цел била да се опише иднината, без разлика дали е сјајна или загрижувачка, песимистичка или оптимистичка. Во очите на читателот, протагонистот кој патувал во времето, настојувал на пригоден начин да ја искаже современата авантура во живо.

Една од првите приказни којашто користела временска машина како средство за патување во времето е новелата: *The Clock That Went Backward*, од

²² Bacon, F. (1627), *La Nouvelle Atlantide - New Atlantis*, ed. J. Musier, Paris, 1627/ Francis Bacon *The New Atlantis*, London.

Page Edward Mitchell (1881).²³ Необичниот часовник, кога ќе се навие, одел наназад и луѓето кои се наоѓале во близина ги пренесувал во минатото. Космологот Andrew Soer наведува дека оваа приказна претставува: *првиот литературен опис на временската машина... но не сум сигурен дека часовникот може да се протолкува како временска машина...*²⁴ Затоа, со сигурност може за се констатира дека: *The Time mashine* на H.G. Wells (1895), кој ја популаризирал идејата за патување во времето со механички средства, може да се смета за прв роман од овој жанр, констатира Odalis Uribe.²⁵

Во овој амблематичен роман, на писателот Wells²⁶ главниот јунак патува во иднината во годината 802207. Иако идеите на Wells биле блиски до оние на Jules Verne изразени во романот *Paris au XX^e siècle*,²⁷ сепак нивните романи не се идентични и се разликуваат во повеќе димензии и теми.

Во споменатите романи, долготрајниот сон материјализиран во патувачките машини – временските машини, се користел како средство за патување во времето. Во научнофантастичната литература не се знае со сигурност кое било првото дело во кое се опишува патување во минатото. Се претпоставува дека романот: *Memoirs of the Twentieth Century* од Samuel Madden (1686-1765), кој се занимава со обработка на серија писма од британски амбасадори од иднината (1997) до дипломати од минатото, во кои тие ги опишуваат политичките и верските околности на иднината, е првиот роман посветен на патување во времето.²⁸ Во научнофантастичната антологија: *Far Boundaries* (1951), од американскиот писател August Derleth, се наведува дека една од првите приказни за патување во времето е *Missing One's Coach: An*

²³ Mitchell, E.P. (1881) „*The Clock That Went Backward*” <http://data.logograph.com/SusanHobbs/docs/Document/1438/THE%20CLOCK%20THAT%20WENT%20BACKWARD.pdf>

²⁴ Nahin, P.J. (2001). *Time machines: time travel in physics, metaphysics, and science fiction*. Springer. ISBN 978-0-387-98571-8.

²⁵ Uribe, O. (jun 1999, п.12). „*The First Time Machine: Enrique Gaspar's Anacronópete*“. The New York Review of Science Fiction. 11, no. 10 (130): 12.

²⁶ Wells, H.G. (1895) - *The Time Machine*, London, ed. William Heinemann company in May, 1895

²⁷ Verne, J. (1860) - *Paris au XX^e siècle*, Paris, Hachette, 216 p. (ISBN-10 : 2012351182)

²⁸ Madden, S. (1733) *Memoirs of the Twentieth Century-Prevision Should the future help the past?* Liam Gillick.

Anachronismo објавена во 1838 година, во списание за НФ во Даблин, од непознат автор.²⁹

2.4. Детерминанти: Интердисциплинарноста во елаборирање на феноменот

Интердисциплинарниот пристап е процес во кој се развива можноста и способноста за анализа и синтеза од перспективите на повеќе дисциплини. Неговата цел е да го третира проблемот како целина, со идентификување и интегрирање на сите односи помеѓу различните вклучени елементи. Во оваа насока пристапот на интердисциплинарната анализа кон феноменот на патување во времето се елаборира преку: психолошките и филозофските науки, космологијата и науката за квантната механика.

Сложенката: *Патување во времето*, може да се толкува од семантичка и семиотичка гледна точка. Од семантички аспект, оваа сложенка претпоставува разјаснување на поимите и дефиницијата на именката *време* и придавката *патување*, односно на целата сложенка *патување во времето*. Од семиотички аспект, пристапот кон овој силогизам претставува толкување на значењето на оваа содржина, која има сопствени поимање во квантната физика, но исто така и во: митологијата, легендите, романите, филмовите и телевизиските серии од доменот на научната фантастика, видеоигрите, итн.³⁰

Разбирањето на мистеријата е инхерентно невозможно – и токму тука за нас е фантастичниот проблем на патувањето во времето и тоа на начин на кој во последниве децении е изразен преку колективната имагинација, преку:

²⁹ Boots, R. (2020) *Far Boundaries* (<https://stroomtv.bandcamp.com/track/far-boundaries>) *Far Boundaries* is an anthology of science fiction stories edited by American writer and anthologist August Derleth. It was first published by Pellegrini & Cudahy in 1951. Many of the stories had originally appeared in the magazines *Variety*, *Dublin Literary Magazine*, *Knight's Quarterly Magazine*, *Scribner's*, *Astounding Stories*, *The Arkham Sampler*, *Planet Stories*, *Super Science Stories*, *Thrilling Wonder Stories*, *Startling Stories*, *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*, *Blue Book* and *Galaxy*.

³⁰ Zutter, N. (2017) - *Is Time Travel Science Fiction or Fantasy?* 09.06.2017, <https://www.tor.com/2017/06/09/is-time-travel-science-fiction-or-fantasy/>

романите, стриповите, филмовите, космологијата, квантната механика, видеоигрите, итн.

Потребата за проучување на имагинацијата, феномените и умовите што ги спојува овозможува подобро да се запознае, но и подобро да се разбере можното решение. Конечно и прашањето: Што ако навистина може да се патува во времето? Според најновите: психолошко-филозофски, метафизички, феноменолошки и научни толкувања, со здружување на: веќе докажани, имплементирани, категоризирани, речиси материјализирани процеси, иако сè уште имагинарни, надежите за патувањето во времето се отворен предизвик за Земјаните, но и за вонземјаните.³¹

Митологија – непресушен извор на идејата: Патувањето во времето не е нова идеја. Многу: легенди, митови, епови, нарации ги опишуваат разните: богови, кралеви, принцови, обични луѓе, кои патувале во времето. Некои антички митови евоцираат приказни за разни јунаци кои патувале во иднината. Во хиндуистичката митологија, *Махабхарата*, се раскажува приказната за кралот *Раивати Какудми*, кој патувал на небото за да се сретне со творецот *Брахман*. Кога се вратил на Земјата бил изненаден од изминатите временски вековни дистанци. Оваа легенда одамна ја анализираше *Dowson, John* (1879).³²

Будистичкиот *Пали Канон* ја споменува релативноста на времето. (Подетално: *Von Hinübert, 1997*).³³ Се наведува дека *Пајаси Сута* му кажал на еден од учениците на *Буда*, *Кумара Касапа*, дека времето во рајот тече поинаку отколку на Земјата: „во рајот со триесет и трите деви, времето минува со различна брзина, а луѓето живеат многу подолго. Во нашиот стогодишен век ќе поминеш само еден ден или дваесет и четири часа. (Подетално за хиндуистичката филозофија: *Chattopadhyaya, D.* (1964) ³⁴ Античката

³¹ Grigorij Mikhael: Le voyage dans le temps aura-t-il déjà eu lieu? La Méthode scientifique, Radio France-IRF, 31.07.2020

³² Dowson, John (1879), A classical dictionary of Hindu mythology and religion, geography, history, and literature, Routledge.

³³ Von Hinüber, O. (1997). *A Handbook of Pali Literature (1st Indian ed.)*. New Delhi: Munishiram Manoharlal Publishers Pvt. Ltd. pp. 4–5. ISBN 81-215-0778-2.)

³⁴ Chattopadhyaya. D. (1964), *Indian Philosophy*, People's Publishing House, New Delhi

филозофија имала две различни временски концепции: за следбениците на грчкиот филозоф *Heraklith*, светот бил континуиран тек, додека според метафизиката на *Parménides*, вистината и реалноста биле стабилни и вечни.

Интересна е и јапонската приказна за сиромашниот рибар *Урашиматаро*, кој заминал длабоко под морските длабочини во царската палата и останал три дена. Кога се вратил во своето село констатирал дека сè било изменето, а луѓето кои живееле таму воопшто не ги познавал. Најшокантното сознание било дека младиот рибар се вратил 300 години подоцна. Неговата куќа повеќе не постоела, а мајка му одамна била почината.³⁵

Во еврејската традиција се споменува дека еден научник од I век пр. н.е. *Хони ха-Магел*, заспал и спиел цели седумдесет години. Кога се разбудил, се вратил дома, но не нашол ниту еден член на семејството, пријател или познаник. На староседелците им ја раскажал приказната за неговото враќање, но никој не му поверувал дека тој, *Хони ха-Магел*, порано живеел во нивната населба.³⁶

Разните научнофантастични приказни претставуваат ликови со натприродни способности, кои спиеле со векови, се буделе во изменето општество или трансферирале назад во минатото. Од средниот век потекнува *Артуровиот циклус* со волшебникот *Merlin* кој умеел да го менува текот на настаните.³⁷

https://www.iletaitunehistoire.com/genres/contes-et-legendes/lire/ bibliidcon_067# histoire, Yorke, Christopher (februar 2006). „Malchronia: Cryonics and Bionics as Primitive Weapons in the War on Time“. *Journal of Evolution and Technology*. 15 (1): 73–85] [Rosenberg, Donna (1997). *Folklore, myths, and legends: a world perspective*. McGraw-Hill. стр. 421. ISBN 978-0-8442-5780-8.

³⁵ Christopher Y. (februar 2006). „Malchronia: Cryonics and Bionics as Primitive Weapons in the War on Time“. *Journal of Evolution and Technology*. 15 (1): 73–85] [Rosenberg, Donna (1997). *Folklore, myths, and legends: a world perspective*. McGraw-Hill. стр. 421. ISBN 978-0-8442-5780-8.

³⁶ Mechon-Mamre (2000) *Cinemanie*, Paris, 2000, 18p/ Taanit 23a Hebrew/Aramaic text at Mechon-Mamre

³⁷ Stewart. M (1970) *The Crystal Cave (Arthurian Saga, #1)* (1973) *The Hollow Hills (Arthurian Saga, #2)* (1979) *The Last Enchantment (Arthurian Saga, #3)* <https://www.livredepoche.com/serie/le-cycle-de-merlin>

Средновековните филозофи и теолози го развиле концептот на *конечното минато*, односно на универзум со почеток, кој сега се нарекува *временски финитизам – Le Finitisme Temporaire*. Од средниот век (XVI-XVII век) се евоцира легендата за ангелите кои пристигнале од иднината во: *La Magie Angélique*, од британскиот: астролог, математичар и окултист, *John Dee*. Во пиесата на *William Shakespeare, Tempest* (1611), волшебникот *Prospero* го менува текот на времето. Во истиот ред на творби настанати до XVIII век се и: *Memoirs of the Twentieth Century*, од *Samuel Madden* (1733), инаку и прв жанровски роман, како и делото: *L'An 2440, rêve s'il en fut jamais* (1771), на *Louis-Sébastien Mercier*.

Психолошкиот пристап е значаен заради суштината на имагинарното најавување на идно заминување или доаѓање на вонземјаните – гласници. Колку таквата можност да е нереална, во некои академски и научни средини веќе се преземени неколку практични чекори. Притоа и натаму се следи нишката на имагинацијата, со вкрстување на современите визии и истражувањето на експерименталните теоретски процеси. На тој начин се афирмира и психолошката подготвеност на луѓето да ја изразуваат можноста за откривање на вистината за себе. Единствено останува дилемата најтешкиот и нерешлив проблем од денешен аспект на технолошкиот развој: Како да се реализира патување во времето како реална парадигма? Од оваа реченица произлегуваат повеќе дилеми: Од каде потекнува идејата за патување во времето? Дали оваа идеја е нераскинлива со човековата природа? И дали таа отсекогаш нè придружувала? Што ако тоа е поврзано со нашата перцепција за светот? Дали во нашата психа постои карактер кој не се задоволува со неможноста за патувањето во времето?

Што ако навистина може да се патува во времето? Гностиците, длабоко мистични, го сметаа тоа знаење за произведено знаење, кое е корисно за да се проучува од самиот корен. Целото знаење, сите сознанија, пожелно е да се сумираат исто како и сите заклучоци и сите учења, дури и најиндиректните – кои би овозможиле детално расчленување, сè додека не резултира со *крајното знаење*.

Постоењето на имагинарните комплекси, како и творците на патувањето во времето, е оптоварено со значење на нашиот однос со нас самите и со нашата околина. Дали се работи за сон, за претстава, за *deja vu* чувството коешто постојано нè враќа кон имагинацијата и согледувањето колку односот со времето е конститутивен елемент на нашата природа и нашата врска со светот? Затоа, прашањето за патување во времето во крајна линија е асоцијација на длабока потрага по чувството и значењето на нашето постоење. Живеејќи поинаку можеби би имало шанси да се патува во времето, но во денешниот свет и технолошки развој во емпиријата, овој сон останува недокажан.³⁸

Филозофски пристап кон патувањето во времето: Филозофите дебатираат за природата на времето уште од Античка Грција. *Parmenides of Elea* го изнел ставот дека времето е илузија. Тој сметал дека мноштвото на постоечките нешта, нивните променливи форми и движења, се само привид на една единствена вечна реалност – *Битие*, со што произлегува Парменидовиот принцип дека *сè е едно*. Од овој концепт на *Битието*, тој продолжил да дебатира дека сите тврдења за промена или за небитие се нелогични. Со векови подоцна, *Isaac Newton* ја поддржал идејата за *апсолутното време*, додека неговиот современик *Gottfried Wilhelm Leibniz* тврдел дека времето е само врска помеѓу настаните и не може да се изрази независно. Од овој последен пристап на крајот произлегла просторно-временската релативност на *Albert Einstein* (1916).³⁹

Филозофите на презентизмот: *S. Keller & M. Nelson*⁴⁰ тврдат дека дури и ако минати и идни објекти не постојат, сепак се можни крајни вистини за минати и идни настани. Затоа е можно идната вистина за патникот во времето кој одлучува да се врати во сегашноста да го објасни неговиот изглед во сегашноста. Но, и таквата констатација е дискутабилна.

³⁸ <https://www.futura-sciences.com/sciences/dossiers/physique-singularites-trou-ver-voyage-spatiotemporel-614/page/4/> www.inpress.fr 9 782848355252 Illustration de couverture:©vchalup – fotolia.com ISBN : 978-2-84835-525-2

³⁹ Albert Einstein (1916), *Relativity: The Special and General Theory*, Methuen & Co Ltd.

⁴⁰ Keller, S. - Nelson, M. (2001) *Presentists should believe in time-travel*, Australasian Journal of Philosophy 79 (3):333 – 345 (2001)

Според филозофијата на компосибилноста на *Gottfried Wilhelm Leibniz*: *тоа што може да се случи, во контекст на патување во времето, мора да се мери со контекстот на сè што е поврзано со таа ситуација.*⁴¹ Ако минатото е структурирано на одреден начин, тогаш не е можно да се структурира на друг начин. Што може да се случи кога патникот во времето го посетува минатото и е ограничен со она што се случило, за да се елиминираат логичките противречности. Принципот на *самоконзистентност*, именуван според *Игор Димитриевиќ Новиков* (*Игорь Дми́триевич Но́виков*), наведува дека сите дејствија преземени од страна на патникот што патува во минатото биле дел од историјата, и затоа патникот во времето не може на било кој начин да ја *измени* историјата. Дејствијата на патникот во времето може да бидат причина за настани од неговото минато, што доведува до можност на кружна причинска поврзаност, понекогаш наречена: *парадокс на предодреденоста, онтолошки парадокс*, или *парадокс на подигање*.⁴²

Според принципот на самоконзистентноста се смета дека локалните закони на физиката во регионот на време-просторот во кој се наоѓаат патниците во времето не може да се разликуваат од локалните закони на физиката во кој било друг регион на просторот-време, истакнува *Игор Димитриевиќ Новиков* со соработниците: *Friedman, J. & Morris, M. & Novikov, I. & Echeverria, F. & Klinkhammer, G. & Thorne, K & Yurtsever, U. (1990)*.⁴³

Услови на квантната механика за патување во времето. Патувањето во времето ја фасцинира човековата имагинација. Често поврзани со научната фантастика, теориите за патување во времето се појавуваат како можност во светот на квантната гравитација, гранка на науката која се обидува да ги обедини квантната механика и Ајнштајновата теорија за општата релативност, инаку две суштински некомпатибилни теории. На конференција за

⁴¹ Gottfried Wilhelm Leibniz: Компосибилноста, има поограничена логичка сфера во однос на можноста кога се разгледува од логичка гледна точка. За да постои, не е доволно што нешто е можно, потребно е нешто за да биде компосибилно со многу други кои го сочинуваат реалниот свет.

⁴² Friedman, J. & Morris, M. & Novikov, I. & Echeverria, F. & Klinkhammer, G. & Thorne, K & Yurtsever, U. (1990). „*Cauchy problem in spacetimes with closed timelike curves*”. *Physical Review D*. 42 (6): 1915. Bibcode:1990PhRvD. 42.1915F. doi:10.1103/PhysRevD.42.1915

⁴³ Krasnikov, S. (2001), „The time travel paradox”, *Phys. Rev. D*, 65 (6): 06401, Bibcode:2002PhRvD.65f4013K, arXiv: gr-qc/0109029 doi:10.1103/PhysRev D.65.06401

квантна гравитација, нобеловецот и, воедно, советник за филмот *Interstellar*, *Kip Stephen Thorne*, и професорот *Phillip Stamp*, од Универзитетот *UBC*, предложиле четири концепции за подобро разбирање на научните теории за патувањето во времето.⁴⁴

а) Вратата кон *новиот свет*: Теоријата за *црвју дупки* (*wormholes* или *Einstein-Rosen Bridge*)⁴⁵ презентирана од *Kip Stephen Thorne*, елаборира дека се работи за тунели во време-просторот, кои поврзуваат два различни региони на време-просторот. Оваа теорија беше популаризирана во филмот: *Interstellar*. Дали тие можат да постојат природно во нашиот универзум? Најверојатно не. Дали можат да бидат направени од бескрајно поразвиена цивилизација? Тоа е замисливо, но сè уште премногу рано.

б) Временската машина сè уште е имагинација: некои луѓе мислат дека временската машина навистина постои и дека ја измислил некој нобеловец, како *Thorne* или *Stampf*. За да се патува во времето, уредот мора да дозволи патување во вселената и да се врати пред поаѓање, што е апсурдно, смета *Kip Thorne*. Не можете да седите овде и истовремено да патувате во времето, како, на пример, во филмот: *Tenet*.⁴⁶ Нобеловецот *Kip Thorne* смета дека *во моментот кога временската машина ќе ја започне својата одисеја, таа ќе се самоуништи*.⁴⁷ Научниците се соочени со дилеми заради некомпатибилноста помеѓу двете доминантни теории кои го објаснуваат функционирањето на нашиот универзум, а тоа се квантната механика и теоријата на *Einstein* за општата релативност.⁴⁸ Во

⁴⁴ Vancouver's Quantum Gravity Society (2022) has been created to enable the world's top minds in Physics to unify these approaches into one Theory of Quantum Gravity. The Society wants to make sure that this revolution happens here in Vancouver. The Quantum Gravity Society founding members are Frank Giustra, Paul Lee, Terry Hui, Moe Kermani, Markus Frind, Abhay Ashtekar, Sir Roger Penrose, Philip Stamp, Bill Unruh and Birgitta Whaley- August 17, 2022

⁴⁵ Gregory Mendell, The Einstein-Rosen Bridge and the Schwarzschild Wormhole, LIGO Hanford Observatory, https://dcc.ligo.org/public/0170/G2001423/005/BlackHoleDiagrams_Einstein-RosenBridgeSchwarzschildWormhole.pdf

⁴⁶ Fournasson, Lea. (2022), *Voyage dans le temps: l'exemple original du film Tenet ou celui de l'inversion temporelle* <https://www.futura-sciences.com/sciences/actualites/temps-voyage-temps-exemple-original-film-tenet-celui-inversion-temporelle-100207>

⁴⁷ Ibid. Vancouver's Quantum Gravity Society (2022)

⁴⁸ Verne, Camille. (2022) Radio Wankuver 19.08.2022, <https://cbc.radio-canada.ca/fr/votre-diffuseur-public/blogue/camille-vernet>

имагинациите на творците на НФ овој уред се користи и за патување во паралелните универзуми.

в) Парадоксот на дедото. Овој парадокс поаѓа од примерот на патникот во времето кој се враќа во минатото за да го елиминира сопствениот дедо кој во таа епоха сè уште е млад човек, не е оженет и нема деца. Со убиството на својот дедо тој ја уништува и можноста за неговото постоење. Со таквата виртуелна претпоставка се наметнува прашањето на каузалноста и алтернативната реалност. Вообичаено решение за овој проблем е патникот во времето ефикасно да создаде алтернативна реалност или паралелен универзум. Значи, ако истражувачот на времето се вратил назад и го спречил нејзиното раѓање, помладата нејзина верзија никогаш нема да биде во таа реалност. Но, реалноста што таа ја напуштила ќе продолжи како ништо да не се изменило. Професорот *Philipp Stamp* смета дека е погрешно да се мисли дека може да се измени минатото. Изборот на она што некој го прави во минатото е одреден од она што се случило во иднината. Значи, дури и да се помисли да се направи избор, изборот, всушност, веќе бил направен.

Патување во директна насока. Теоријата за специјалната релативност и понатаму за општата релативност експлицитно овозможува одредено временско проширување, што, всушност, е *патување во времето*. На пример, патник кој се движи во вселената со брзина блиску до брзината на светлината во однос на Земјата, може да се врати неколку години по заминувањето во календарскиот временски период на Земјата, по патувањето кое траело само неколку дена. Сепак, овој ефект овозможува само забрзано *патување во времето* во иднината. Всушност, и без никакви подготовки, ние и онака веќе секој миг патуваме од минатото во иднината.

Патување во ретроградна насока. Ретроградното патување во времето изгледа априори многу неверојатно. Ова би барало напуштање на постулатот на каузалноста кој логички упатува дека ефектот мора да се случи по причината. Ако се откажеме од овој принцип, тогаш ќе треба да откриеме како патувањето во времето ги сместува дејствијата кои би ризикувале да воведат

противречности во историјата – познатите временски парадокси, нашироко дискутирани од авторите на научната фантастика. На некој начин, во хипотезата за паралелните универзуми, веќе нема проблем со парадокси или нарушување на каузалноста. Навистина, ако е можно да се патува од универзумот А, до универзумот Б, на претходен датум, но не и спротивно, доволно е да се согласиме дека датумите на двата универзума се поместени за да се почитува каузалноста. Дали во тој случај минатото би можело да се смени доколку е можно да се вратиме во минатото? Живееме во навистина интересни времиња. Треба само да почекаме научниците да ја откријат временската машина. Ако се претпостави дека навистина се произведе временска машина и дека некое палаво младо момче сонува да *патува во времето* и да се врати, на пример, околу седумдесет години, првото прашање е: Што би можело да се случи? Парадоксот на дедото за кој претходно елабориравме, е во следниов наратив: младиот човек случајно запознава друг млад човек кој теориски може да е неговиот дедо и во несреќен случај го убива. Каков е епилогот тогаш? Ако тој млад и несреќен дедо сè уште не ја запознал бабата, тогаш и неговите родители не би можеле да се запознаат и да го создадат патникот од машината. На тој начин ни младото момче од сегашноста не би постоело, ниту би можело да го реализира патувањето во времето. Овој пример често се зема како доказ за логичката неможност патување назад во минатото. Но, доколку е можно патување во минатото, многу космополити и пацифисти би настојувале да ги исправат историските грешки од минатото, зошто да не? Можеби *Quentin Tarantino* би реализирал интересен филм во кој главниот јунак се враќа назад во времето со намера да го отстрани бебето *Hitler*. Патем, бебето *Hitler* останува живо бидејќи пиштолот му се заглавил или бил наполнет со пластични куршуми или, пак, бебето *Hitler* имало моќ да ги избегне куршумите, како *Neo* во филмот: *Matrix*. Дали тоа значи дека заради разочараноста што не било извршено убиството со умисла треба да оди во блискиот паб на германско пиво, каде што се добива и бесплатна психотерапевтска сесија од шанкерот, дека се работи за германски квалитет.⁴⁹

Но, ако веќе може да се замисли некое патувања назад, кои се барем логичките опции и дали се тие и физички објективни? Дали законите на

⁴⁹ Ruzin, M. (2024) - The cinematography and science fiction of time travel, Knowledge, Capital of the future, International Journal, Vol. 63, p. 645, Skopje, 2024

физиката дозволуваат такво нешто? Некои научници тврдат дека, експериментално или преку симулација, би било можно да се патува во времето. Сепак, оваа операција е изводлива само на ниво на многу мали физички честички и магнетни полиња. Овие истражувања, генерално, не поминуваат без придружни дебати за тоа како треба да се толкуваат очекуваните резултати. Во овој миг е невозможно патување во времето и за толку малите честички, а уште понезамисливо е за сложени живи суштества, како луѓето или животните. Но, ако патувањето во времето е идната реалност на нашата цивилизација, дали некои патници во времето се веќе меѓу нас?⁵⁰

2.5. Научната фантастика за патувањето во времето

Научната фантастика е жанр, главно од литературна провиниенција, како книжевноста и стрипот, но исто така и кинематографијата и видеоигрите. Како што сугерира неговото име, се состои од раскажување фикција заснована врз научен и технички напредок добиен во повеќе или помалку далечна иднина, а понекогаш и за измислено минато или во паралелен универзум. Може да се работи и за физички невозможен напредок, барем во сегашната состојба на знаење и науката на планетата Земја.⁵¹ На тој начин таа ги имплементира темите кои станале: класици на патувањето во времето, меѓупланетарното или меѓусвезденото патување, колонизацијата на вселената, средбите со вонземјаните, конфронтацијата меѓу човечкиот вид и неговите креации, вклучувајќи роботи и клонови, или планетарна апокалиптична катастрофа. Заплетот на научнофантастични приказни може да се одвива на Земјата, познати како утопии, дистопии, кои често се контраутопии, во вселената, односно вселенските летала, егзопланетите, вселенските опери, или и на двете места.

Инженерот *John William Dunne* тврди дека соништата дозволуваат виртуелно патување во времето: *Дали е можно соништата, воопшто, сите соништа, соништата за сè на светот, да бидат составени од слики од минатите и од иднините искуства, измешани во повеќе или помалку еднакви*

⁵⁰ Ruzin, M. Ibid. p. 656

⁵¹ Bozzetto, R. (2007), *La Science-fiction*, Armand Colin, 2007 p. 8

размери?⁵² Оваа теорија ја засновал врз проучување на неговите сопствени соништа, од кои некои ги толкувал како предзнак: претчувство за ерупцијата на планината *Pelee*, на *Martinique*, или за несреќата на поштенскиот воз *London-Edinburgh*. Меѓутоа, официјалната теорија за патување во времето не ги признава соништата како дел од патувањето во времето.

John Ronald Reuel Tolkien ја црпел оваа теза во некои од неговите недовршени романи: *Изгубениот пат и клупските документи за поимот* објавени во томовите 5 и 9 од *Историјата на Средната Земја*.⁵³

2.6. Кинематографијата и патувањето во времето

Авторите на научната фантастика, преку нивната богата фантазија и инспирации создале бројни варијанти кои произлегуваат од патувањето во времето. Заради ризиците од промена на настаните од минатото, жанрот на патување во времето во некои дела се манифестира како ухронија (*uchronie*), односно жанр на научната фантастика кој се потпира врз повторно пишување на историјата преку промената на минатото. Воедно, ретрофутуристичката естетика, или *Steampunk-от*, ја проектира иднината поаѓајќи од инспирациите од XIX век, што го вклучува патувањето во времето, дизајнирано со поглед кон минатото.⁵⁴

Филмот на *Christopher Nolan Interstellar* (2014) го прикажува патувањето во времето според теоријата на општата релативност на *Albert Einstein*. Тимот составен од астронаути кои патуваат во полето на гравитација на црвја дупка

⁵² Dunne, J. W. (1927) - *FRAeS - Time and Dreams*. The National Aerospace Library (1927)

⁵³ Студијата за односот помеѓу теоријата на *Дан* и текстовите на *Толкин* се претставени во: *A Question of Time: J.R.R. Tolkien's Road to Faërie* is a scholarly book by Verlyn Flieger, first published in 1997. This book explores the theme of „Time“ and „Time-travel“ in J.R.R. Tolkien's writings V. Flieger, *A Question of Time* Kent State University Press paperback (2001), ISBN 087338699X (1997).

⁵⁴ Создаден во 1980-тите од страна на триото пријатели: К.В. Јетер (K.W. Jeter), Тим Пауерс (Tim Powers) и Џејмс Блејлок (James Blaylock), кои соодветно ги создале Морлок ноќ - *Morlock Night* (1979) и Пеколни машини - *Machines infernales* (1987), Патиштата на Аноубис - *Les Voies d'Anubis* (1983) и Тежината од неговиот поглед - *Le Poids de son regard* (1989) и конечно, *Homunculus* (1986) и *Le Temps fugitif* (1992). Овој жанр се карактеризира со неговиот вкус и неговата ретрофутуристичка естетика каде што се потребни парни машини и други анахрони инвентивни предмети, потоа малку хумор и бројни референци, вклучувајќи го и светот на Жил Верн. Со оглед на тоа што *steampunk-от* може да се примени во сите видови универзуми, жанрот брзо се развил, и ги надминал границите на литературата за да влезе во популарната култура.

претрпуваат временско нарушување и живеат за неколку часа еквивалент на неколку децении на Земјата. Истото временско нарушување го трпи и остарениот астронаут кој останал во главниот брод. Затоа, овој тип на патување во времето, во суштина, е еден временски скок кој не остава можност за враќање во минатото или за ретроградно патување.

Сепак, крајот на филмот покажува вистинско патување во времето – поточно *надвор од времето*. Се шпекулира дека гравитацијата е единствената сила што може да ги премине временските димензии, што му овозможува на главниот лик да пренесе порака. Затоа, информацијата до неговата ќерка кога била дете, пред нејзиното меѓусвездено патување, а со тоа и на самиот себе во тој момент на толкување на пораката е таква што не знае дека тој самиот ќе ја пренесе од иднината.

Можноста за патување во времето отворено е спротивна на принципот на каузалност со прекин на врската помеѓу она што било и она што ќе биде, со метафизичко влијание чии последици се сразмерни со поголема или помала леснотија на овој вид патување. Во *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, од *Douglas Adams*, авторот истакнува дека правилното менување на глаголот што го опишува патувањето во времето е многу полош проблем од временските парадокси. На пример, кога некој штотуку направил скок во минатото, мора да има граматичко време кое опишува настан што ќе дојде во времето на универзумот, веќе реализиран во свое време. Во Адамсовиот универзум се измислени многу граматички времиња за да се надмине овој проблем.⁵⁵

Во среднодолгиот филм: *La Jetée* (1962), потоа играниот филм: *12 Monkeys* (1995) и истоимената серија (2015-2018), тим од научници спроведува експеримент во кој се испраќа човек во минатото за да го спречи ширењето на смртоносниот вирус. Услов за човекот да избега од деменцијата е да поседува

⁵⁵ Adams, Douglas (1978), *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*: is a comedy science fiction franchise created by Douglas Adams. Originally a 1978 radio comedy broadcast on BBC Radio 4, it was later adapted to other formats, including novels, stage shows, comic books, a 1981 TV series, a 1984 text adventure game, and 2005 feature film. [50](https://www.amazon.com › Hitchhik. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Hexagonal Phase. BBC Radio 4, 28 February 2018. The Ultimate Hitchhiker's Guide, a collection of the five books in the series written before Adams's death, a leatherbound volume published in the United States by Portland House, a division of Random House, in 1997.</p></div><div data-bbox=)

силна емотивна приврзаност кон сцените од ова минато. На крајот се открива дека, главниот лик кога бил дете, всушност, бил сведок на сопствената смрт, а се работи за возрасен човек од иднината. Токму оваа сцена го опседнала да преземе одредени дејствија за да ја избегне смртта.

Во британската серија: *Doctor Who*, докторот патува во времето и просторот, понекогаш и наизменично и комбинирано, на вселенскиот брод TARDIS, инаку црвената телефонска кабина. Исто така и серијата: *The Time Tunnel* (1966-1967) е целосно посветена на патувањето во времето. Во филмот: *Star Wars*, патувањето во времето е тема што често се појавува во сериите, и во филмовите. Во *Terminator* (1984), андроидот е испратен назад во времето за да ја убие мајката на идниот водач на човечки отпор *John Connor, Sarah Connor*, пред тој да се роди. Во исто време е испратен и човеколикиот војник, за да ја заштити. Епилогот на приказната е изненадувачки бидејќи војникот, всушност, е таткото на *John Connor*, зачат за време на една љубовна ноќ со *Sarah Connor*. Овој парадокс се повторува неколку пати во следните делови на франшизата, до точка на апсурдност, кога во *Terminator Genesis*, терминаторот Т-800 упорно ги прашува *Kyle Reese* и *Sarah Connor* дали се собрале (*Дали се дружевте?!*) Овој сексуален чин е *sine qua non* за сè што следи понатаму.

Во: *Back to the Future* (1985), можноста за уништување на универзумот заради прекршување на физичките закони е покрената од страна на *Dock Brown*. Средбата на двете *Jennifer Parker* е проследена со едноставна nelaгодност. *Biff Tannen* исчезнува кога ќе патува назад во времето во 1955 година.

Во серијата: *Quantum Code* (1989-1993), главниот лик, доктор *Samuel Beckett*, смета дека е можно да патува во времето во текот на сопствениот живот. Тој скока од епоха, во епоха, во втората половина на XX век. Во: *Timescape* (1992), чудни патници во времето го посетуваат хотелот во *Ohio* кој сè уште е во реконструкција и бараат да резервираат соби по секоја цена. Тие патуваат во времето за да бидат сведоци на големите катастрофи кои претстојат.

Филмот: *Les Visiteurs* ги телепортира античките ликови во нивните современи двојници, а тоа понекогаш генерира бурни метеоролошки експлозии кои доведуваат до спојување во еден лик. Во некои филмови патувањето во

времето е за добробит, како во: *The Blue Yonder* (1985), каде момчето, ризикувајќи го животот го спасува својот дедо авијатичар. Во други, патувањето во времето се користи и на штетен начин, како случајот во филмот: *The Time machine* (1978) кога власта ги спречува луѓето да ја сменат иднината.

Принципот на прекршување на физичките закони се повторува во филмот: *Timesor* (1994), според кој, ако некој го допре својот двојник од минатото или иднината, се создава бурна реакција која ги трансформира двете лица во маса од месо во распаѓање.

Во јапонскиот филм: *Toki wo Kakeru Shōjo*, на *Mamoru Hosoda* (2006), гимназијалката *Маќото* неколку пати го преминува времето. Во серијата: *Lost* (2004-2010), неколку ликови патуваат во времето. Тие стануваат учесници во настани што се случиле пред триесеттина години, а за кои не биле свесни. Еден од ликовите, *Daniel Faraday*, кој е дел од екипата на *Kahan* во потрага по *Benjamin, Ben, Linus* се среќава лице в лице со сопствената мајка, која тогаш била помлада од него. Таа го доживува како закана и го убива, не знаејќи дека тоа е нејзиниот иден син. Подоцна, нејзината мајка, *Eloise Hawking*, свесна за трагедијата, знае дека не може да ја избегне судбината, бидејќи *универзумот ја регулира сопствената траекторија*, односно судбината. *Daniel Faraday*, инаку физичар по професија, го симплифицира настанот со коментарот: *се случи она што се случи!* Во оваа констатација е вклучено и она што се случило во минатото, а било предизвикано од лик од иднината. Затоа, идниот настан е неизбежен, исто како што е неизбежно и патувањето во минатото.

2.6.1. Машини за патување во времето во кинематографијата

Без разлика дали е: волшебна, апсурдна, вонземска, метафорична или се приближува кон научнорационална форма, временската машина е лик, творба што се повторува во многу филмови на научната фантастика. Таа е тесно поврзана со: естетските, индустриските и научните прашања во согласност со времето во кое се замислувала. Машината за патување во времето претставува и вистински предизвик, но и вежба за стилот за: филмациите, декораторите,

дизајнерите.⁵⁶ Таа направа го отелотворува патувањето во времето во кое не е нужно да се верува дека е реално, но сепак ја разгорува човековата фантазија. Во досегашната кинематографија, сметајќи од 60-тите години на XX век, фигурираат околу петнаесет начини за патување во времето. Патем, не треба да се заборава дека резултатите од патувањата во времето се визуелно многу повпечатливи отколку самата машина.

Патувањето во времето е една од апсолутните фантазии на човештвото. Филмот го направи својот фантастичен *raison d'être*, со повеќе од седумдесет филмови на оваа тема. Научнофантастичниот филм како да работи според логиката на часовникот. Секоја година се замислуваат и создаваат сè пооригинални и *побесни* машини за патување во времето. За разлика од првите машини кои веќе изгледаат наивно и смешно, најновите создаваат сè повеќе илузии и верба за нивната вистинска вредност.⁵⁷

Машината за патување во времето од 1960-тите се појавува во одредена форма. Амблематичниот предок на сите временски машини е роден во болничка соба во Викторијанска Англија во 1895 година, осмислен и *конструиран* од писателот Х-Г Велс. Романот не бил адаптиран за филм сè до 1960 година. Конечно, во 1960 година бил снимен филмот според адаптацијата на Џорџ Пол (*George Pal*), со истоимениот наслов: *The Time Machine* – Машина за патување во времето. Оваа прва машина била лесна за употреба, составена од еден лост и еден вид чадор за сонце што се врти зад пилотот. Машината била ултра украсена, и повеќе наликувала на количка на продавач на сладолед, отколку на идејата што ја имаме за предводник на модерната наука.

Мора да се истакне дека дејството на сторијата се одвива на почетокот на XX век, во полн ек на индустриската револуција и затоа машината ги отелотворила технолошките стандарди на XIX век. Предизвикот на филмот е

⁵⁶ Brown, E (2022), *From 'Back to the Future' to 'Doctor Who': 10 of the Coolest Time Machines In Movies and TV*, <https://collider.com/coolest-time-machines-in-movies-tv/#tardis-39-doctor-who-39-1963> Mar 19, 2022.

⁵⁷ Davies, P. (2003) *How To Build A Time Machine, Paperback, 160 Pages, Published 2002 by Penguin Uk International Edition ISBN-13: 978-0-14-100534-8, ISBN: 0-14-100534-3*

што ги покажува контрастите помеѓу машината и нејзината технологија и разните епохи на иднината што таа ги посетува. Четириесет и две години подоцна, во 2002 година, бил снимен култниот римејк на филмот на Џорџ Пол. За жал, филмот не ги оправдал очекувањата и покрај тоа што го режирал Сајмон Велс (*Simon Wells*), правнук на славниот писател Велс. Сепак, една сцена е импресивна и останува во сеќавање, а тоа е моментот на стартувањето на машината за патување во времето.⁵⁸

Дури во 1968 година, со *Планетата на мајмуните*, филмот за првпат покажал повеќе или помалку научен пристап кон патување на човекот во времето. Машината за патување бил вселенскиот брод *Икар* кој летал побрзо од брзината на светлината. Името било позајмено од митот за грчкиот антички херој Икар, првиот човек што полетал со вештачки крилја, но и првата жртва на летањето. Според легендата, Икар се стрмоглавил откако полетал толку високо што силното сонце го стопил восокот со кој биле прицврстени крилјата. Митот ја поттикнува желбата на човекот секогаш да оди подалеку, да лета со ризик да се жртвува и да се соочи со опкружувањето и природата.

Во *Планетата на мајмуните*, вселенскиот брод пловел во иднината, во 3978 година и атерирал на мистериозна планета која наликувала на планетата Земја. Оваа планета била населена со мајмуни кои владееле со луѓето. Филмот бил произведен шест години по кубанската криза кога целокупниот вселенски простор над планетата Земја бил под контрола на САД и СССР. Изборот на името на вселенскиот брод, инаку отсутен во романот на Пјер Бул (*Pierre Boulle*), звучи како етичко предупредување, во вознемирениот напнат геополитички контекст.⁵⁹

⁵⁸ *The Time Machine* (also marketed as *H.G. Wells, The Time Machine*) is a 1960 American period post-apocalyptic science fiction film based on the 1895 novella of the same name by H.G. Wells. It was produced and directed by George Pal, and stars Rod Taylor, Yvette Mimieux, and Alan Young.

⁵⁹ *Планетата на мајмуните* е американска научнофантастична медиумска франшиза која се состои од: филмови, книги, телевизиски серии, стрипови и други медиуми за светот во кој луѓето и интелегентните мајмуни се судираат за контрола. Франшизата се заснова врз романот на Пјер Бул (*Pierre Boulle*) од 1963 (*La Planète des singes*), на англиски, *Planet of the Apes*. Филмската адаптација од 1968 означила критички и комерцијален хит, иницирајќи серија продолженија. Артур П. Џејкобс (*Arthur P. Jacobs*) ги продуцирал првите пет филмови преку APJAC Productions за дистрибутерот 20th Century Fox. По неговата смрт во 1973 година, Фокс ја контролирал целата *John the Planet of the Apes*, *Escape from the Planet of the Apes*, *Conquest of the Planet of the Apes*, and

За среќа, во шеесеттите години на XX век сите не ја поддржувале Студената војна и глобалната геополитичка криза. Тоа е случајот и со годините на поп-културата. Во оваа епоха на *Беби-бум*, на *Битлсите*, на мировните пораки на *John Lennon: Make love not war! Power to the peoples*, *Париската пролет 1968*, *Мировниот концерт на островот Wight*, доживеале планетарен успех.

Осумдесеттите години се во знакот на машината – *DeLorean DMC-12*. Ќе треба да се дочекаат 80-тите години за да се најде временска машина достојна за името. Тоа е *Delorean DMC-12* и неговиот временски конвектор. Врата-пеперутка, која се отвора нагоре, каросерија од челик што не кородира, футуризам од 80-тите во сиот негов сјај. Технолошки процут за *Dos* и смртно застарениот *Marty*, биле двајцата протагонисти на сагата за *Back to the Futur*.⁶⁰

Во овој филм, продуцентите во извесна смисла се жртви на новиот дизајн на „машината за патување во времето“ и им се забележува дека го пренасочиле филмот во грда реклама за автомобилот. Брендот е претерано присутен во целата трилогија. Освен што филмот на *Robert Zemeckis* бил завршен со големо доцнење во 1985 година, околу 8.000 возила на конструкторот *Delorean – DeLorean DMC-12* не биле продадени. По две години престанало производството на футуристичките болиди, а *Delorean* банкротирал. Сепак, новиот дизајн на возилото извршил големо естетско влијание како врз автомобилската индустрија, така и врз формите и моделите на „временските машини“ во

Battle for the Planet of the Apes. Плановите за филмски римејк биле блокирани десетина години. Серијата филмови за рестартирање започна во 2011 година со *Rise of the Planet of the Apes*, проследен со *Dawn of the Planet of the Apes* во 2014 и *War for the Planet of the Apes* во 2017. Во 2019, Дизни ги стекна франшизите на 20 и 21st Century Fox, вклучувајќи го и 20th Century Fox и објави натамошни продолженија на серијата за рестартирање од 2011 година, а *Кралството на планетата на мајмуните* официјално беше најавено за 2024 година. Приклучоците за франшиза вклучуваат: книги, стрипови, видеоигри и играчки.

⁶⁰ The DMC DeLorean is a rear-engine two-passenger sports car manufactured and marketed by John DeLorean's DeLorean Motor Company (DMC) for the American market from 1981 until 1983—ultimately the only car brought to market by the fledgling company. The DeLorean is sometimes referred to by its internal DMC pre-production designation, DMC-12. However, the DMC-12 name was never used in sales or marketing materials for the production model. Designed by Giorgetto Giugiaro and noted for its gull-wing doors and brushed stainless-steel outer body panels, the sports car was also noted for a lack of power and performance incongruous with its looks and price. Though its production was short-lived, the DeLorean became widely known after it was featured as the time machine in the *Back to the Future* films.

кинематографијата. Истата година, во филмот: *Back of the Future*, бил употребен болидот: *DeLorean DMC-12* за да се отпатува во времето. Една година подоцна била конструирана една поинаква чудна машина, прикажана во пародијата на филмот: *Time Escapade: 5 Seconds Til Climax (1986)* на Јапонецот *Taimu Abanchûru*.⁶¹

Минимални промени на временската машина во деведесеттите и тие ги следат осумдесетите со слични карактеристики. Десетина години подоцна, во филмот: *Timescop*, уредот на машината за патување во времето речиси е ист како оној во филмот: *Back of the Futur*. Режисерот *Peter Hyams* се навраќа на моделот на *DeLorean DMC-12M*, кој генерира огромна брзина со која поминува низ просторно-временската врата. Единствената мала оригинална идеја било нејзиното поставување на шини. Не биле прикажани никакви спектакуларни скокови од згради или од таван. Она што е забавно, сепак, е што машината исчезнува откако ќе ја премине просторно-временската врата. Бolidот исчезнува и повторно не се појавува во минатото време, додека патници по шокантното возење се расфрелни во природата.

Филмовите на режисерот *Chris Marker The Jetty (1962)* и *Le Fond de l'air est rouge*,⁶² како и филмот на *Terry Gilliam: 12 Monkeys*, се држат до истиот епилог кога е во прашање направата за патување во другиот свет. Бolidот на *Bruce Willis* во: *12 Monkeys* и оној на *Jean Claude Wan Dame* во: *Timescop (1994)*, се движи со огромна брзина, а кога ќе помине временска врата, тој исчезнува.⁶³

Во филмот: *Bill & Ted's Excellent Adventure* од *Stephen Herek* се користи телефонска говорница за да се патува во времето. Концептот на временската машина потсетува на познатиот Тардис (*Tardis*)⁶⁴ од телевизиската серија: *D-r Who* на режисерите: *Sydney Newman, Donald Wilson* и *C. E. Webber*. Освен

⁶¹ Romain Lamy, R. (2012) „*Le voyage dans le temps au cinéma, des années 60 à nos jours*“, Paris: Telerama Vodcast, 16.11.2012.

⁶² Дното на воздухот е црвен, *Le fond de l'air est rouge* (анг. A Grin without a Cat) е француски документарен филм од 1977 година, во режија на Крис Маркер, поднасловен: Сцени од Третата светска војна (1967–1977).

⁶³ <https://vodkaster.telerama.fr/films/timescop/52942>

⁶⁴ The TARDIS акроним за „Time And Relative Dimension In Space“, is a fictional hybrid of the time machine and spacecraft that appears in the British science fiction television series *Doctor Who* and its various spin-offs.

неколку детали, Тардис, всушност, не е обична телефонска говорница, туку говорница на лондонската полиција.

Во 2000-тите се појавува *еден нов вид магија*. Ќе треба да изминат уште неколку години додека „временската машина“ ќе ја доживее естетската револуција на филмот. Филмовите на научната фантастика во XXI век доживуваат квалитативен скок. Волшебното училиште на *Harry Potter, Hogwarts*,⁶⁵ универзалниот далечински управувач во *Click*, камата којашто е исполнета со песок на боговите во *Prince of Persia*, интерактивниот ефект на пеперутката, патувачкото цакузи или лудачката кошула се само дел од новите средства за патување во филмовите на научната фантастика.

Во филмот: *The Jacket* од *John Maybury* (2005), се потврдува дека 2000-тите дефинитивно се години на огромната креативност во научната фантастика.⁶⁶ Создадени се многу машини со разновидни форми и фантастичен изглед. Тоа се времиња на магијата и фантазијата на филмската продукција. Постепено, машините го напуштаат полето на научната фантастика, наоѓајќи место во семејните комедии. Патем, новите временски машини се усогласени со напредокот на технологијата. Овие творби се конструирани во мини изданија и скромна големина која може да се стави в џеб.

Во научнофантастичната комедија: *Télécommandez votre vie* или *Clic-Click* (2006), на *Frank Coraci*, главниот јунак *Michel Newaman* со помош на далечински управувач го теледелегира својот живот. Кога сака го забрзува времето, се префрла во иднината или се враќа во минатото.

Користење на науката за патувањето во времето во 2010-тите. Во амблематичната романса: *Midnight in Paris*, 2011 од *Woody Allen, Jules Pender* е

⁶⁵ Pantalaemon (2016), *Le fonctionnement du retourneur de temps dans Harry Potter : un passé figé*, 07 août 2016, <https://www.gazette-du-sorcier.com/les-grands-articles-de-la-gazette/opinions-analyses/le-fonctionnement-du-retourneur-de-temps-dans-harry-potter-un-passe-fige>

⁶⁶ *The Jacket* (Јакната) е американски научнофантастичен психолошки трилер филм од 2005, во режија на Џон Мејбери (John Maybury). Делумно е заснован врз романот на Џек Лондон: „Свездениот ровер“ од 1915 година, објавен во Обединетото Кралство како: „Јакната“. Млад човек со амнезија е погрешно затворен за убиство. Во болницата тој е подложен на експеримент: затворен во корсет, тој се враќа во времето и ја дознава вистината за своето минато и ја открива иднината што би можела да биде негова ако успее да ја спречи сегашноста. Но, му остануваат само уште четири дена живот.

сценарист и романиер.⁶⁷ Престојувајќи во Париз со својата свршеница, *Jules* решава сам да го посети градот. Една ноќ, *Jules* запознава група боџиери кои за една ноќ го враќаат назад во времето и го запознаваат со иконите на уметноста и литературата. Во овој филм бил претставен автомобилот од митска марка: *Peugeot Type 184 Landaulet* инаку специфичното модерно возило кое е современа верзија на *DeLorean DMC-12*. Евидентно е дека во однос на првите машини за патување во времето, новиот дизајн, технологија и изглед претставувале голема иновација и совршенство. Во филмот: *Looper* од *Rian Johnson*, машината за патување во времето била ажурирана во нејзината оригинална форма. Дејствието се одвива во 2074 година, кога патувањето во времето било усовершено. Криминалните организации користеле патувања во минатото за да се ослободат од проблематичните поединци испраќајќи ги во минатото за да бидат елиминирани. Поради ова, патувањето во времето било прогласено за нелегално.⁶⁸

Филмот: *Source Code* на *Duncan Jones* (2011), не е целосно посветен на патување во времето затоа што се работи само за оживување на последните осум минути од животот преку ретензивната меморија што се задржува по смртта.

Дваесеттите години на XXI век се мошне творечки во кинематографијата на научната фантастика. Меѓу бројните филмови се издвојуваат неколку дела за патување во времето. Во филмот: *Wake Up and Die* од *Miguel Urrutia* (2011), се работи за хорор во кој една жена се буди во кревет со непознат маж. Тој ја убива, но таа во текот на денот повторно се буди. Во: *Edge of Tomorrow* од *Doug Liman* (2014), еден војник непрекинато се враќа во истиот ден и води војна со екстра-

⁶⁷ *Полноќ во Париз* е американско-шпанска комедија во режија на Вуди Ален и објавена во француските кина на 11 мај 2011 година. Филмот беше претставен како филм на отворањето на Канскиот филмски фестивал во 2011 година. Во 2012 година доби Оскар за најдобро оригинално сценарио.

⁶⁸ Johnson, R. (2012), *Looper : Les Tueurs du temps* (Убијци низ времињата), е американски филм од научната фантастика, напишан и реализиран од страна на Rian Johnson (2012), продукција Endgame Entertainment Ram Bergman Productions. Во 2074 науката достигнала таков прогрес и овозможила да се патува во времето. Бидејќи технологијата за идентификација е толку развиена што е невозможно да се прикрие криминал, криминалните организации користат патување во времето за да се ослободат од проблематичните поединци, испраќајќи ги живи во минатото за да бидат погубени, а нивните тела трајно исчезнуваат. Поради оваа причина, патувањето во времето беше прогласено за нелегално. „Луперите“ се убијци кои соборуваат цели испратени од иднината.

терестри, кои ја напаѓаат земјата. Војната почнува повторно откако тој ќе умре.⁶⁹ Во: *Heaven Sent* од *Rachel Talala* (2015), главниот лик, како и неговите копии, се повторуваат со обновувањето според истата шема. Необично е и сценариото на филмот: *Naked* од *Michael Tiddes* (2017). На денот на свадбата, главниот лик, младоженецот, се буди гол во лифтот и доцни на свечениот чин. Оваа сцена се повторува секогаш кога свони камбаната на црквата.⁷⁰

Следат и други квалитетни филмови за патување во времето, како: *Interstellar* од *Christopher Nolan* (2014), *Predestination* од *Michael Peter Spierig* (2014), *Terminator Genesys* од *Alan Taylor* (2015), *Palm Springs* од *Max Barbakow* (2020), *Needle in a Timestack* од *John Ridley* (2021), *Трилогијата, Les Visiteurs I, II, III* од *Jean Marie Poire*, итн.

2.5.2. Патување во времето во други медиуми

Телевизиските сериите за патување во времето се многу различни едни од други. Некои пристапуваат кон ова прашање со леснотија и хумор, додека други истражуваат сложени филозофски прашања. Но, се чини дека секоја серија посветена на патување во времето споделува нешто заедничко – сите се справуваат со потенцијалните последици од промената на животот во средината во која претходно живееле или со глобалните промени на планетата, вклучувајќи ги и малите промени во опкружувањето кои можат да имаат огромни ефекти врз секојдневието.

Во серијата: *The Gems Trilogy* (2009-2010), дванаесет патници патуваат во времето со помош на машината *хронограф* и можат да се вратат во минатото користејќи ја фантазмагоричната машина. Во втората половина од 3-тата сезона

⁶⁹ *Edge of Tomorrow* (исто така, познат како *Live. Die. Repeat.: Edge of Tomorrow*) е американски научнофантастичен акционен филм од 2014, во режија на *Doug Liman*, е адаптиран од јапонскиот лајт-роман од 2004: *All You Need Is Kill by Hiroshi Sakurazaka*. Дејството на филмот се одвива во иднина каде што поголемиот дел од Европа е окупиран од вонземска раса.

⁷⁰ *Naked*, или *Гол во Лифтот* е една американска научнофантастична комедија во режија на *Michael Tiddes*, од 2017. Се работи за адаптација на шведскиот филм: *Naken* од *Torkel* и *Mårten Knutsson* (2000).

на американската серија: *Once Upon a Time* (2013-2014), злобната вештерка од Западот, *Green*, настојува да патува во минатото за да го избрише постоењето на нејзината полусестра *Redjina*. Изгледа дека и во денешни дни сè уште постојат бајки како во градот во *Meine* наречен *Storybrooke*. Ова ќе го открие *Ema*, млада жена со проблематично минато, која тргнува на прекрасно и трагично патување.

Еден патник е централен лик во заплетот на американската детективска серија: *Castle* (2013). Патникот дава до знаење дека неговото присуство на местото на злосторството, како резултат на неговото доаѓање од иднината е за да спречи одредени фатални настани за да се случат и да ја нарушат судбината на човештвото. Епилогот на епизодата, во форма на нерешен временски парадокс, фрла сомнеж врз веродостојноста или неточноста за патувањето во времето и откривањето на иднината.

Во серијата: *Outlander* (2014), *Claire* случајно влегува во шуплината на стогодишното дрво каде и мегалитната структура и помага да се врати во минатото, во 1743, во шкотското село. Во: *Mr. Peabody and Sherman* (2014), кучето и детето патуваат во времето. Во филмот: *Predestination* (2014), главниот лик се пораѓа себеси. Во шпанската серија: *El Ministerio del Tiempo*, временските порти дозволуваат враќање во минатото на однапред дефинирани датуми. Неофицијалната администрација (Министерството за време) има задача да ја зачува историјата на Шпанија против обидите за модификација, измамата или случајната употреба на овие врати.

Во филмот: *Alice Through the Looking Glass* (2016), *Alice* не се двоуми да влезе во „океанот на времето“ (благодарејќи на „хроносферата“), за да го спаси својот пријател *Hetter*. Серијата: *Legends of Tomorrow*, која е сместена во универзумот на *DC Comics*, е фокусирана врз патување во времето. Супер одредот од мини серијата 22.11.63 (2016), адаптирана од романот на *Stephen King*, е центрирана врз главниот лик кој се обидува да го спречи убиството на *John Fitzgerald Kennedy*, претседател на САД, што се случи на 22 ноември 1963 година. За да ја реализира мисијата, тој користи прекршување на времето и патува до 1960 година, но неговите постапки имаат непредвидени ефекти. Хероите патуваат во времето со временскиот брод наречен *Waverider*.

Во американската серија: *Timeless* (2016-2018), тројцата херои мораат да патуваат во неколку епохи за да спречат група терористи предводени да ја изменат историјата. Во серијата: *Travelers* (2016-2017), тимовите „патници“ се испраќаат во XXI век од иднината за да спречат да се случат природни катастрофи, на пример пад на астероид, или човечки катастрофи заради вирус, војна, итн., и на тој начин го менуваат текот на историјата.

Во серијата: *Dark* (2017-2020), Jonas, враќајќи се 33 години наназад благодареејќи на црвјата дупка, открива дека неговиот татко е никој друг туку помалиот брат на неговиот најдобар пријател. Во серијата: *Umbrella Academy* (2019), „Број 5“ може да патува во времето. Во: *Avengers Endgame* (2019), со патување во времето се поминува во квантниот свет. „Модификацијата на минатото“ може да доведе до цел синџир на промени, но математиката на Стазис покажува дека тоа е синџир кој се приближува. Бројот на промени се намалува со текот на времето и работите се враќаат во претходната летаргија.

Според: *Sci-fi-Movies*,⁷¹ од првиот снимен филм за патување во времето: *The Fugitive Futurist* (1924), до последниот во 2023: 65,⁷² регистрирани се над 170 филмови и 44 телевизиски серии. Меѓу телевизиските серии, почнувајќи од првата американска серија: *The Time Tunnel* создадена од *Irwin Allen*, според романот на *Murray Leinster* (1966-1967), следат повеќе европски и американски серии. Меѓу најдобрите ТВ-серии за патување во времето се сметаат: *Umbrella Academy* (2019–2023), драматичната комедија: *Poupee Russe* (2019), јапонската серија базирана врз Манга: *Erased* (2017), драматична серија за суперхероите во вселената: *DC's Legends of Tomorrow* (2016–2022), сторијата на научникот кој патува во времето во други ликови: *Quantum Code* (1989–1993), романтичната љубовна серија за патување во средниот век: *Outlander* (2014), серијата *Timeless* (2016–2018), потоа е серијата: *12 Monkeys* (2015–2018) во борба против ширењето на смртоносниот вирус. Впечатливи се првата германска серија на научна фантастика: *Dark* (2017–2020) и британската серија: *Doctor Who* (2005).⁷³ На оваа листа на најдобри серии има место и за: *Wednesday*, чие

⁷¹ <https://www.imdb.com/search/title/?genres=sci-fi>

⁷² *Journey into time - 170 movies*, <https://www.scifi-movies.com/en/films-theme/20/3/voyage-dans-le-temps/>

⁷³ <https://geekalition.com/les-10-meilleures-serie-de-voyage-dans-le-temps/>

дејствие се одвива во пансионот за деца – отпадници, каде се истражува серијата убиства.

2.6.3. Видеоигрите и патувањето во времето

Од инспирациите за древниот Египет, преку шеесеттите години на минатиот век, до денес, светот на видеоигрите поканува за патување во времето со два спротивставени предлози: авантура заснована врз историски факти и друга заснована врз препишување на историјата. По ерата на: крстоносните војни, италијанската ренесанса, американската војна за независност, Француската револуција и Британската индустриска револуција, серијата: *Assassin's Creed* прави голем скок во минатото за да го испрати играчот во Антички Египет, времето на *Клеопатра*. Херојот *Bayek* е војник кој сака да се одмазди за смртта на својот син, предизвикана од група заговорници за соборување на власта. За да го исполни својот план, тој мора да изврши различни мисии (атентат на дефинирана цел, да обезбеди услуга на резидентна жртва на кражба, итн.), кои ќе му овозможуваат да напредува во својата потрага и да стекне моќ.⁷⁴

⁷⁴ Vladimir Bartol (1938), *Alamut*, Ljubljana: ed. Založba Modra Ptica, неговиот роман: *Alamut* бил инспирација за почетоките на серијата: *Assassin's Creed*. *Assassin's Creed* (буквално: „The Creed of the Assassins“) со историски акциони-авантуристички и инфилтрациски видеоигри во отворениот свет, развиена и објавена од Ubisoft. Главните наслови развиени од страна на Ubisoft Montreal биле објавени на конзолите од 7-та генерација (Xbox 360 и PlayStation 3), 8-та генерација (Xbox One, PlayStation 4, Wii U и Nintendo Switch) и 9-тата генерација (Xbox Series, PlayStation 5), на компјутер, додека секундарните епизоди беа објавени на преносливи конзоли (Nintendo DS, PlayStation Portable, PlayStation Vita) и на мобилни телефони (Java, Android, iOS). Принципот на играта се заснова на „Animus“ 2, машина способна да ја чита генетската меморија на субјектот, односно меморијата на нивните предци. Овој концепт овозможува да истражуваат различни места и епохи од минатото. Протагонист на првите делови од серијата е Дезмонд Мајлс (Desmond Miles), млад Американец со предци кои се дел од Редот на убијците, вековна ориентална секта. Така, во *Assassin's Creed*, првата игра од серијата објавена во 2007 година, го открива Алтаир Ибн Ла-Ахад (Altaïr Ibn La-Ahad), мајстор агентатор кој живеел во Светата земја за време на Третата крстоносна војна, потоа разни ликови кои живееле во различни историски периоди. Братството на убијци во серијата во постојан конфликт со Темпларите кои, исто така, продолжија да постојат во играта, дури и по нивното официјално распуштање. Последната епизода, *Assassin's Creed Mirage*, објавена во 2023 година, се случува во 862 година од нашата ера. и го истражува регионот на Багдад.

Во видеоиграта од серијата: *Adventures of Sonic the Hedgehog*, главниот херој има идеја да оди во различни времиња во кои веќе патувал за да се сретне со групата од пет *Sonics* и пет *Tails*, за да се бори со лошиот научник Роботник.⁷⁵ Слично на тоа, патувањето во времето игра важна улога во играта: *Sonic Generations* (2011). Доктор Роботник се враќа во минатото за да се здружи со својот двојник од минатото и ги избрише сите негови порази против синиот еж.

Во видеоиграта: *Prince of Persia*, принцот се среќава со својот двојник од иднината со непрепознатлив физички изглед. Благодарейќи на Маската на Повратникот на островот Време, мистеријата и натаму опстојува. Конечно, Принцот ќе сфати сè откако ќе мора да ја носи маската на Revenant за да го смени минатото и да си го спаси животот. Во видеоиграта: *Robinson's House*, од 2007 година, патувањето во времето е централна тема. Во видеоиграта: *Vilbur*, Robinson патува во различни епохи пред да биде украдена неговата временска машина.

Слично е и со видеоиграта: *Infamous* од 2009 година. Главниот јунак *Cole MacGrath*, е Kesler, кој, во суштина, е неговиот многу постар двојник. Тој ја користи својата разорна новооткриена моќ за да тргне во еднонасочно патување во минатото, сакајќи да ја смени историјата по секоја цена“.⁷⁶

⁷⁵ *Adventures of Sonic the Hedgehog* is an animated series based on the *Sonic the Hedgehog* video game series, produced by Sega of America, DIC Animation City, Bohbot Entertainment and the Italian studio Reteitalia S.p.A. in association with Spanish network Telecinco. Airing during the autumn of 1993, 65 episodes were produced, which was syndicated by Bohbot Entertainment in the United States. A spin-off video game, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*, was developed, featuring several original characters from the series. Furthermore, other elements, such as Sonic's fondness for chili dogs, would be featured in later video games and media of the franchise. Additionally, on November 24, 1996, USA Network aired *Sonic Christmas Blast*, a Christmas special which was produced to promote *Sonic 3D Blast* (originally meant for the ultimately cancelled *Sonic X-treme*).

⁷⁶ *Infamous* is an action-adventure video game developed by Sucker Punch Productions and published by Sony Computer Entertainment for PlayStation 3. The game was released in May 2009. In *Infamous*, the player controls the protagonist Cole MacGrath, a bike messenger caught in the center of an explosion that devastates several city blocks of the fictional Empire City. The explosion sends the city into chaos while Cole finds himself with new electricity-based super powers. Though the game's story follows Cole using his new abilities to restore some semblance of order to Empire City, the player is given several opportunities to use these powers for good or evil purposes in the game's Karma system. These choices ultimately affect character growth, the reaction of the city's populace towards Cole, and finer elements of gameplay and the story.

Во видеоиграта: *Spider-Man: Edge Of Time* (2011), *Spider-Man* е убиен од *Anti Venom*. *Miguel O'Hara* го предупредува *Peter Parker*, алтер егото на *Spider-Man* и открива дека тоа бил трикот на *Voler Selon* кој планира да отпатува во минатото за да го изгради *Alchemax*, инаку најмоќната корпорација која раководела со САД.⁷⁷ Открива дека акциите на *Alchemax* влијаеле врз состојбите на светот во 2099. Се работи за паралелни универзуми во кои едната група криминалци ќе замине во едниот, а другата група криминалци во другиот свет. Непријателот на доброто *Anti Venom* ќе се трансформира во злосторство.

Во видеоиграта: *Life Is Strange* (2015), на часот по фотографија, главниот лик *Max Caulfield* открива дека може да се врати во времето. Видеоиграта ја покажува корисноста на патувањето во времето во реални услови.⁷⁸

2.7. Научната фантастика во Македонија

Светот на научната фантастика изобилува со: писатели на романи, сценарија, драми, творци на стрипови и видеоигри, научници, космолози. Исто како и останатиот свет и македонското општество е преплавано со голем избор на: научнофантастична литература, стрипови, играни филмови и серии, друштвени и видеоигри, а машината во производството на научната фантастика нема намера да закочи. Научната фантастика како посебен жанр се прошири во сите можни културни полиња. Овој уметнички жанр во поширока смисла се врзува главно за: литературни, телевизиски и филмски дела, но исто така, влијае и врз ликовната и музичката уметност. Многу луѓе ја користат кратенката за

⁷⁷ Alchemax, исто така познат како: Alchemax International, според Marvel, творецот на Спајдермен, била најмоќната корпорација која ги контролирала САД во 2099 година.

⁷⁸ *Life Is Strange* is a series of adventure games published by Square Enix's External Studios.^[1] Created by Dontnod Entertainment, the series debuted with the eponymous first installment, which was released in five episodes throughout 2015. It was followed by a prequel, *Life Is Strange: Before the Storm*, which was developed by Deck Nine and released in three episodes throughout 2017, with a downloadable content (DLC) bonus episode released in early 2018. The sequel *Life Is Strange 2* and its spin-off *The Awesome Adventures of Captain Spirit* were developed by Dontnod and released between 2018 and 2019. A third main installment, *Life Is Strange: True Colors*, was released in its entirety on 10 September 2021. Additionally, a remastered collection of the original game and its prequel was released in February 2022.

научна фантастика – *СФ* ('*SF*, од англискиот израз *Science fiction*).⁷⁹ Границите на овој жанр не се јасно дефинирани и затоа неговите поджанрови често се флуидни.

Од широкиот спектар на научната фантастика, во Македонија повеќе е присутна во книжевноста, а во последнава деценија и во кинематографските творби. Во Северна Македонија, првиот долгометражен, научнофантастичен филм е: *Збогум на XX век* (1998), режиран од Дарко Митревски и Александар Поповски. Во некои филмови на Милчо Манчевски се провлекуваат неколку епизоди од научната фантастика, додека прв краткометражен научнофантастичен игран филм е: *Анексија*, од Андреј Ѓорѓиевски, снимен во 2019 година. Во 2021 година, Никола Ангеловски го снимил првиот краткометражен анимиран научнофантастичен филм: *Конструктор 42*. Постојат и други: филмови, серии, детски приказни, во кои се прикажуваат надреалистични и фантазмагорични сцени, соништа, ликови од бајки, но целосно посветен филм на научната фантастика, како што е во развиените кинематографии, сè уште не е снимен.

Меѓутоа, доменот на книжевноста покажа најголем интерес за научната фантастика. Почнувајќи од научната фолклористика на Марко Цепенков, преку делата на Живко Чинго (1935–1988), Петре М. Андреевски (1934–2006), Михаил Ренцов (1936) и Васе Манчев (1949), до делата на Митко Маџунков, Влада Урошевиќ или на средната и помладата генерација на: Ермис Лафазановски, Венко Андоновски, Лидија Капушевска-Дракулевска, Хари Кацановски, и др., овој жанр постепено зазема значајно место во македонската книжевност.

2.7.1. Научната фантастика во македонската книжевност

Научната фантастика, според речникот *Larousse*, се дефинира како книжевен и кинематографски жанр што измислува: светови, општества и суштества лоцирани во фиктивни (често идни) простори-времиња, кои вклучуваат радикално различни науки, технологии и ситуации.⁸⁰ Во

⁷⁹ Исто така, се користи и кратенката *sci-fi* (кованица од Forrest J. Ackerman, наречен Mr Science Fiction од 1954), како и *НФ* во македонското поднебје.

⁸⁰ (<https://www.larousse.fr/encyclopedia/divers/science-fiction/90596>)

книжевноста научната фантастика се одредува како форма на спекулативна белетристика која, главно обработува теми поврзани со влијанието на замислена или предвидена наука и технологија врз општеството и личностите како поединци.⁸¹ Иако постојат повеќе дефиниции на НФ, оваа дефиниција може да послужи како теориска рамка во натамошната анализа на овој дел од материјата.

Според Лидија Капушевска-Дракулевска, кога се говори за фантастичниот расказ во македонската литература мора да се земе предвид фактот дека таа, во целина, многу доцна се вклучува во тековите на европската и светската книжевност. Македонскиот фантастичен расказ е лишен од деветнаесет-вековниот романтичарски процут, во историјата на фантастичната литература означен како „златно доба” на фантастичниот расказ. Сепак, неговата генеза датира токму од втората половина на XIX век и е во знакот на фолклорното дело на Марко Цепенков, како своевидна „предисторија”.⁸²

Марко Цепенков (1829–1920), во некоја рака, е следбеник на Н.В. Гогољ, Хофмановиот наследник во руската (украинската) литература. Имено, токму Гогољ е авторот кој ја пренесува Хофмановата формула на фантастичниот расказ во словенските литератури. На тој начин, Гогољ станува мост меѓу Истокот и Западот, меѓу наследството од, сè уште, живата и мошне богата фолклорна традиција на словенските литератури и поттикот добиен од новите тенденции во западноевропски рамки – неговите украински и петроградски раскази се извонреден пример за фантастичниот расказ во македонската литература. Во развојот на фантастичниот расказ потоа следува вакуум од околу половина век, а дури по Втората светска војна, со кодификацијата на македонскиот литературен јазик, се создаваат услови и претпоставки за нормален развој на македонската книжевност во целина, па аналогно на тоа – и за развој на фантастичниот расказ.⁸³

⁸¹ Epilog: Posle 2001, во: Artur Klark, 2001: *Odiseja u svemiru*. Opatija: Otokar Keršovani, Beograd: Narodna knjiga, 1983, стр. 186

⁸² Лидија Капушевска-Дракулевска, *Романтичарската традиција и современиот македонски фантастичен расказ* (The Romantic tradition and the fantastic short story in Macedonian literature). „Poznańskie Studia Slawistyczne” 1. Poznań 2011. Rys Press, pp. 115–125. ISSN 2084-3011

⁸³ Цитат преземен од Капушевска-Дракулевска, В. Урошевиќ, Хофман – писателот што го открил клучот на фантастиката, поговор во: Е. Т. А. Хофман, *Фантастични раскази*, Скопје 2002, с. 179–180.

2.7.1.1. Придонесот на Марко Цепенков во научната фантастика на Македонија

Цепенков е најголемиот собирач на народни умотворби (во 10 книги се собрани: над 5.500 пословици и поговорки, 800 приказни, 150 песни, 100 гатанки, 400 верувања и клетви, 300 благослови, 350 баења, 2.900 соништа и нивни толкувања, 70 детски игри, јазичен и етнолошки материјал – речник, тајни јазици, описи на занаети, обичаи, обреди, реквизити од домашниот материјален живот и народната аргономија, и сл.). Народните умотворби самостојно ги запишувал, не веднаш, туку подоцна, со свој јазик и стил. Освен што собрал огромен фолклорен материјал од Прилеп и околината, Цепенков пишувал и свои лични творби, драмата „Црне војвода“, „Автобиографијата“, песните: „Мојата песна“, „Речењето на дедо Марко Цепенков“, „Мајка Македонија ги советува своите чеда да востанат против тиранијата на Турците“, „Македонско тажејње“, „Позив од Мајка Македонија“, и др. Цепенков не бил многу вешт автор, но ја следел народната традиција и се трудел да остави жив документ на своето време, во што, секако, успеал.⁸⁴

Дејностите на собирање од преродбенскиот период во Македонија биле фокализирани врз неколку цели: • потрага по народните македонски творечки вредности • поаѓање од христијанскиот европски и мултикултурен идентитет на Балканот • продлабочување на интересот за фолклорот, традицијата и обичаите • зачувување на традиционалните наследства во функција на надоградување на националниот идентитет • истакнување на верата во надсмртното во народните приказни.

Смртта и вечноста отсекогаш барале одговор во народната приказна и нејзините архаични корени во филозофско-емпириските закони на космосот во

⁸⁴ Марија Емилија Кукубајска: *Народните приказни за смртта и вечноста во фолклорната литература на Македонија и САД* - <https://eprints.ugd.edu.mk/12630/6/%D0%9C%20%D0%9A%201.pdf>

човекот и вон него. Тезата се задржува на небесно-земните релации во народните приказни и наведува на помислата на паралелните светови.

Во најзначајната македонска фантастична народна приказна на Цепенков: *Силјан Штркот*, како и во сите други, тој има свој личен творечки пристап. Самиот литературно ја вообличува народната приказна. Во наративите Цепенков вметнува народни пословици и поговорки, наслови на други приказни и целосно го вообличува текстот во кој повремено се вметнува и самиот тој. *Македонската Мара Пепелашка*, наспроти кралска генеалогичка на *Пепелашка* во Гримовата бајка, во македонската приказна на Цепенков таа е сместена во обично сиромашно селско семејство.

Можат да се доловат и други разлики меѓу овие две варијанти на народни приказни. Македонската приказна во односот кон смртта и кон другиот свет, вечноста, е хронолошки постара и поблиска до анималистичките, митски трансформации (мајката престорена во крава), но од друга страна и парадоксално поблиска до христијанските традиции на: простување, милосрдие и, над сè, љубов за своите деца (како љубовта на господарот на вечната морална правда, Бог, кон своите луѓе), односно како љубовта и каењето на мајката кон детето (кога постхумно мајката ѝ помага на ќерка си), љубовта на детето кон мајката (жалењето на Пепелашка за мајка си) и покрај нејзината строгост. Македонскиот фолклор ги има задржано во архаична оригиналност народните приказни кои го збогатувале и поучувале народниот, како и индивидуалниот дух: за вербата во христијанскиот спас со вечен живот. Текстовите на македонските преродбеници и просветители не се откажуваат од милениумски зачуваните и прагматично користени поуки од христијанските извори холистички споени со фолклорните традиции. Така, во народните македонски приказни среќаваме и натприродни суштества како причинители за смртта. Македонскиот фолклор останува во својата „невина“ праформа да ги носи своите вековни белези на: здрави, конструктивни, космополитски, космички широки согледувања на тајните и чудата на смртта и вечноста.⁸⁵

⁸⁵ Марија Емилија Кукубајска: *Народните приказни за смртта и вечноста во фолклорната литература на Македонија и САД* - <https://eprints.ugd.edu.mk/12630/6/%D0%9C%D0%9A%201.pdf>

Претходник на македонската фолклорна фантастика е Марко Цепенков, а нејзини вистински претставници во уметничката литература се: *Живко Чинго (1935–1988)*, *Петре М. Андреевски (1934–2006)*, *Михаил Ренцов (1936)* и *Васе Манчев (1949)*.

Споменатите писатели, повикувајќи се на народната традиција, се затскриваат зад наивноста на народната фантазија, давајќи ѝ призивок на гротеска и иронија, како еден вид дистанца наметната од времето и промените во сфаќањата на културниот модел.

За значењето на делото на Цепенков пишува *Митко Маџунков*. Во книгата *Есеи 1*, Маџунков го споредува Марко Цепенков со *Антон Павлович Чехов*. Тој пишува: „Во случајот на Чехов, тајната на светот, тајната на постоењето, тајната на т.н. мал човек и мал свет, откриена е како тајна на најголемиот човек и на најголемиот свет токму во тајната на раскажувањето“.⁸⁶ Со тоа Маџунков сака да каже дека тајната на светот се крие во тајната на неговото раскажување, но и обратно. Според *Георги Старделов*, во студијата: „Штркот единак и неговото јато“, презентираниа е истата идеја и истата теза формулирана во лапидарните зборови на Маџунков што трајно, на наша голема гордост, ќе останат запаметени – дека прилепскиот терзија, пишувајќи го „Силјан Штркот“, ја напишал најубавата народна приказна во светската литература.⁸⁷

2.7.1.2. Научната фантастика во македонската литература за време на СФРЈ

Неспорен е фактот дека по пауза од половина век новиот почеток на македонската научна фантастика е по Втората светска војна, со конституирање на Социјалистичка Република Македонија во рамките на ФНРЈ/СФРЈ.⁸⁸ Усните

⁸⁶ Митко Маџунков – *Есеи 1*, Скопје, Издавачки центар ТРИ, 2013

⁸⁷ Ѓорги Старделов, предговор на книгара *Есеи 1*, од Митко Маџунков

⁸⁸ Во поранешна Југославија, во која партиципираше и Македонија, жанрот на научната фантастика станал популарен во 30-тите години на XX век преку стриповите: *Flash Gordon* и *Brick Bretford*. Воедно, Белградскиот круг на стрип-уметници бил на самиот врв на стариот континент. Во кинематографијата на научната фантастика во повоената Југославија се издвојуваат два филма: *Pam (War)* на Вељко Булаиќ (1960) и *Izbavitelj* на Krsto Papic (1976). Филмот: *Pam (War)* и денес изгледа интересно, бидејќи психозата од *Студената војна*, во која светот сè повеќе

и запишаните преданија и приказни со фантастична содржина од *Марко Цепенков* во кои се раскажуваат фантастични случки, претставуваа солидна основа за натамошна надоградба на овој жанр во македонската книжевност. Независно што не се работи за класични дела на научната фантастика, како оние на *Jules Verne* или *George Herbert Wells*, фондот на собраните записи на *Цепенков* се од големо историско и културолошко значења за Македонија и пошироко. Научната фантастика доби нов импулс, иако некои македонски уфолози делата на *Цепенков* не ги сметаат за научна фантастика. Што, во суштина, е научната фантастика во книжевноста? „Научната фантастика е форма на шпекулативна белетристика која, главно, обработува теми поврзани со влијанието на замислена или предвидена наука и технологија врз општеството и личностите како поединци. Научната фантастика е уметнички жанр во поширока смисла, и тој претежно се врзува за литературни, телевизиски и филмски дела, но исто така, влијае и врз ликовната и музичката уметност.“ Напредната научна фантастика се одликува со користење на: законите на квантната механика, брзината на светлината, црвји дупки, паралелните светови, патување во времето, специјални направи за патување во мултиверзумот, во иднината или минатото.

Во македонската белетристика, почнувајќи од собирачите на фантастичните приказни, но и во подоцнежните книжевни творби, најприсутен е сонот како форма на патување во времето и паралелните светови. Современите аналитичари на НФ, не ги сметаат за научна фантастика: сонот, халуцинациите предизвикани од опојни дроги и други супстанции кои ја модифицираат перцепцијата на нештата или импресиите создадени од страна на *Метавресот*.⁸⁹ Меѓутоа, тоа не значи дека *халуцинациите* предизвикани од

тонел, на реален начин била пренесена на екранот. Кјубрик само 4 години подоцна го издал: *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), со што се наметна на светската културна сцена. Во доменот на стрипот, водечко место имале специјализираните списанија: *Sirius*, *Kentaur*, *Polaris*, *Zoloaster*, *Almanah Monolit*, итн.

⁸⁹ Zucchi, J. (2015). Étincelles d'un cerveau cramé, la drogue dans l'œuvre de Philip K. Dick. *PSN*, 13, 77-93. <https://doi.org/10.3917/psn.133.0077>.

дрогата или соништата, не можат да се предмет или кауза на филмовите или белетристиката на НФ.⁹⁰

Во Македонија, и покрај популарноста во светот, овој жанр поминал трнлив пат додека да го добие заслуженото место во домашната литература. Толкувањата за таквата состојба се бројни и се движат од политички, до културолошки и естетски аспекти. Во современи услови, наклонетоста кон фантастичното ќе се јави како дел од општиот бран на модернистичките тенденции во текот на педесеттите години на минатиот век и како премолчен отпор против парадигмата на соцреализмот.⁹¹ Воедно, кај дел од македонските автори и читателската публика не само што не му се пристапувало на овој жанр со сериозност, туку бил обвинен со предрасуди. На научната фантастика се гледало како на „сублитература, забавна литература, литература за деца“,⁹² и сл. Независно од резервите и скептицизмот, фантастичниот расказ во текот на седумдесеттите години на XX век ќе доживее забележителен успех благодарјќи на збирките раскази: „Чудна средба“ на *Митко Маџунков*, „Ноќниот пајтон“ на *Влада Урошевиќ*, „Пасквелија“ и „Нова Пасквелија“, како и романот „Големата вода“ на *Живко Чинго*.

Писателите на научната фантастика на просторот на поранешна Југославија одиграле важна улога во воспоставувањето на овој литературно-историски феномен. Тие го отвориле патот на постмодернистички струи, бидејќи се смета дека нивната фантастична кратка проза е претходник на постмодернистичките книжевни концепции. Преку делата на неколку писатели, меѓу кои спаѓале: *Влада Урошевиќ*, *Митко Маџунков*, *Живко Чинго*, и други, фантастичната литература го достигнала врвот на овој жанр во тогашните услови на творење.

⁹⁰ Романот: *A Scanner Darkly*, адаптиран од страна на Richard Linklater, 2006, *Substance Mort* и *Minority Report*, адаптирани од Steven Spielberg, 2002, ја истакнуваат дрогата која овозможува ликовите да се префрлуваат во друга реалност.

⁹¹ Лидија Капушевска-Дракулевска: *Романтичарската традиција и современиот македонски фантастичен расказ* (The Romantic tradition and the fantastic short story in Macedonian literature). „Poznańskie Studia Slawistyczne” 1. Poznań 2011. Rys Press, pp. 115–125.

⁹² Петар Волнаровски: *Некои замисли за жанрот Научна или Нова фантастика*. „Граница“ 1995

Покрај овие пионери на научната фантастика во Македонија, паралелно се развивала и уфолошката мисла со *Стојмир Симјановски*, кој ја изработил и првата каталогизација на трудовите за научна фантастика во државата. Трудот бил објавен во афирмираното хрватско списание за НФ: *Sirius*, во кое се истакнати имиња на околу дваесетина автори. Меѓутоа, како што забележува Стојановски, најголемиот дел од нив спаѓаат во категоријата: „Книги за деца и младинци“, во кои поимот „научна“ се занемарува и најчесто се истакнува забавниот карактер на едицијата. Во таа насока, Стојановски констатира дека во Северна Македонија се напишани повеќе трудови од жанрот на научната фантастика, но тие заостануваат зад квалитетот на делата од светската и европската научна фантастика.⁹³ Според хрватскиот академик *Svjetko Milanja*, токму научната фантастика е последното прибежиште на естетското..⁹⁴

⁹³ *Библиографија на македонската научнофантастична проза*. Македонскиот уфолог и автор на научна фантастика, Стојмир Симјановски (1937-2017) во својот допис за хрватското списание за научна фантастика „Сириус“ (број 126, ноември 1986 година), предлага каталогизација на македонската научнофантастична проза: Библиографија на македонската научнофантастична проза до 2020 година: 1959 - Лазо Наумовски: „Големата авантура“ (второ издание 1963) */1966 - Љубомир Донски: „Враќање од пеколот“/1972 - Пени Трпковски: „Далечно патување“ */1977 - Стојмир Симјановски: „Ацела“/1980 - Стојмир Симјановски: „Двојната Ева“/1981 - Стојмир Симјановски: „Керката на ѕвездите“ */1988 - Лилјана Белева: „Планетата Окталз“/1988 - Томе Арсовски: „Зена – ќерка на ѕвездите“/1989 - Томе Арсовски: „Арис или прва љубов“/1992 - Томе Арсовски: „Подводен град“ */1994 - Камелија Шојлевска: „Небесен човек“/1995 - Петар Волнаровски: „Граница“/1998 - Томе Арсовски: „Кристална планета“ */1999 - Венко Неделковски: „Вечниот Таниз“ */2001 - Лилјана Белева: „Омајот на вселената“ */2005 - Мирко Зафировски: „Авантурите на Марко и Дамјан“/2011 - Стојмир Симјановски: „Бојата на времето“ */2015 - Сања Михајловиќ Костадиновска: „517“ */2016 - Моника Трајковска: „На работ од времето“ (I дел од серијалот: „Наследството на Вероника“ */2016 - Методија Диневски: „Експеримент 51“ */2017 - Бранко Прља: „Апокалипса.мк“ */2018 - Бранко Прља: „Реплика.мк“/2018 - Зоран Милошевски: „Сага за Тројство“ */2019 - Бранко Прља: „Воскресение.мк“*/2019 - Методија Диневски: „Временската енигма“ (Експеримент 51 - II дел) */2019 - Даниел Бибовски: „Архангел – Ослободување на свертот“ */2019 - Зоран Милошевски: „Истапени сечила“ (I дел од серијалот: „Последна граница“) */2020 - Елена Филиповска: „Идол на сидот“/2021 - Зоран Милошевски: „Бунар оловни солзи“ (II дел од серијалот „Последна граница“) */2021 - Агрон Усеини: „Овириум - отаде Смртта“ */2022 - Зоран Милошевски: „За грст пекол“ (III дел од серијалот: „Последна граница“) */2023 - Агрон Усеини: „Овириум - Помеѓу светови“/2023 - Валентин Нешовски: „Последната мисла на универзумот“/2023 /Игор Раиден: „Издигнување“ (I дел од серијалот: „Омнивалентност“). Постојат и бројни дела кои иако поседуваат извесни елементи на научна фантастика, сепак не припаѓаат на тој жанр. Такви се на пример:1973 - Ристо Давчевски: „Сказна за притвореното чудовиште“ */2019 - Иван Стојановски: „Сенката на сонцето: Патот на мечот“ */2022 - Иван Стојановски: „Превез“ */2022 - Денкова Јованка (2022): „Научната фантастика во македонската книжевност за деца и млади“. Македоника Литера, Skopje, Macedonia. ISBN 978-608-252-181-7 /Климент Дуковски, но неговите дела: „Silent Rising“, „First Assault“ и „Ancient Legacy“ (од трилогијата: „Flesh and Steel“) и „Hero“ (првиот дел од серијалот: „Extinction War“), се издадени на англиски јазик.

⁹⁴ Svjetko Milanja - *Hrvatsko pjesništvo od 1950 do 2000*. Zagreb: Matica Hrvatska (2000–03),

2.7.1.3. Автори на научната фантастика во Македонија

Рефлексијата на романтичарската фантастика во современи услови може да се следи на планот на неколку типови фантастичен дискурс, и тоа: фолклорна, ониричка, психолошка или делирична фантастика, потоа фантастика на секојдневието, на апсурдот, итн. Како најистакнат прозаист на својата генерација и основоположник на (пост)модерната белетристика во македонската литература, *Влада Урошевиќ* иницираше интерес за тајните на лавиринтот, имагинарниот простор, паралелни светови, самореференцијалност и интертекстуални врски. Преокупиран не само со книжевната, но и со визуелната и филмската фантастика, авторот ја изразил својата ерудитна сила со помош на вештините за раскажување фантастични приказни. Интересни композициски решенија на неговите приказни во кои почетокот го претставува нивниот крај, *Урошевиќ* го изградил наративниот свет на *Ноќната кабина*, во која не е можно да се сфати конечното значење на реалноста што ги опкружува. Со преплетување на реалното и надреалните настани, со внесување на ирационални елементи, како и ликовите и нивните двојници, двоумењето помеѓу вистинските и натприродните настани го чувствуваат јунаците, но и читателите на прозата на *Урошевиќ*. Просторната дистописки инспирирана сказна со фантастичен дискурс, симболични слики и необично разбирање на просторот, времето и историјата, *Урошевиќ* ја активираше улогата на читателот како „продуцент“ со луцидно значење во текстот, го инспирира читателот да бара нов начин на реализација на фантастичниот дискурс во неговата проза. Структура на сонот ја искористил *Урошевиќ* за обликување на херојската реалност за да ја трансформира во друга реалност со метафизички димензии. Специфичниот механизам на времето и неговата археологија на знаење ги отвора паралелните светови во кои се движат херои на прозата на *Урошевиќ*. Дејствието се одвива на границата меѓу сонот и реалноста, минатото и сегашноста, така што читателите не се сигурни на која временска категорија припаѓаат.

Посебен интерес кај теоретичарите на научната фантастика предизвикуваат соништата. Сонот е форма на патувањето во времето.⁹⁵ Употребата на сонот како активен учесник во заплетот на еден фантастичен расказ, повторно се врзува за периодот на предромантизмот и романтизмот, во контекст на нивниот поширок интерес за ониричкото, потсвесното и ирационалното. Теоретичарите на фантастиката (*Роже Кајоа, Цветан Тодоров, Зоран Мишиќ, Влада Урошевиќ, Сава Дамјанов, и др.*) инсистираат на тоа претставените онирички слики да ги надминат рамките на сонот, сонот да оствари: таинствена, окултна, натприродна врска со реалноста, зашто само тогаш може да се говори за автентична фантастика, во спротивно, сонот би бил само едно можно објаснување на ирационалниот настан, пишува *Лидија Капушевска-Дракулеска*.⁹⁶

Оттука и мислењето дека ониричката фантастика (фантастика чијашто содржина е добиена од подрачјето на сонот) е еден од најретките и најкомплицирани облици на фантастика. Во македонската литература нејзин голем поклоник е *Митко Маџунков*, со збирките раскази: *Меѓата на светот* (1985) и *Парадоксален сон* (1987),⁹⁷ а со оваа постапка се служи и *Катица Ќулавкова* (1951) во својата проза: *Друго време* (1989) и *Данило Коцевски* (1947) во книгата: *Патување за Аркашон* (1989). Романтичарска фантастика или „фантастика на секојдневието”, по примерот (врз традицијата) на *Е.Т.А. Хофман* и *Н.В. Гогољ*.

Тоа е фантастика што не се рационализира, не се оправдува на никаков начин. Покрај *Маџунков, Урошевиќ* и *Чинго*, линијата на модерната

⁹⁵ Pierre, V. (2013). *Qu'est-ce que rêver? Psychanalyse*, 28, 31-45. <https://doi.org/10.3917/psy.028.0031>

⁹⁶ Капушевска-Дракулевска, Л. (2011): *Романтичарската традиција и современиот македонски фантастичен расказ* (The Romantic tradition and the fantastic short story in Macedonian literature). „Poznańskie Studia Slawistyczne” 1. Poznań 2011. Rys Press, pp. 115–125. ISSN 2084-3011. стр.115-125

⁹⁷ Од богатиот опус на Маџунков може да се издвојат и делата: *Убиј го зборливото куче* (Избрани дела); *Грабнувањето на Европа*, 2016; *Парадоксален сон*, 2016; *Приказна за трите града*, 2020; *Чудна средба*, 2015; *Птиците од ланските гнезда*, 2013; *Меѓата на светот, Штркот единак и неговото јато, Есеи 1, Есеи 2*, драмата: *Големите Смок*, и други.

фантастика заснована врз традицијата на романтизмот со релативно востановени правила на водење на композицијата, ја следат уште и: *Гордана Михаилова-Бошнакоска (1940)*, *Крсте Чачански (1949–2003)* и *Димитрие Дурацовски (1952)*. Овде би ги додале и прозните книги на Славко Јаневски (1920–2000): „Зад тајната врата“ (1993), „И петто годишно време“ (2001, постхумно), како и некои раскази на: *Александар Прокопиев (1953)*, *Драги Михајловски (1951)* и *Венко Андоновски (1964)*. Расказите на сите овие автори можат да го понесат епитетот вистинска/чиста фантастика или фантастика која опстојува низ логиката на необјаснивото.

Во современи услови, наклонетоста кон фантастичното ќе се јави како дел од општиот бран на модернистички тенденции во текот на педесеттите години на минатиот век, како премолчен отпор против парадигмата на соцреализмот, односно, како што истакнува *Lahman*: „...Со воведувањето на лудилото, сонот, скандалот и ексцентричноста, фантастиката по правило, двојно ги поткопува темелите на поредокот, и на културно-социјален, и на психолошки план“.⁹⁸ Научната фантастика во творештвото на *Маџунков* се одликува со епскиот карактер на неговите романи. Тие се големи по обем, при што се испреплетуваат меѓу себе. Оттука, некои главни и епизодни ликови се провлекуваат во повеќе негови романи. Притоа, во изборот на ликовите и ситуациите, *Маџунков* често внесува автобиографски елементи. Пишува во манирот на јужноамериканскиот волшебен реализам, т.е. во неговите дела провејуваат: чудни настани, необјасниви случки, необични ликови, итн. Сепак, многу често во неговите дела се вметнати: ликовите, местата и легендите од струмичкиот крај.

Воедно, двете збирки на раскази на Живко Чинго, *Пасквелија (1962)* и *Нова Пасквелија (1965)*, со своите внатрешни и надворешни спецификации длабоко пенетрираат во длабочината на фантастиката иако, можеби, тие се појасно видливи во неговата подоцнежна збирка: *Вљубениот дух*. Двете збирки се концентрирани околу магичниот свет на *Пасквелија* која не е само плод на фантазијата, бидејќи, како што укажува *Влада Урошевиќ*, во таа област, во тоа село, во тие луѓе и настани има нешто вистинито и препознатливо.⁹⁹

⁹⁸ (10 R. Lachmann, *Phantasia / Memoria / Rhetorica...*, op. cit., s. 424–425)

⁹⁹ (Vlada Urosevic, *Mreza za neulovlivoto*. (Skopje: Makedonska kniga, 1980) 150.

Пасквелија е еден специфичен хронотоп во Бахтинова смисла, тоа е поврзаност на просторно-временските структури, но со одредени специфичности. На некој начин границата го дели просторот на *Пасквелија* на она што е во неа и она надвор од неа. Додека внатрешното е јасно определено како: топло, домашно, пријатно, надворешното се граничи со бесперспективност и губење на сопствениот идентитет. Од друга страна, пак, надворешното останува како еден начин на ослободување од тоа време коешто е запрено. Времето е фолклорно, но со една ограниченост, тоа е циклично секојдневно време, колективно, на коешто е потчинето и индивидуалното време. Оттука произлегува тоа чувство на некаква митолошка преповторливост, а колективизацијата којашто настапува како да го води кон сублимација. Од друга страна, како во паралелните светови, просторот со своето основно типолошко обележје, границата, подразбира карактеристични ликови со способност за ваков премин.

Кон делата на класичната научна фантастика се додаваат неколку значајни имиња од помладата генерација, творци на овој жанр. Со своите трудови се истакнуваат: Михо Атанасовски, со: *Зелените луѓе*; Бранко Прља, со: *Трилогија за паралелна Македонија (Апокалипса.мк /2017/, Воскресение.мк /2019/ и Реплика.мк /2018/)*; Љубомир Михајловски, со: *Во светот на научната фантастика*; Јованка Денкова, со: *Научната фантастика во современата македонска проза за деца и млади*¹⁰⁰; Хари Кацановски, со романот: *Анатрос*; Трудот на Зоран Милошевски: *Библиографија на македонската научнофантастична проза (Goodreads, 2020)*¹⁰¹ и многу други имиња.

¹⁰⁰ Во овој труд се анализирани и десет научнофантастични книжевни дела од македонските автори: Стојмир Симјановски, Томе Арсовски, Ристо Давчевски, Велко Неделковски, Михо Атанасовски, Зорица Русевска, Даниел Бибовски и Калина Малевска.

¹⁰¹ 2015, Сања Михајловиќ Костадиновска: „517“ /2016, Моника Трајковска: „На работ од времето“ (I дел од серијалот: „Наследството на Вероника“)/2016, Методија Диневски: „Експеримент 51“ 2017, Бранко Прља: „Апокалипса.мк“/2018, Бранко Прља: „Реплика.мк“/2018, Зоран Милошевски: „Сага за Тројство“/2019, Бранко Прља: „Воскресение.мк“/2019, Методија Диневски: „Временската енигма“ (Експеримент 51-II дел)/2019, Даниел Бибовски: „Архангел – Ослободување на свертот“/2019, Зоран Милошевски: „Истапени сечила“ (I дел од серијалот „Последна граница“).

Конечно, во македонското општество научната фантастика е присутна и на: Радио и ТВ-каналите, порталите, социјалните мрежи и невладиниот сектор.¹⁰²

2.7.2. Научната фантастика во македонската кинематографија

Научнофантастичниот филм е филмски жанр поврзан со научната фантастика присутна од самиот почетокот на филмот.¹⁰³ Овој жанр користи измислени претстави, често засновани врз наука, кои не се целосно прифатени (или дури и целосно отфрлени) од мејнстрим науката, како, на пример: вонземски форми на живот, вонземски светови, екстрасензорна перцепција и патување во времето. На ова може да се додадат футуристички елементи, како: вселенски бродови, роботи, киборзи, меѓусвездени патувања или други технологии. Научнофантастичните филмови често се користат за решавање на политички или општествени прашања и за истражување на филозофски прашања, како што се: човечката состојба, односот кон реалноста, свеста, напредокот, односите со себе, другите или општеството.

Во македонската кинематографија научнофантастичниот филм не е доволно присутен, како што е случај со НФ во доменот на: книжевноста, стрипотеката, видеоигрите. Постојат повеќе толкувања за таквата состојба од оние кои се однесуваат на потценувањето на овој жанр, малиот интерес на режисерите и публиката, до оние за кои пишува Лахман дека научната фантастика ги поткопува темелите на поредокот како на културно-социјален, така и на психолошки план.¹⁰⁴

¹⁰² Поларис, радио емисија на Радио МОФ: „Радио емисија посветена на научната фантастика, фантазијата и хоророт; „Визија“, центар за научна фантастика, Центар кој е сместен во Велес; Фејсбук група наречена: „Македонски љубители на научната фантастика, фантазија и хорор“.

¹⁰³ Dufour, É. (2011). *Le cinéma de science-fiction*. Armand Colin. <https://doi.org/10.3917/arco.dufou.2011.01>

¹⁰⁴ R. Lachmann, *Phantasia / Memoria / Rhetorica...*, op. cit., s. 424–425.)

2.7.2.1. *Збогум на XX век: прв филм на НФ во Северна Македонија*

Збогум на XX век е жанровски комбиниран филм, проткаен со разни библиско-митолошки теми и мотиви од народното творештво, како и со разни цитати и парафрази од целокупната светска филмска историја наназад. Самите автори тврдат дека се работи за оформување, раѓање на еден релативно специфичен и нов жанр, што тие го нарекуваат *ethno-groovy*.

Структурно и временски, филмот е поделен на три дела, рамковно врзани во една поголема, релативно релаксирана и наизглед не сосема јасно поврзана целина. Трите приказни се исполнети со огромна доза на насилство и чувство на емоционален очај.¹⁰⁵

Првиот дел се одвива во 2019 година, кога светот има изглед на некаква постапокалиптична рушевина. Човекот наречен *Кузман* (Никола Ристановски) е осуден на смрт од страна на номадско племе, но нивните обиди да го убијат завршуваат неуспешно. Причината е тоа што *Кузман* е *Човекот-што-не-може-да-умре*. Барајќи начин да го симне ова проклетство од себе, *Кузман* дознава од *Берберот-Пророк* (Владо Јовановски) дека на еден сид во Градот, чуван од *Човекот-со-зелена-коса-кој-свири-на-пушка* (Тони Михајловски), се испишани сите човечки судбини, и дека таму е напишана и неговата. *Кузман* тргнува во потрага и по борбата со *Човекот-со-зелена-коса* ја открива својата судбина и дознава дека, за да се ослободи од проклетството, треба да води љубов со сопствената сестра. Тој го прави тоа, и така успева да умре. Втората приказна е триминутен интерлудиум датиран во 1900 или 1919 година. Презентирана како снимка на првата свадбена церемонија на Балканот, сцената се претопува во насилство кога се открива дека нововенчаните, всушност, се брат и сестра. Како лик тука повторно се јавува *Берберот-Пророк*, тој е снимателот на настанот, и преку него се врзуваат двете приказни. Третата приказна се одвива на Новогодишната вечер, 1999 спрема 2000 година. Главен лик е *Дедо Мраз* (Лазар Ристовски), инаку потстанар во една соба во градот кој, разочаран од расипаноста на луѓето, посебно од работите што му се случуваат токму на денот на преодот од еден милениум во друг, решава да го уништи светот точно на

¹⁰⁵ <http://www.macedonium.org/Macedonium.aspx?jazik=2&kid=4&pid=14&pid=167&tid=1904>

полноќ. *Дедо Мраз* се враќа во својата соба каде што забележува дека се одвива погребна процесија. Тажењето се претвора во насилство, додека во позадина свири панк-верзијата на *Сид Вишс* на *My Way*. Како лик, на почетокот од овој дел, се јавува и *Кузман*, главниот лик од првиот дел – како мало дете. Таа линија во филмот, заедно со Дедо Мраз, кој на крајот од филмот ги испишува судбините на идните луѓе на еден од сидовите во градот (оној истиот сид којшто во првиот дел беше цел на *Кузмановата* потрага) се основните нишки што ја поврзуваат оваа приказна со другите две. На тој начин и се затвора кругот во рамковната приказна на филмот, и истиот – со тоа и завршува.

Збогум на XX век наидува на мешани реакции од филмските критичари. Денис Харви, во својот текст за списанието *Variety*, пишува дека „темпото на филмот е невоедначено, идејата и намерата често несфатливи, но стилски одлично изработениот „Збогум на XX век“ е впечатлив само врз основа на својата идиосинкретичност.“ Роберт Фиршинг, пишувајќи ја својата критика за *Чудесниот свет на култните филмови (The Amazing World of Cult Movies)*, вели дека филмот е „импресионистички крик на гнев и очај од една земја што опстојува на работ на воената линија со година, некој вид на кошмар без почеток и крај. Се добива чувство дека сите загрижени се веќе полудени, а токму тоа е и местото каде *Збогум на XX век* и најмногу успева: без да прикаже и најмала сцена од состојбата на Балканот успева да го наслика ужасот и бесмисленоста на регионалниот конфликт на начин на кој вообичаен воен филм би бил притиснат да успее.“ *Мејтленд Мекдона*, пак, на филмот му дава 3,5 од можни четири ѕвезди, заклучувајќи дека истиот е „симултано цртанолик и ексклузивен“ и дека претставува „опседнувачко дело на агресивниот поп-арт“.¹⁰⁶

2.7.2.2. Научната фантастика во филмовите на Милчо Манчевски

Кога се анализираат филмовите на *Милчо Манчевски* од аспектот на научната фантастика, може слободно да се констатира дека во неговиот кинематографски опус не постои ниту еден филм кој би го понел епитетот – филм на научната фантастика. Меѓутоа, во сите негови снимени филмови е присутна желбата да се помине во некој друг фантазмагоричен свет. Филмот на

¹⁰⁶ <https://www.wikiwand.com/mk/>

Милчо Манчевски, *Пред дождот* (1994) се смета за едно од најдобрите дебија во филмската историја и еден од најзначајните филмови на деценијата, а „Њујорк тајмс“ го вброи на својата листа од „Најдобри 1.000 филмови на сите времиња“. Опусот на Манчевски – во кој, меѓу другото, покрај *Пред дождот* влегуваат и наградуваните филмови: *Прашина* (2001), *Сенки* (2007), *Мајки* (2010) и *Четврток* (2013), како исто така и наградуваните кратки форми: *Тенеси* (1991), *Македонија вечна* (2009) и *1.73* (1984) – е редок во светската кинематографија по уникатниот начин на игра со: времето, просторот и емоциите.

Режисер, фотограф, концептуален уметник и писател *Милчо Манчевски* демонстрира супериорна контрола над формата и над емоцијата којашто ја предизвикува неговото дело. Тој посега вон конвенционалните наративни средства и ја крши формата на линеарно раскажување, а понекогаш со оригиналниот кубистички наратив, а тоа го прави не само заради формален експеримент кој создава нов квалитет, туку и за да трансцендира чиста, неводржана емоција. *Манчевски* постојано го преиспитува односот на поединецот кон реалноста и духовноста. Неговите филмови не се лесни за гледање. Тој ги мати очекувањата на гледачот и делото дејствува како провокативен контрапункт на пасивност.

Делото функционира како активен дијалог со гледачот кого го внесува во длабока интроспекција, каде се додефинираат значењата на делото. Таа фасцинантна рефлексивност кулминира во *Мајки*, каде токму изборот на гледачот да верува дека нешто е фикција, а нешто факт, е сврзното ткиво што ги спојува во емотивна целина двата играни дела со третиот – документарниот.

Мноштвото пристапи кон структурата и нарацијата во филмовите на Милчо Манчевски овозможуваат да се поставуваат прашања и да создаваат отворени асоцијации, што се продлабочуваат при размислување и повторно гледање. Неговата работа како раскажувач се поместува и мутира, дава изобилни слоеви од фикција и документарно, и постојано го испрашува фабрикувањето на стварноста како збир од факти и имагинација.¹⁰⁷ Неговите филмови го предизвикуваат гледачот да изведува тематски врски и да се сомнева во идеите

¹⁰⁷ <https://kinoteka.mk/>

за историска и субјективна вистина. Ова е особено случај во *Мајки*, каде што фактот и фикцијата дејствуваат во ограничените временски димензии на филмот, а воздејството меѓу вистината и лагата не е лесно да се идентификува. Исто така, и промислата за мајката како значаен субјект погледнат од сите аспекти, *Манчевски* на овој или оној начин ја провлекува низ сите негови остварувања, најдиректно устоличувајќи ја во истоимениот филм *Мајки*, од 2010 година. Но, за разлика од тогашниот експеримент со формата, кога режисерот ја повика публиката фиктивното и документарното да се обиде да ги спои во сопствената глава, овој пат во *Врба* гледаме покомпактно филмско остварување, со многу школски елементи и сценски решенија, речиси, на ниво на предвидливост. *Поигрувањето со времето* е одамна апсолвирана материја за режисерот, промовирајќи ја истата уште во 1994 година заедно со *Quentin Jerome Tarantino* и неговите *Евтини приказни*, како сосема свеж пристап и ново поимање на нештата, така што тој елемент е на супериорно рамниште и во *Врба*. Она што плени во овој филм е конечното „приземјување“ на Манчевски во однос на сценаристичкото третирање на приказната. За разлика од ликовите во претходните остварувања, кои во функција на приказната и самиот филм често пати се карикатурални, ликовите кои ги гледаме во *Врба* се живи, тие се наши: соседи, пријатели, весели и тажни, со реплики кои, неретко, разоружуваат. Таа негова игра со секојдневното и ефемерното претставена преку зборови и филмски слики, од која на крајот успева да извади многу: крв, пот и солзи залиени со еден тон мед, претставува голема вредност на филмот, која ќе биде препознаена од пошироката публика. Бидејќи, на крајот на краиштата, функцијата на уметноста е да ги придвижува работите, а *Врба* го прави токму тоа, провоцира и отвора многу прашања, иако не на начин на кој тоа, можеби, би го направиле авторите од современата романска кинематографија. Тие на оваа провокативна тема, веројатно, би навлегле уште подлабоко во сржта, погледнувајќи директно в очи на аномалиите на државниот здравствен систем во распаѓање, а не само површински чепкајќи ги болните точки преку мали детали. Но, реалноста отсекогаш болела многу повеќе од филмот. Всушност, *Врба* е успешната верзија на она што Манчевски сакаше да го направи со *Сенки* во 2007 година. Манчевски е свесен за огромната моќ на филмот и неговата способност истовремено да функционира како вистина и фикција. Иако гледачите знаат дека филмот е конструкција, сепак тие се подготвени и,

всушност, сакаат да ја суспендираат недовербата, особено кога се работи за конвенционален драмски пристап кон нарацијата. Постојано проникнувајќи ги своите филмови со наследството од авангардата на XX век, и матејќи ги очекувањата на гледачот, делото на Манчевски функционира како провокативен контрапункт на пасивност. Неговата вистинска моќ лежи во способноста да го предизвика гледачот и да отвори разговор не само за филм, туку и за нашиот однос кон комплексната конструкција на општественото и историско ткиво во кое престојваме.

2.7.2.3. НФ филмови и анимации на млади автори

Научната фантастика е жанр кој инспирирал неколку македонски режисери, како: *Гоце Цветановски*, во изработка на Проектот за долгометражен анимиран филм *Јон Вардар против Галаксијата* (2020). Овие филмови се реализирани со симболично мали средства, но битно е дека е покажана желбата за изработка на таквиот жанр. Филмот на Цветановски ја раскажува приказната за *Јон Вардар*, млад неталентиран актер кој е киднапиран од самобендисан робот со Наполеонов комплекс, по име Зарк. Судбината на целата галаксија е во рацете на овие два антихеројски лика. Нивната авантура е исполнета со многу смешни ситуации кои ќе ѝ се допаднат и на помладата публика, но и на сите љубители на научната фантастика. Филмот на Цветановски се одвива во четири различни земји: Република Северна Македонија, Хрватска, Бугарија и Унгарија.¹⁰⁸

Вториот значаен проект од доменот на научната фантастика е *Анексија* – македонски научнофантастичен филм (2019). Заплетот на филмот: *The annexation* (Анексија) на *Андреј Ѓорѓиевски* започнува по нападот на вонземјаните на Македонска Каменица. Дејството во овој научнофантастичен филм се одвива во Македонска Каменица, каде единствен преживеан од инвазијата на вонземјаните е еден војник.¹⁰⁹

¹⁰⁸ <https://filmfund.gov.mk/?p=20295>

¹⁰⁹ <https://okno.mk/node/80571>

3. Феноменот на паралелните светови

Идејата за повеќекратни универзуми – *мултиверзум*, за првпат се среќава кај грчкиот филозоф *Anaximander* (VI век пр. н.е.). Потоа, во XV век, доктрината ја развил *Nicolas de Cues* (*Docte Ignorance*, 1440), кој тврдел дека постојат *различни светови*, додека 150 години подоцна, *Giordano Bruno* (*L'Infini, l'univers et les mondes*, 1584) елаборирал дека универзумот е бесконечен и без центар, кој вклучувал мноштво светови центрирани во нивната ѕвезда. Несомнено, *de Cues* и *Giordano Bruno* биле родоначалници на теоријата за „паралелните светови“, така што денес, во потрага по егзопланетите во други сончеви системи, нивните идеи ни изгледаат совршено коректни. Лајбниц предложил теорија за „можните светови“, во теолошки контекст. Тој ја развива идејата дека *Бог во своето разбирање дизајнира други можни светови*.

Човештвото отсекогаш било фасцинирано од идејата дека постојат паралелни универзуми заедно со нашиот, односно други светови во кои би можеле да постоиме, под различен идентитет. Човечките суштества се управувани од секојдневни спротивставености: ден и ноќ, будење и спиење, реалност и сон, јин и јанг. Штом ќе се измени нашата перцепција, ние го гледаме светот поинаку. Под дејство на дрогата, сонот или, едноставно, мракот, познатото се менува, малку или многу. Од таму, до замислувањето дека оваа нова реалност навистина постои, дури и кога веќе не ја перципираме, станува сè попривлечна.

Можеби дури и онтолошки, човекот е подготвен за тоа. Со самиот чин на забременување коегзистираат два света. Фетусот ги слуша пригушените звуци на надворешниот свет и оние што ги произведува телото на мајката, од отчукувања на срцето, до дигестивните жубори. Мајката ги чувствува движењата на детето, кои се појавуваат на самата површина на кожата, како толку многу манифестации на овој друг свет. Секој од нас, при раѓањето го доживува преминот од еден универзум во друг, преместувајќи се од водна средина, на отворено.

Ова прво искуство постојано се повторува во приказните што ги создавале луѓето, а особено во нивните први митови. Всушност, универзумот на фикцијата е исполнет со паралелни светови, од оралната традиција, до литературата и филмот, во сите култури.¹¹⁰ Долго време универзумот, главно, бил поделен помеѓу човекот и боговите. Со еволуцијата на знаењето поврзано со науката, паралелните универзуми зазеле разновидни форми. Тие повеќе не се нужно наредени на вертикален и хиерархиски начин, и можат да бидат населени со други верзии од нас на местото на божествата. Така, паралелниот свет се дефинира како „универзум одделен од нашиот“, кој има свои димензии во просторот и времето.“¹¹¹ Овие други светови можат да бидат физички и конкретни, или поапстрактни, ментални или виртуелни, поместени во времето или просторот. Но, во денешно време, со развитокот на квантната механика и модерната космологија, хипотезата за постоењето на паралелните светови се радикализира.

Паралелните светови, дизајнирани од современата шпекулативна наука, упатуваат на постоење повеќе соларни системи кои не му припаѓаат на нашиот универзум, туку на други независни универзуми, кои можат, на пример, да содржат копии од мене и од тебе, па дури и до бесконечни универзуми многу различни од нашите во кои, можеби, отсуствуваат условите кои се неопходни за животот како овој на нашата планета.

Феноменот на бесконечноста има со што да ги возбудува и вознемирува и научниците и авторите на научна фантастика. Ако мислењето за постоењето на повеќе или паралелни универзуми толку многу е дискутабилно, тоа е затоа што сè уште ништо не е докажано за нивното постоење. Некои: научници, физичари, космолози, сметаат дека „егзистенцијата на паралелните светови е евидентна“, останува само да се тестираат хипотезите за да се докаже дека нашиот универзум не е единствениот. Нема сомнеж дека универзумот е многу поголем од она што

¹¹⁰ Riccion, G. (2020) - *Physicien Sean Carroll: Il existe des univers parallèles et nous allons les explorer*, 01.03.2020 <https://fr.futuroprossimo.it/2020/03/il-fisico-sean-carroll-esistono-universi-paralleli-e-li-esploreremo/>

¹¹¹ Berg, B. (2013) *D'un monde à l'autre: la traversée du miroir*- La Revue du Ciné-club universitaire, 2013, no 3 https://www.unige.ch/dife/files/2916/2332/5916/revue-ccu_2013-10_paralleles_web.pdf

можеме да го набљудуваме или замислуваме. Затоа, идејата за постоење на повеќе универзуми, исто така наречени мултиверзуми, не е толку ирационален и надреалистички проект, и сериозно се разгледува од страна на многу научници. Се смета дека другите универзуми, едноставно, се надвор од вселенскиот хоризонт, или покажуваат физички константи кои се сосема различни од нашите.

Доколку се поедностават констатациите околу оваа тема може да се заклучи дека науката, односно современата физика прифаќа два главни текови на идеи кои се вртат околу паралелни светови, и тоа: а) повеќекратни универзуми (или „мултиверзуми“), заради квантната револуција и б) мултиверзум инспириран од комбинацијата на космологијата и теоријата на струни. И двата реагираат на концептуална криза: во првиот случај, тоа е кризата на класичниот детерминизам, а во вториот, кризата на темелите на науката.¹¹²

Класичната физика целосно е детерминистички определена. Иднината е неизбежна последица на минатото. Ако фрлиме паричка во воздух, ќе добие или „глава“ или „петка“. Всушност, ако ја набљудуваме детално положбата на паричката пред да се фрли, прецизното движење на раката во моментот на фрлање, отпорот на воздухот и други релевантни околности, лесно може да се предвиди на која страна ќе падне паричката. Кога претпоставуваме дека постои 50 % веројатност за „петката“ и 50 % веројатност за „главата“, само ги квантифицираме нашите непознавања на овие релевантни детали. Да бевме подобро информирани, ќе немало дилеми за веројатности, туку само сигурноста за крајниот епилог.

¹¹² Hurter, T. & Rauner, M. (2014) - *Les Univers parallèles : du géocentrisme au multivers*, Publisher : CNRS EDITIONS (May 2, 2014) p. 224 ISBN-10 : 2271078245, ISBN-13 : 978-2271078247

Квантната суперпозиција е вистински физички феномен, потврден со безброј експерименти, што не ги спречува дебатите за неговото толкување. Во 1950-тите, *Hugh Everett* предложил радикална интерпретација.¹¹³ Според Еверт, квантните суперпозиции не претпоставуваат постоење на објект кој е истовремено во две различни состојби, туку постоење на два различни универзуми, од кои секој содржи копија од објектот.¹¹⁴

Еверет смета дека она што се случува во експериментот со паричката во овој физички процес буквално значи дека универзумот се дели на два различни универзуми. Во едниот универзум, спинот на електронот е „нагоре“, додека во другиот е „надолу“. Оваа поделба на универзумот се одвива во секоја квантна еволуција која генерира суперпозиција, во процесот на разгранување до бесконечноста. Според тоа, постојат неколку „приказни за универзуми“, или паралелни универзуми, кои ги реализираат сите квантни можности, на таков начин што секој универзум е целосно детерминизиран. Цената која треба да се плати за одржување на детерминизмот во секој свет е, токму, множењето на световите. Оваа интерпретација на квантната механика, позната како интерпретација на „многу светови“, не е универзално прифатена. Со оглед на тоа што овие универзуми не можат да комуницираат едни со други, сè уште не е можно експериментално да се потврди дали тие навистина постојат, или се работи само за метафора за дешифрирање на мистериите на квантната механика.

¹¹³ Byrne, P. (2010) *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*, OUP, 2010, p. 17/275. Хипотезата на Hugh Everett за постоењето на многу светови во физиката е наречена и *толкувањето на Еверет*.

¹¹⁴ Everett, H. (1957), *The theory of the universal wave function* Ed : DeWitt, Bryce S. & Graham, Neill, *The many-worlds interpretation of quantum mechanics* (1973) – Everett - *Relative state, formulation of quantum mechanics* (1957b), *Reviews of modern physics*, Vol 29, No. 3, 454-462, повторно објавена во: DeWitt et Graham, 1973

3.1. Вселенски мултиверзум

Вселената во која живееме од физичка гледна точка се карактеризира со неколку основни својства кои, во исто време, изгледаат произволни. На пример, се знае дека постојат три групи различни елементарни честички. Овие честички имаат многу конкретни својства: нивни маси, нивни електрични полнежи..., кои засега не можат да се сведат на основни принципи. И покрај огромниот напредок во модерната физика, сè уште не се знае зошто масата на електронот ја има прецизната вредност.

Одредени шпекулативни случувања во современата физика, а особено во теоријата на *жиците или струните*, сугерираат дека законите на физиката овозможуваат огромен број на различни универзуми. *Теоријата на струни* била предложена во 70-тите за да ги обедини елементарните честички и нивните интеракции. Во теоријата на струни, сите овие честички стануваат различни вибрации кои потекнуваат од една фундаментална жица. Оваа теорија е математички фасцинантна и многу богата, но не е можно да се провери во емпиријата како експеримент.¹¹⁵

Модерната наука, уште од *Nicolaus Copernicus* (1473-1543), до денес, го наметнала принципот кој гласи: *Ние не сме посебни, ние не сме во центарот на вселената*. Квантната физика им пркоси на физичките закони што се познати уште од *Isaac Newton* (причинско-последични ефекти). Како што истакнува специјализираниот блог: *Chroniques de l'espace temps*, идејата дека постојат

¹¹⁵ Vukajlović, G. (2019), *Čudesna kvantne fizike*, September 8, 2019 - <https://www.tragomzvezda.net/nauka/fizika/cudesna-kvantne-fizike/> Физиката на XX век се карактеризираше со појавата на две револуционерни теории: Ајнштајновите теории за специјална и општа релативност и квантна механика. Првата теорија ги опишува физичките настани во макрокосмосот, додека втората теорија е резервирана за светот на малиот, односно микрокосмосот. За да се добие единствена теорија за природата, т.н. Теоријата М, или „теоријата на сè“ треба да ги обедини двете теории. Сепак, сите обиди за обединување на овие две теории не вродија со плод. Самиот Ајнштајн ги поминал последните години од својот живот во потрага по единствена теорија, но без резултати. Последните теоретски концепти создадени од теоретските физичари во обид да формулираат теорија за сè, се квантната гравитација и теоријата на струни. Но, ниту квантната гравитација, ниту теоријата на струни не успеаја да станат теорија на сè, бидејќи постојат безброј начини на кои овие теории можат математички да се решат. Физичарите не можат да изберат решение кое го опишува универзумот во кој живееме, но сите решенија подразбираат постоење на мултиверзум со бесконечен или конечен, но огромен број на поединечни универзуми.

паралелни светови не е нова теорија. Уште во 1957 година, *Hugh Everett* објаснил дека универзумот ги вклучува сите состојби дефинирани од страна на квантната механика. За да се поедностави, фактот на интеракцијата со реалноста го натерала *Everett* да „избере“ пат без другите да престанат да постојат истовремено. Тоа значи дека нашиот универзум е само една мала можност меѓу другите, бесконечни можности.¹¹⁶

За разликата од она што го раскажуваат религиозните наративи, постои сомнеж дека овој универзум не го планирале човечките суштества. Космичкото микробраново позадинско зрачење, или „СМВ“, до нашиот универзум пристигнало 380.000 години по *Големата експлозија*. На почетокот, некои од квант ните флукуации во универзумот биле погусты од другите. Од оваа густа материја подоцна била создадена „космичката мрежа“ која се состоела од: галаксии, ѕвезди, планети и други објекти, и на крајот бил создаден животот.¹¹⁷

3.2. Тезата на *Stephen Hawking* за мултиверзумот

Дали најновата теорија за докажување на постоењето на паралелни универзуми е навистина револуционерна? ¹¹⁸ Во својата последна статија, *Stephen Hawking* откри техника за да докаже дека постојат паралелни универзуми. Според *Alain Cirou*, тоа е теорија која, како и другите, допрва треба да се докаже.¹¹⁹ „Тоа е само една песна меѓу другите, но не докажува ништо“, истакнува *Cirou*. „Работата на теоретичарите е да пронајдат нови, оригинални идеи, да проверат дали од теоретска гледна точка се функционални. Значи, ако статијата отвори нови патишта, таа директно не дава одговори.¹²⁰

¹¹⁶ Byrne, P. (2010) *The Many Worlds of Hugh Everett III: Multiple Universes, Mutual Assured Destruction, and the Meltdown of a Nuclear Family*, OUP, p. 17/275. Хипотезата на Hugh Everett за постоењето на многу светови во физиката, наречена е и *толкувањето на Еверет*. Тој е и автор на генерализацијата на методот на множители на Langrange.

¹¹⁷ Големата експлозија предизвикала брз раст на материјата позната како инфлација. Тоа се должело на интеракцијата на инфлаторните квантни честички. Секоја од нив случајно се испреплела со други честички, создавајќи „меурчиња“ од нови универзуми.

¹¹⁸ Cirou, A. & Haddad, L. (2001), *Clés de voûte : savoir l'astronomie, voir le ciel* (avec des dessins de Philippe Boucher dit Manchu. Koed. Seuil et Association française d'astronomie, Paris, 2001, 239 p., (ISBN 978-2-02-041533-0), (BNF 37706089)

¹¹⁹ <https://www.radiofrance.fr/personnes/alain-cirou>

¹²⁰ Alain Cirou, Ibid. p. 2

Можеби *Stephen Hawking* во заедничката статија со *Thomas Hertog* го доставил последниот подарок на науката пред да почине (на 14 март 2018 година)?¹²¹ „*Stephen Hawking* настојува да ја трансформира идејата за мултиверзум во научна рамка што може да се тестира“, објаснува *Thomas Hertog*. Според *Carlos Frank*, „двајцата автори нудат техника што го одзема здивот за да го докажат постоењето на други универзуми.“¹²² Од аспект на уметноста, окултната естетиката и мистичната фузија, прашањето за визијата се наметнува преку инспирацијата од теоријата на струни (жици) темите за мултиверзумот, или патување во времето?¹²³ во кинематографските и книжевните творби.¹²⁴

Во *Marvel Cinematic Universe* (MCU), филмовите „*Avengers III*“ и „*Avengers IV*“ обилуваат со тематиката на струните. Во книжевните творби, *Neal Shusterman*, *Pauline Bock*, *Leonardo Patrignani* и останатите, во своите дела ги користат плодовите на квантната физика и црвјите дупки.¹²⁵

3.3. Филмови инспирирани од теоријата на струни

Едно посебно дело од белетристиката и од телевизиските екрани што се осврнува на теоријата на струните е серијата: *The Big Bang Theory*, како американска ситком комедија на состојбата. Доктор *Sheldon Lee Cooper* е еден од двата главни лика, кој ја проучува теоријата на струни во текот на првите

¹²¹ Jean-Charles Réno (2022) *Les dernières paroles de Stephen Hawking adressées à l'humanité*, <https://www.espritsciencemetaphysiques.com/les-dernieres-paroles-de-stephen-hawking-adressees-a-lhumanite.html>- 2 février 2022

¹²² Rodríguez, M. (2023), *Qu'est-ce que le „multivers“, ce concept scientifique controversé qui a inspiré le film qui a remporté les Oscars?* Role, BBC News Mundo, 24 mars 2023, Carlos Frenk (2022) *Un grand mystère*, <https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Carlos+Frank+ Sendy+ Times +cosmoogie>

¹²³ Garaix, Léa. (2022), *Multivers, dimensions parallèles et voyage dans le temps : la théorie des cordes dans la fiction*, le 30 mars 2022, Grenoble : Ecosciences, <https://www.echosciences-grenoble.fr/articles/le-multivers-les-dimensions-paralleles-et-le-voyage-dans-le-temps-dans-les-oeuvres-de-fiction-en-se-basant-sur-la-theorie-des-cordes>

¹²⁴ Garaix, L. Ibid. p. 4

¹²⁵ Garaix, L. Ibid. p. 7

сезони. Др. *Lee Cooper* се труди да ѝ ја објасни теоријата на струни на неговата пријателка *Penny* преку моделот на суперсиметрија.¹²⁶

„Теоријата на струни претпоставува дека основните честички што ги гледаме во три димензии, всушност, се жици вградени во повеќедимензионално време-простор“. На пример, во универзумот на *Marvel*, во серијата *What if...?* се користат поимите за мултиверзумот и паралелните димензии. Како што сугерира името на серијата, преку прашањето: „Што доколку се случеше...?“ Што доколку ликот *T'Challa (Black Panther)* се трансформираше во *Star-Lord* или ако инвазијата на зомбите стигнеше на планетата Земја? Како ли ќе реагираа суперхероите? Секој од овие светови е паралелен со нашиот и зафаќа мнозинство од постоечките елементи.

Според *Marvel Universe*, „ние сме *Земјата бр. 616*, во која суперхероите се портретирани од актери во филмовите и сериите.“¹²⁷ Затоа, во друг универзум постојат Одмаздниците (амблематичните суперхерои на *MCU*). Во филмовите на *Marvel* има мноштво необични паралелни ситуации. Во *Земјата бр. 3490*, ликот на *Tony Stark*, всушност, е жената *Natasha Stark*, која се мажи за *Steve Rogers*, односно *Captain America*.

Во мини серијата: *Bullet Points*, сè уште кај *Marvel*, улогите меѓу ликовите повторно се менуваат. Употребата на паралелни светови овозможува обновување на сценариото, особено во однос на интеракциите меѓу ликовите. Во *Avengers-Endgame*, херојскиот тим на *Avengers* е поразен од страна на супернегативецот

¹²⁶ *The Big Bang Theory* is an American comedy television series created and executively produced by Chuck Lorre and Bill Prady for CBS. Like the name of the series itself (with the exception of the first episode „Pilot“), episode titles of *The Big Bang Theory* always start with „The“ and resemble the name of a scientific principle, theory or experiment, whimsically referencing a plot point or quirk in that episode. During the course of the series, 279 episodes of *The Big Bang Theory* aired, between September 24, 2007, and May 16, 2019. There is also an earlier pilot, that differs greatly from the series, that never aired on CBS.

¹²⁷ Earth-616 („Земја-616“ во оригиналната верзија) е името што се користи за означување на главниот континуитет на универзумот на Марвел, со сите негови суперхерои и супернегативци кои еволуираат во него. Терминот „Earth-616“ првпат се појавил во стрипот: „Motion Picture Funnies Weekly“ во 1939 година, но прецизно бил дефиниран во 1983. Earth-616 често се поврзува со приказните за Spider-Man и Daredevil. Но, за време на развојот на приказните за различните херои на Марвел Комикс, авторите создале нови алтернативни димензии на Земјата. Том Бреворт го рedefинирал концептот на Земјата-616 во 1983 година во *The Daredevils*, објавен од Marvel UK со Капетан Британија.

Tanos, од неговите потчинети. Тие се принудени да се вратат во времето за да се осигурат дека оваа криза нема да се случи. Затоа, тие ќе ја изменат сегашноста со патување во времето и ќе ги изменат настаните од минатото.

Сличната парадигма се среќава и во филмот: *Visiteurs*, од режисерот *Jean-Marie Poiré*. Грофот *Montmirail* и неговиот слуга, *Jacquouille la Fripouille*, патуваат во иднината. Режисерот ефектно го користи феноменот за патување во времето со бројни хипотези од квантната физика. Ликовите кои патуваат во иднината во паралелните светови се соочуваат со нивните двојници.¹²⁸

Серијата: *The Flash* (2014-2023), од авторите: *Andrew Kreisberg, Greg Berlanti u Geoff Johns*, е посветена на „металуѓе“ кои добиле силна моќ и станале мутанти. Главниот јунак, *Barry Allen*, станува најбрзиот човек на светот. Неговиот идентитет мора да остане таен, тој е *Flash* и е во состојба да создава паралелна димензија. Серијата *Riverdale*¹²⁹ од 2017 година се заснова врз еден комичен серијал: *Archie Comics*. На крајот од 4-тата сезона, двајца пријатели се на работ на смртта, но кога ќе започне 5-тата сезона, тие сосема оздравуваат. Таквиот епилог режисерот го објаснува со два паралелни универзуми: *River-Weil* и *River-Dale*.

Конечно, романите од научната фантазија полесно можат да манипулираат со овие концепти, како што е случај со серијата романи на: *The Mortal Instruments*, од *Cassandra Clare*. Заpletот отпочнува во нашиот свет, во кој коегзистираат *Земјани*, необични суштества, комбинација на: *вампири* и *врколаци*, *волшебници*, *мали луѓе-цуџиња*, кои се *вонземјани*.¹³⁰

¹²⁸ Филмот „Посетители“ (*Les Visiteurs*) бил реализиран во 1993. Успехот на филмот и неговиот отворен крај довел до продолжение во 1998. „Посетители 2 - Коридорите на времето“ биле проследени со трета епизода: „Посетители 3 - Револуцијата во 2016“. На тој начин била формирана трилогија, инаку целосно продуцирана од страна на Жан Мари Поаре (*Jean-Marie Poiré*.) Претходно, филмот бил и римејк на англиски јазик, „Посетителите во Америка“ (2001) - (*Les Visiteurs en Amérique*).

¹²⁹ Реализирана од страна на *Roberto Aguirre-Sacasa, Michael Grassi, Brian Paterson, Aaron Allen*

¹³⁰ Протагонистите на филмот откриваат демонски димензии со свои специфичности. Едом е реплика на нашиот свет во кој владеат супериорните демони Асмодеус и Лилит (*Asmodée et Lilith*). Во овој свет, доколку демоните ја добијат војната против Ловците на сенки, светот ќе западне во хаос. Демонското кралство Дију, било контролирано од страна на супериорниот демон Јанлуо, каде се мачат душите како казна за злосторствата извршени во светот на живите, а овој свет има изглед на превртениот Шангај.

3.4. Филмски форми на преминување во паралелните светови

За да се направи транзиција помеѓу универзумите, од суштинско значење се неколку елементи. Кинематографијата била инспирирана од литературата, но развила сопствена слика користејќи ја поставката конкретно на сцената. На екранот, неколку елементи ја сочинуваат равенката на вкрстувањето на световите.

Модалитетите на премин се случуваат еден по друг, или истовремено, и се од суштинско значење за патникот-херој, за да може да помине во други паралелните светови. За да помине од еден универзум во друг, херојот мора да го премине симболичниот праг. Тоа може да е: врата, отвор, огледало, екран. Влегувањето може да е поврзано со движење (пад, погон напред, нагоре или надолу, движење во времето или просторот). За да се појави овој праг или за да може да го помине, прво треба да се измени неговата свест, на пример, преку намалување на неговата будност. Без трансформација на неговата свест, тој не може да го согледа новиот универзум. Тој мора да ја измени состојбата за да ја измени реалноста. Се случува и модификација на физичкиот свет, со што се замаглуваат границите на универзумот. И конечно, транзицијата подразбира присуство на транспортно средство меѓу световите. Оваа машина го придружува, води или го покажува патот или учествува во менувањето на состојбата на свеста на херојот. Според тоа, првичната транзиција од еден свет во друг не е моментална. Се работи за процес кој е составен од повеќе етапи.

Некои режисери ја следат оваа шема буквално до крај, додека други ја комбинираат согласно нивниот вкус. Суштински пример за оваа шема се среќава во филмот: *The Wizard of Oz* од *Victor Fleming* (1939).¹³¹ Една од особеностите на филмот е визуелно да го означува преминот од еден, во друг свет, или да им се

¹³¹ Едно торнадо ја однело куќата во која Дороти се засолнила, замаглувајќи ги границите на светот. По примениот удар во главата, Дороти се онесвестила. Потоа, хероината се буди - индициите покажуваат, сепак, дека ова е лажно будење, всушност, се работи за момент на транзиција во другиот универзум. Дороти гледа низ отворот на прозорецот свртен екран, сцени и ликови од нејзиното секојдневие кои се преобразуваат во други битија. Движењето меѓу универзумите го врши куќата, подигната од торнадото, кое се крева, а потоа паѓа. Дороти тогаш ќе го премине прагот на куќата, која се отвора кон светот во боја: ова е последната фаза од преминот.

спротивстави преку црно-белиот свет и оној во боја. Во: *The Wizard of Oz*, реалноста доаѓа во тонови на сепија, додека чудесниот универзум е во боја. Во: *Прашање на животот и смртта*, *Michael Powell* и *Emeric Pressburger* (1946), земниот живот е прикажан во техноколор издание.

Во филмот: *Dark City*, од *Alex Proyas* (1998), градот е потопен во темнина во целиот филм. Земјата е колонизирана од жители на друг свет кои веќе поминале од паралелниот свет без да го знаат тоа и несвесно бараат да се вратат во првобитниот универзум.

Вонземјаните ја втурнале Земјата во вечна ноќ и создале универзум во вакуум, без влез или излез. Кога херојот ќе открие ментални сили идентични со оние на Странците, тој добива можност да го создаде универзумот од своите соништа. За да го пречека, тој поминува во вратата што води во новиот свет во боја. Во филмовите со класична поставка, порталот меѓу универзумите многу често е претставен со врата. Посовремено издание е: *Videodrome* од *David Cronenberg* (1983) во кој телевизискиот екран е претставен како портал во паралелниот универзум, во кој главниот лик, буквално, ќе потоне.

Откако ќе премине, се отвора порталот во вид на мост или скалила што ги поврзува двата света. Скалилата, генерално, го симболизираат преминот помеѓу светот на живите и на мртвите. Во нашата култура, големата далечина е поврзана со поимите на рајот и пеколот, кои колективната имагинација долго време ги лоцирала над или под нас. Во: *Heaven Can Wait* de *Lubitsch* (1943), *Henry Wan Cleff* се спушта по прекрасно скалило за да се пријави во подземјето, каде што толку често му велеле да оди. Во филмот: *A Matter of Life and Death* (1946), на режисерите *Michael Powell* и *Emeric Pressburger*, бескрајните и вртоглави скалила се автоматски и се креваат до небото.

Во: *The Matrix* (1999), од *Andy* и *Larry Wachowski*, транзицијата до новиот универзум започнува во тунелот. Таму, *Neo* го чека автомобилот што ќе го одведе во новиот свет. Тунелот за транзит во другиот свет се користи и во филмот: *Případ pro začínajícího kata* (*Еден случај за целатом-почетник*) од *Pavel Juracek* (1970), инспириран од романот: *Gulliver's Voyage*, на *Jonathan Swift*.

Овој филм ги комбинира, речиси, сите можни портали и модалитети на вкрстување на светови. Започнува со низа неможности да се оди право, пат по пат, знаците го спречуваат главниот лик *Neo* да помине. Приморан е да користи споредни патишта, кои се оддалечуваат од асфалтниот пат. *Lemuel Gulliver* пристигнува користејќи ги шумските патеки. Од почетокот, тој не знае по кој пат да тргне. Оваа состојба е надмината кога неговиот автомобил заминува без него, следејќи ја кривулестата патека. Кога конечно ќе успее да се врати во возилото, не е во состојба да го контролира. Автомобилот со голема брзина влегува во тунелот, *Gulliver* ја губи контролата и пропаѓа во ров, откако удира во облечениот зајак и пристигнува во земјата која се вика *Balnibarbi*.¹³²

Падот е уште еден процес на преминување во паралелниот универзум. Во премините преку тунелот, падот е персонификација на моментот на раѓањето. Во: *Alice in Wonderland*, за да пристигне до земјата на чудата, *Alice* паѓа низ зајачката дупка. Слично е и со *Gulliver* кој паѓа од врвот на шталата низ двојна врата на земјата и скока од другата страна хоризонтално во другиот универзум.

Во: *Carnival of Souls* од *Herk Harvey* (1962), автомобилот во кој патува хероината излегува од патот кога е на мостот и се фрла во реката. Улогата на водачот кон другите универзум е претставена во повеќе форми. Смртта е таа што ги води душите во задгробниот живот, или понекогаш може да е и историска личност. Пренесувачот често е претставен како фигура на: мудрец, водач, носител на знаење. *Morpheus* во *Matrix* е психијатар во *Carnival of Souls*, додека лажниот *Oz* е аристократ обезглавен за време на Француската револуција.

3.4.1. Огледалото како порта во паралелниот свет

¹³² Балнибарби е измислена земја во сатиричниот роман: „Патувањата на Гуливер“, на Џонатан Свифт од 1726 година, која била посетена од Лемуел Гуливер откако бил спасен од луѓето на летечкиот остров Лапута. Едно парче од Балнибарби еднаш се отканал и лебдел над Мајката Земја, сè уште прицврстен за неа. Во зависност од јачината на ветерот, луѓето во градовите со месеци живеат заробени од сенката на Лапута. Кралот на овој паралелен универзум го користи островот што плови како закана да го уништи секој бунт одоздола. За да пристапи до горниот свет, Гуливер мора да се искачи на бескрајното скалило во кулата. Патот за враќање ќе биде ист. Треба да слезе по скалите за да стигне до копното и повторно да го помине тунелот за да се најде во сопствениот универзум.

Постои уште еден, многу симболичен елемент, во вкрстувањето на световите. Тоа е огледалото, присутно во митологијата, во надреалистичкиот наратив или во несериозниот универзум на *Lewis Carroll* од *Alice's Adventures in Wonderland*. Во филмот: *Through the Looking Glass, Alice* влегува во апсурден свет кога оди низ огледалото над каминот. Исто како што огледалото во филмот возвраќа превртен рефлекс, редот на нештата е спротивен во светот на огледалото. Имено, мора да се трча за да се остане на место, да се бега од местото каде треба да се стигне, да се јадат колачиња за да се задоволи жедта, итн.¹³³

Најамблематичната фигура на *предводник* останува *Белиот зајак* од *Alice in Wonderland*. Оваа приказна толку проникна во чудесните светови, што кинематографските паралелни универзуми почнаа редовно да ја експлоатираат. *Предводникот-зајак* е истетовиран на рамото на девојката за да го следи во *Matrix* или се појавува облечен зајак во чехословачкиот филм: *Еден случај на целатот-почетник*. Во последниов пример, шверцерот што се враќа се разликува од зајакот што излегува: селскиот шут е тој што го враќа *Gulliver* на неговата почетна точка, лежејќи во задниот дел на колата како жртва на чумата.

Во: *Orfée* на *Cocteau* (1949), главниот лик преминува во задгробниот живот преку сопствената рефлексивност на површината на водата. Оваа сказна навраќа на митот за Нарцис, кој се заљубува во сопствениот одраз, сè до смртта. Огледалото е поврзано со свеста и сликата за себе. Тоа е дел од клучната фаза во формирањето на идентитетот. Впрочем, на возраст помеѓу осумнаесет и дваесет и четири месеци, детето почнува да разбира дека сликата што ја гледа во огледалото е неговата физиономија. Потпирајќи се врз неговиот лик што го гледа во огледалото, детето постепено создава слика за себе која се разликува од другите. Во *Solaris* на *Андреј Тарковски* (1972), целата планета функционира како вид на огледало, одраз на несвесното на оние кои се приближуваат.¹³⁴

¹³³ Во студиото „Дизни“ биле екранизирани анимирани приказни на Керол. Овој цртан филм од 1945 година веднаш го воведува поимот за повеќекратни универзуми. Додека нејзината гувернанта ѝ држи предавања, Алиса почнува да сонува, а сонот започнува со зборовите: „Во мојот свет...“. Алиса ја напушта гувернантата за да оди да разговара со цвеќињата, а почнува да размислува за нејзиниот одраз во водата. Кога погледнува нагоре, нејзиниот одраз се трансформира во славниот Зајак, со кого ќе влезе во прекрасниот свет.

¹³⁴ *Solaris* (на руски: Солярис) е филм од *Andrej Tarkovski*, снимен во времето на Советскиот Сојуз, 1972, инспириран од романот на *Stanislaw Lem*. Заpletот се фокусира на вселенска станица која

За *Neo*, влезот во *Matrix* се врти околу огледалото, но тука огледалото се втурнува, во неговиот душник. Огледалото станува огледало за себе, неговиот идентитет се раствора во него. Затоа и концептот на паралелни светови подразбира можност за повеќе локации и на повеќе „јас“. Во паралелниот свет, се поставува прашањето: може ли да бидам друг? Во: *Videodrom*, телевизискиот продуцент *Max Renn* се претвора во машина за убивање. Карактеристичната игра на *Naomi Watts* во: *Mulholland Drive* (*Lynch*, 2011) е обожавана звезда и сакана жена во првиот дел од филмот, додека во вториот дел доаѓа до нејзина целосна трансформација. Таа е длабоко депресивна, неуспешна актерка и негативен љубовен партнер. Таа може да го измени идентитетот со преминување низ стаклото.¹³⁵

3.4.2. Алтернативна свест во филмовите на научната фантастика

Промената или алтернативната свест е услов без кој не може да се реализира преминувањето во друг универзум. Таа промена значи трансформација на состојбата на свеста на херојот, на неговата физичка средина, слика, или и двете заедно. На почетокот, патникот не е свесен за постоењето на другиот универзум. Неговата свест е ставена на чекање, со што се зголемува сомнежот за да може да ја прифати новата реалност. Промената на свест може да биде спонтанa или индуцирана. Обично се одвива само еднаш, како искуство во друг универзум што ја трансформира и дотогашната тема на постоење. Овој процес резултира со: сон, поспаност или губење на свест.

орбитира околу измислената планета Соларис, каде што научната мисија е во застој откако екипажот од тројца научници падна во емоционална криза. Психологот Крис Келвин (Донатас Банионис) оди во станица за да ја процени ситуацијата, но се соочува со истите мистериозни појави како и другите. Филмот е обид на Тарковски да внесе нова емотивна длабочина во научнофантастичните филмови; тој потоа смета дека повеќето западни дела од жанрот се површни заради нивниот фокус на технички изуми.

¹³⁵ *Mulholland Drive* е американско-француски нео-ноар мистериозен филм од 2001 година, напишан и режиран од Дејвид Линч. Ја раскажува приказната за Бети Елмс (Наоми Вотс), новодојдена актерка во Лос Анџелес, која се впушта во пријателство со жена со амнезија, (Лора Харинг) преживеана од несреќа благодарейќи на која избегнала убиство. Наративот разоткрива други навидум неповрзани факти, кои на крајот се поврзуваат на различни начини, додека надреалните сцени и слики го дополнуваат мистериозниот наратив.

Во: *Dark City* на режисерот *Alex Proyas* (1998), новодојденците систематски го заспиваат целиот град пред да ја сменат неговата географија и внесат нови спомени на некои жители. Во однос на прашањето за живот или смрт, командантот *Carter* не може да гледа и да комуницира со својот небесен водич бидејќи времето на светот за живите запира.¹³⁶

Во паралелните светови задгробниот живот е свет чија граница е многу порозна. Покрај сите филмови за духовите, во кои умрените живеат со живите, основниот наратив најчесто се одвива со посетата на живиот лик во царството на умрените. Овој премин обично се случува заради желбата да се побара саканата личност, како што е сторијата: *Destiny* на режисерот *Fritz Lang* (1921), или во митот за *Orphée* кој се спушти во *Подземниот свет* за да ја бара *Euridiki* оживена во филмот на *Jean Cocteau*.

Во други филмови, главниот лик не е свесен дека го изменил универзумот и приказната го води до паралелните светови. Филмот: *Carnival of Souls* беше претходник на овој вид наратив, кој доживеа голем успех во деведесеттите со филмот: *Jacob's Ladder* од *Adrian Lyne* (1990) и *Dead Man* (1995) од *Jim Jarmusch*, или *The Sixth Sense* од *Night Shyamalan* (1999).

Филмот: *La Petite Nemo et le Monde des Rêves (Slumberland)* од *Francis Lawrence* (2022) е уште еден филм кој е многу близок до реалноста. Во филмот: *Mulholland Drive* од *David Lynch*, една жена по сообраќајна несреќа ја губи меморијата. Таа шета низ улиците на Лос Анџелес пред да се засолни во станот каде ја запознава *Betty*, здрава русокоса девојка од Средниот Запад, која дошла во *Градот на ангелите* во потрага за актерска слава. Сторијата се заснова врз спротивставување помеѓу сонот и реалноста. Режисерот поставува два целосно различни света, населени со исти луѓе, со различни имиња и судбини. Гледачот се прашува кој е „вистинскиот“, а кој е нереалниот свет.

¹³⁶ Џон Мардок се буди со амнезија во хотел. Додека се обидува да дознае повеќе за себе, открива дека е осомничен дека е сериски убиец. Тој особено го гони инспекторот Бамстед. Во својата потрага да си го врати сеќавањето, Мардок се запознава со докторот Шребер, кој се чини дека знае многу за себе. Дополнително, Мардок открива суштества со застрашувачки натприродна моќ и темни дизајни.

Во филмот: *Videodrom* од *David Cronenberg*, халуцинациите ги создава еден видеосигнал. Ако постои момент на премин од еден во друг универзум преку екранот на телевизијата, световите се преклопуваат за време на одреден временски период. Притоа, новиот свет целосно го заменува стариот свет.¹³⁷

4. Научната фантастика како жанр

Научната фантастика е тешко прецизно да се дефинира, бидејќи вклучува широк опсег на концепти и теми. Американскиот писател на научна фантастика *James Blish* напишал: „Wells првично го користел терминот за да го покрие она што денес би го нарекле *тврда* научна фантастика, во која свесниот обид да се биде верен на фактите бил подлогата врз која морала да се изгради приказната. Дури и ако приказната требала да содржи некое чудо, таа не морала да опфаќа цел арсенал на чуда“. ¹³⁸ Според американскиот писател и професор по биохемија *Isaac Asimov*, „научната фантастика може да се дефинира како гранка на литературата која се занимава со реакцијата на човечките суштества на промените во науката и технологијата“. ¹³⁹ Американскиот автор и инженер на научна фантастика *Robert A. Heinlein* запишал дека „кратката работна дефиниција за, речиси, целата научна фантастика може да биде: реалистична шпекулација за можните идни настани, цврсто заснована врз соодветно познавање на реалниот свет, минатото и сегашноста и врз темелното разбирање на природата и важноста на научниот метод.“ ¹⁴⁰

¹³⁷ И двата света можат да се преклопуваат. Акцијата во едниот свет може да се преклопи и да се одвива и во другиот свет. Во тој миг стапува на сцена промената на свеста која го создала паралелниот свет. Лудилото, дрогата или соншттата, можат ја создаваат оваа појава во паралелниот универзум и да ја контаминира реалноста со менување на нашите перцепции. Конечно, светот е направен само од сигнали кои ни го враќаат мозокот назад. Ако истите се перципираат различно и светот ќе биде поимуван различно. Како што и самиот филм порачува „вон нашите перцепции на реалноста ништо не е реално“?

¹³⁸ William Atheling (1970) Jr., and was collected in *The Issue at Hand* (1964) and *More Issues at Hand*, p.33 (William Atheling е псевдоним на *Blish*)

¹³⁹ Isaac Asimov, „*On Style*“, introduction à „*Who Done It?*“ (anthologie éditée par Isaac Asimov et Alice Laurance), Houghton Mifflin Co., 1980

¹⁴⁰ Robert A. Heinlein (2008) *Science Fiction, Its Nature, Faults and Virtues*, 1957 - Robert A. Heinlein et la pédagogie du réel, Editions Somnium.

Научната фантастика (*science fiction*) ги имплементира темите кои станаа класици на: патувањето во времето, меѓупланетарното или меѓусвезденото патување, колонизацијата на вселената, средбите со вонземјаните, конфронтацијата меѓу човечкиот вид и неговите креации, вклучувајќи роботи и клонови, или планетарни апокалиптични катастрофи. Заpletот на научнофантастичните приказни може да се одвива: на Земјата (утопии, дистопии кои често се контраутопии), во вселената (вселенски летала, егзопланети, вселенски опери) или и истовремено во обата простори. Приказните може да ја опишат тешката наука со: биопанкот, сајберпанкот и постсајберпанкот (роботи), тргнувајќи од тековното знаење (научно, технолошко и етнолошко). Овој жанр понекогаш може да се поврзе со други жанрови, вклучително и необјасливи или имагинарни димензии, како што е: религијата, која го комбинира фантастичното со натприродното и фантастичниот реализам, митологијата, вонземниот свет, изгубениот свет, паралелните светови, односно фантазијата, научната фантазија или вселенската фантазија (терминот вселенска фантазија е порестриктивен), често вклучувајќи ја и: магијата, мирнодопските теми, хуморот, но и: апокалипсата, војната, природните катастрофи, итн.

Терминот „научна фантастика“ потекнува од англиската литература за научна фантастика која првпат се појавила во 1851 година во есејот на *William Wilson*, со наслов: *A Little Earnest Book Upon A Great Old Subject*. Меѓутоа, овој наслов бил само инцидентна и заборавена употреба на изразот.

Во 1929 година, во редакцијата на *Hugo Gernsback* во првото издание на списанието: *Palp* под наслов: „Science Wonder Stories“, терминот почна да се применува во професионалните и читателски кругови на САД. Во есејот: *On The Writing of Speculative Fiction* (1947), американскиот автор *Robert A. Heinlein*¹⁴¹ ја елаборира реалистичката спекулативна фикција за да ги издвои делата од доменот на фантазијата кои се печателе под општата етикета на научна фантастика од автентичната научна фантастика. Неологизмот на *Robert A. Heinlein* доживеал успех до 1960-тите, но терминот *научна фантастика* се

¹⁴¹ Booker, M.K. & Thomas, A. M. (2009), *The Science Fiction Handbook*, Oxford, John Wiley & Sons, coll. „Blackwell Guides to Literature Series“, 2009, 348 p., ISBN 978-1-4051-6205-0

одржал само како референца. Разбирливо е што прашањето на дефиницијата на научната фантастика се наметнало како онтолошки императив.

Вообичаена претстава за *научната фантастика* која се пронаоѓа во речниците е дека таа претставува *наративен жанр кој прикажува универзуми каде што се случуваат невозможни или недокажани факти во моменталната состојба на цивилизацијата, техниките или науката, и кои, генерално, кореспондираат со научните откритија и техники кои се во подем.*¹⁴²

Овој општ опис опфаќа многу поджанрови, како што е: *тешката научна фантастика*, која нуди повеќе или помалку ригорозни претпоставки засновани врз тековните научни сознанија, *ischronia* или *алтернативна историја*, која опишува што би се случило доколку некој елемент од минатото бил поинаков, *сајберпанк*, *вселенска опера*, *шпекулативна фантастика*, *планетарна опера*, *криминална/научна фантастика*, и многу други. Оваа разновидност на научната фантастика ја отежнува нејзината дефиниција. Но, иако не постои консензус за дефиниција за научна фантастика, општо прифатено е дека одредени карактеристични наративни механизми мора да бидат присутни во едно дело за да може да се класифицира во овој жанр.

The Cambridge Companion to Science Fiction нуди синтеза на карактеристиките како предуслови, кои се составен дел на секој научнофантастичен наратив: *Прво*, се работи за мисловниот експеримент: научнофантастичната приказна секогаш ја поставува дилемата „што ако...?“ Тоа е шпекулативна фикција која ги поставува идеите на исто рамниште како и ликовите; *Второ*, се работи за когнитивното дистанцирање. Гледачот или читателот мора да бидат одведени во некој необичен свет. *Трето*: пожелно е дистанцирање на гледачот за да може да ги поими активностите и да го разбере фантастичниот настан.¹⁴³

Гледачот или читателот мора да реконструира имагинарен свет кој не е религиозен или запрепастувачки, туку се темели врз научни теории или

¹⁴² Franck Lafond, *Dictionnaire du cinema fantastique et de science-fiction*, Vendémiaire, 2014, 416 p., ISBN 978-2-36358-145-7

шпекулации, дури и ако тоа знаење е спротивно на нашето сегашно знаење. За поимање на овој необичен свет гледачот користи: предзнаења, специфични технички предмети и направи, индиции за одредени општествени структури, итн., кои ги дознал од авторот. Впрочем, не случајно научната фантастика се разликува од фантазијата. За односот помеѓу фантазијата и научната фантастика најиронична проценка предлага *Terry Pratchett*: „Научната фантастика е фантазија со завртки“.¹⁴⁴ *Четврто*: треба да се имаат предвид референците за заедничкиот културен багаж: вокабуларот и темите на научната фантастика се дел од културата која му е позната на гледачот. Тоа му овозможува да се идентификува со научнофантастичната творба.

4.1. Класификација и развој на научната фантастика

Пристапот кон класификација на научната фантастика однапред се соочува со извесни тешкотии, со оглед на тоа што повеќе се зема предвид формата отколку супстанцијата на класификуваната материја. Епистемолошкиот пристап кон научната фантастика го наметнува прашањето на класификацијата на жанровите и поджанровите на научната фантастика. Во оваа насока постојат повеќе критериуми за класификација на научната фантастика. Можно е шематски да се дефинираат технички, па дури и научни критериуми кои се поблиски до авантуристичкиот филм или роман, филозофски и социолошки критериуми, кои се поблиски до чудесното што ја означува границата со фантазијата или херојската фантазија, но и хуморот и сарказмот кои се нарекуваат хумористична научна фантастика која може да се прикаже како пародија.

Научната фантастика историски била поделена на *тврда* научна фантастика и *мека* научна фантастика (*hard science fiction and soft science*

¹⁴⁴ Pratchett, T (1989), *The Unadulterated Cat* is a humorous book of cat anecdotes written by illustrated by Gray Jolliffe. Published by Gollancz, London, 1989, <https://www.abebbooks.co.uk/book-search/title/unadulterated-cat/author/terry-pratchett/first-edition/>

fiction), при што поделбата се фокусира на наративот во НФ приказната.¹⁴⁵ Во XXI век кога доаѓа до масовна плима на научнофантастичната кинематографија, таквата класификација била ставена под знак прашање. Некои автори, како што се *Tade Thompson* и *Jeff Vander Meer*, истакнале дека приказните што се фокусираат експлицитно на: физиката, астрономијата, математиката и инженерството, се сметале за „тешка“ научна фантастика. Приказните кои се фокусирале на: ботаниката, микологијата, зоологијата и општествените науки, се категоризирале како „меки“, без оглед на релативната строгост на науката.¹⁴⁶ *Max Gladstone* ја дефинирал *тешката* научна фантастика како приказни со силна доминација на математиката, често со чуден и застарен епилог, бидејќи научните парадигми се динамични и се менуваат со текот на времето.¹⁴⁷ *Michael Swanwick* целосно ја отфрлил традиционалната дефиниција за *тврда* и *мека* НФ. Тој смета дека жанрот е директно дефиниран од ликовите кои се стремат да ги решат проблемите „на вистински начин – со решителност, стоицизам и свест.“¹⁴⁸ *Ursula K. Le Guin*, исто така, го критикувала традиционалното гледиште за разликата помеѓу *тврдата* и *меката* НФ. Заговорниците на *тврдата* научна фантастика отфрлаат сè, освен: физиката, астрономијата и, можеби, хемијата. За нив: биологијата, социологијата, антропологијата не се науки, и затоа се *мека* работа.¹⁴⁹

На крајот на XX век се појави нов начин во создавањето на научна фантастика, мешајќи ја акутната политичка чувствителност, чувството за детали, кои се понекогаш одвратни, користење на елементи позајмени од дистопиите или утопиите, обични ликови и антихерои изгубени и неконтролабилни во универзумите. На овој начин на НФ филм му е додадена наставката *punk* како персонификација на: субверзија, антиавторитаризам, анархизам, егалитаризам, индивидуализам. Од овој коктел се издвојуваат следните поджанрови: а) *hard science-fiction*, б) *speculative fiction*, в) *punk (cybernétique, post-cyberpunk, biopunk, uchronie, rétrofuturisme, sharkpunk и searpunk)*, г) Според тематиката на НФ се разликуваат теми кои се случуваат во

¹⁴⁵ „BCLS: Hard Versus Soft Science Fiction“. 2018.

¹⁴⁶ „Ten Authors on the 'Hard' vs. 'Soft' Science Fiction Debate“. 20 February 2017

¹⁴⁷ Wilde, Fran (21 January 2016).“

¹⁴⁸ „Ten Authors on the 'Hard' vs. 'Soft' Science Fiction Debate“. 20 February 2017.

¹⁴⁹ Le Guin, Ursula (1992) - The language of the night, Chicago: Putnam

простор: лет во просторот, живот на вонземјани, planet opera, space opera, паралелни светови (*parallel world*). Настани што се случуваат во време: патување во времето, ухронија, ретрофутуризам, steampunk, барок НФ, глобална антиципација. Настани што се случуваат во општеството: утопија, контраутопија (*dystopia*), изгубен свет, воена научна фантастика, религија, крај на светот – НФ постапокалипса, НФ за климата. Теми посветени на човекот: мутанти, трансмутанти или cyborg, роботи, вештачка интелигенција, бесмртност. Како посебна група на НФ се оние кои не можат да се класификуваат како: хумористичка НФ, мешани жанрови.

4.2. Значење и генеза на научнофантастичниот филм

Научнофантастичниот филм е филмски жанр поврзан со научната фантастика. Притоа се користат измислени, честопати научно засновани прикази кои не се целосно прифатени од мејнстрим науката, како што се, на пример: вонземски форми на живот, вонземски светови, екстрасензорна перцепција, патување во времето, паралелни светови. На ова може да се додадат футуристички елементи, како: вселенски бродови, роботи, киборзи, меѓусвездени патувања или други технологии. Научнофантастичните филмови често се користат за решавање на политички или општествени прашања и за истражување на филозофски прашања, како што се: човечката состојба, односот кон реалноста, свеста, напредокот, односите со себе, другиот или општеството. Како и секој друг медиум, филмот и неговата телевизиска верзија овозможува проширување на жанрот кон пошироката публика.

Ако сагата *Star Wars* прерасна во симбол на овој жанр, треба да се забележи дека научната фантастика во сите нејзини поджанрови беше масовно и многу рано експлоатирана од страна на кинематографијата и телевизијата. Големите успеси на овие два медиума многу брзо најдоа публика и обезбедија одржливост на жанрот. Денес е тешко да се пресмета бројот на серии или филмови кои влијаеле врз поп-културата многу пред *Star Trek*, но би наброиле неколку: *The Twilight Zone*, *Flash Gordon*, *Star Trek*, *Rollerball*, *Soylent Green*

Од 1950-тите, научната фантастика, иако често критикувана, преку влијанието врз јавноста и филмската индустрија придонела кинематографските

уметности да добијат нова димензија независно од усовршувањето на специјалните ефекти, како во: *Star Wars, Terminator, Avatar...*

Значајна улога во афирмацијата на научната фантастика одиграла и љубопитноста на гледачот кој ја абсорбирал приказната и нејзините необични секвенци, како во: *The Truman show, Farscape, Stranger Things*. Овој процес создал ефект за зајакнување на растечкиот јавен интерес за жанрот, при што научната фантастика прераснала во сериозен кинематографски медиум.¹⁵⁰

Без разлика дали во форма на блокбастери или мали продукции, кинематографијата ѝ даде можност на научната фантастика да ја одбележи популарната култура со својот отпечаток многу повеќе од нејзините основни потпори, а тоа се литературата и стрипот. Едноставно, филмот е многу подостапен за пошироката јавност отколку некоја друга форма на научна фантастика.

Од првите почетоци на филмот, научната фантастика (НФ/SF) се етаблирала како нова форма на изразување која е и визуелна и интелектуална. Секако под влијание на претходниците на овој првично книжевен жанр, како: *Jules Verne, Mary Shelley*, како и од основачот на модерната научна фантастика, *Herbert Georges Wells*, првите филмации брзо ги присвоиле футуристичките теми кои биле специфични за стилот.

Филмот: *Le Voyage dans la Lune* (1902) на францускиот режисер *Georges Méliès* се смета за првиот научнофантастичен филм. Тоа бил храбар проект за тоа време, а режисерот, жонглирајќи и со оригиналноста на сценариото, внесувајќи прилично несоодветни димензии за публиката од почетокот на XX век (вселенски бродови, вонземјани, итн.), но и визуелни ефекти, со нови технички средства дозволени од кинематографскиот медиум и со специјални ефекти кои сè уште не биле белег на жанрот, успеал да ја започне филмската историја. Воедно, *Georges Méliès* го сметаат за родоначалник на филмските специјални ефекти, односно пионер во употребата на „измамата“ наречена

¹⁵⁰ Gaillard, C. (2019), *Retour Vers les futurs*, Omake Books, 2019, 207p. /ISBN 978-2-37989-003-1

„запирање на камерата“. За да се изведе овој мал магичен трик, камерата се исклучувала, сликата ги „замрзнувала“ актерите, во меѓувреме декорот или сетот се менувале, а потоа снимањето продолжувало. *Georges Méliès* бил уметник и режисер, кој во своите 500 кратки филмови измислил бројни специјални ефекти, како што се: повеќекратни експозиции, хиперзабрзани ефекти, анимација и рачно сликање.

На тој начин бил роден научнофантастичниот филм со промоцијата на специјалните ефекти, но и критериумот според кој би се третираше филмот од жанрот на научната фантастика. Меѓу двете светски војни филмот што ја одбележал кинематографијата, но и ги загрижил гледачите околу иднината, бил збунувачкиот филм: *Metropolis* (1927) од *Fritz Lang*, кој ја подигнал кинематографската научна фантастика на повисоко ниво.¹⁵¹

Со својата темна атмосфера, нејзиното политичко и социолошко читање, дистопијата на Ланг носи иновативен здив кој во многу ќе влијае врз научната фантастика. Во годините што следеа беа внесени такви поими и теми кои, речиси, беа неразделни од жанрот, како што се: угнетувањето на системот, андронидите или технолошкиот раскош. Спротивно на тоа, филмот: *Just Imagine* (1930) од *David Butler* не носи никаква порака од филозофска или политичка природа.

Може да се наведат и други значајни филмови од тој период, како: *Aelita* (1924) на рускиот режисер Протозанов, инспириран од романот на Толстој; *Frankenstein* (1931) од *James Whale*; *Invisible Man* во режија на *Leigh Whannell* (1933) и *King Kong* во режија на *Merian C. Cooper* и *Ernest B. Schoedsack*

¹⁵¹ Imbert, T. (2024), Десет најдобри филмови на НФ според мислењето на гледачите се: 20 janv. 2024, https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=1000060069.htm. Според анкетата на Allo Ciné од 20.01.2024, за најдобри десет филмови на научната фантастика биле следниве филмови: 1. *Interstellar*, de Christopher Nolan (2014) - 4,492 sur 5, *Star Wars : Episode V - L'Empire contre-attaque*, de Irvin Kershner (1980) - 4,482 sur 5, *Inception*, de Christopher Nolan (2010) - 4,453 sur 5, *Retour vers le futur*, de Robert Zemeckis (1985) - 4,447 sur 5, *Star Wars : Episode IV - Un nouvel espoir*, de George Lucas (1977) - 4,417 sur 5, *Star Wars : Episode VI - Le Retour du Jedi* (1983), de Richard Marquand - 4,407 sur 5, *Alien, le huitième passager*, de Ridley Scott (1979) - 4,367 sur 5, *Matrix*, de Lana Wachowski et Lilly Wachowski (1999) - 4,367 sur 5, *Wall-E*, de Andrew Stanton (2008) - 4,347 sur 5, *Avengers: Infinity War*, Joe Russo et Anthony Russo (2018) - 4,317 sur 5

(1933). Во 1933 година, нов жанр на филм бил претставен во филмот: *King-Kong* кој означил нова револуција во користење на специјалните ефекти во кинематографијата – *аниматроника*.¹⁵² За да ја анимираат познатата горила, режисерите развиле нов метод наречен „стоп движење“. Така, големата фигура што се користи како олицетворение на џиновскиот мајмун ќе биде фотографирана многу пати, а неговиот израз на лицето и екстремитетите ќе се поместуваат помеѓу секоја слика. Ако се стават сите овие елементи од крај до крај, тогаш се создава илузија на движење. Тоа било доволно за да се генерира конечниот рендер од кој треперела цела генерација на гледачи во оваа епоха.

Четириесеттите години на XX век биле одбележани со Втората светска војна и непосредниот повоен период, кои биле доволно атрактивни за развојот на позначајни дела во научната фантастика.¹⁵³

Со текот на годините, режисерите сè повеќе се насочувале кон научнофантастичниот хорор, со тоа што филмот почнал масовно да ја користи науката и можностите на универзумот како извори на идеи за хорор филмовите до педесеттите и почетокот на шеесеттите години на XX век. Во оваа смисла биле спектакуларни премиерите на филмовите: *The Thing From Another World* (1951) на режисерот Christian Nyby; *Forbidden Planet* (1956) во режија на Fred M. Wilcox.¹⁵⁴

¹⁵² Збир на електромеханички процеси кои се користат за анимирање на фигурини кои претставуваат живи суштества.

¹⁵³ Andrevon, J.P. (1976), *Repères idéologiques pour une chronologie de la science-fiction au cinéma*, Paris : Cinéma d'aujourd'hui n°7, 1976, sur le site *NooSfere*.

¹⁵⁴ Gebert, S. (1996) „Was heisst eigentliche Existenz?“, *Daseinsanalyse*, vol. 13, n° 1, 1996, p. 31–47 (ISSN 0254-6221 et 2504-2440, DOI 10.1159/000456511, /« AMC Filmsite.org: Greatest Films », *Choice Reviews Online*, vol. 48, n° 06, 1^{er} février 2011, p. 48–3017-48-3017 (ISSN 0009-4978 et 1523-8253, DOI 10.5860/choice.48-3017, /.Alwin Stegeman et Pierre Comon, « Subtracting a best rank-1 approximation may increase tensor rank », *Linear Algebra and its Applications*, vol. 433, n° 7, décembre 2010, p. 1276–1300 (ISSN 0024-3795, DOI 10.1016/j.laa.2010.06.027, /« Most Popular From April/May », *Neurology Now*, vol. 10, n° 3, juin 2014, p. 8 /ISSN 1553-3271, DOI 10.1097/01.nnn.0000451318.75292.ec

4.3. Научнофантастичниот филм за време на Студената војна

Во годините по Втората светска војна, научната фантастика, како и фантазијата, еноормно се развиле во САД. Изданијата на списанието за НФ: *Pulp*, достигнале еноормни тиражи.

Во овој период биле објавени романите на големите имиња на научната фантастика, како: *Isaac Asimov*, *Philip K. Dick*, *Frank Herbert*, *Robert Heinlein*, итн. Паралелно, жанрот бил достапен експоненцијално во публикациите и стриповите во: САД, Јапонија, Европа, со делата, како: *Astro Boy* од *Osamu Tezuka*, *Flash Gordon* од *Green Lantern*, итн. Филмот го следел движењето на новите трендови, додека продукцијата запла со спектакуларни проекти, постојано барајќи иновации во однос на техниката. Жанрот станал вид игралиште за потрага по: специјални ефекти, модели, кукли, монтажи, светлосни ефекти, костими, шминка, сето измешано во атмосфера на Студената војна, која била постојано присутна во реториката.¹⁵⁵

Научнофантастичните филмови биле филмски творби кои тинејџерите оделе да ги гледаат за да се плашат. Воедно, ТВ-сериите им помагале на децата кои ги гледале полесно да сонуваат за авантурите. Иако некои творби се издвојуваат и остануваат во популарната култура, како референтните дела: *The Twilight Zone*, *Forbidden Planet* (1956), или *Buck Rogers in the 25th Century*, стилот интензиво се развивал квантитативно и квалитативно. До раните шеесетти години, жанрот не бил доволно почитуван, а критичарите го третираше како *псевдоуметничка форма*. Независно што неколку големи филмски режисери ја фаворизирале научната фантастика, сепак во овој период научната фантастика останала во доменот на нискобуџетските продукции. Сепак, во овој период техниките за специјални ефекти биле широко користени благодареејќи на филмовите во боја кои барале постојани адаптации во процесот на снимање на филмот. Во четириесеттите години била измислена познатата *зелена позадина*, која создала ново поле на можностите на специјалните ефекти.

¹⁵⁵ Laurent S. et Aurélie G (2023)., L'âge d'or du cinéma de science-fiction, sur bibliotheques.paris.fr

4.3.1. Научната фантастика на малите и големите екрани – 1960-1980

Преродбата и лудоста од 1960-тите започнале исто како што завршила претходната деценија во создавањето на научнофантастичните филмови. Годината 1960 е година која ја одбележала првата адаптација на делото на Х. Г. Велс: *The Time Machine* (1895) од страна на *George Pal* (1960), со истоимениот НФ филм. Напредокот во истражувањето на специјалните ефекти му овозможил на *Pal* во 1961 година да добие Оскар за најдобри специјални ефекти. Подоцна, филмот ќе стане заштитен знак на овој жанр. Внесувајќи нов живот, сфаќајќи ги темите посериозно, поставувајќи ги на многу попрофесионален начин со релативно голем буџет за тоа време, филмовите на НФ постојано напредувале во однос на вкусот на публиката. Токму американската телевизиска серија: *The Twilight Zone* (1959-1964) од *Rod Serling*, ги проследила современите стандарди на НФ.

Големата визуелна револуција настапила во 1968 година со филмот, *2001: A Space Odyssey* *Stanley Kubrick*. Овој филм забележал голем комерцијален успех. Научнофантастичниот филм постепено го јакнел ентузијазмот и интересот на јавноста. Критичарите, кои долго време ја потценувале научната фантастика, станувале сè поедногласни за квалитетот и големите перспективи на овој жанр.¹⁵⁶

Начинот на претставување на приказните и напредокот на техниката на специјалните ефекти во филмот: *Kubrick* многу не ги мотивирал елитните критичари да признаат дека научната фантастика може да биде интересна тема. Со афирмацијата на НФ растела и популарноста на актерите, како: *William Shatner* и *Leonard Nimoy*, за нивните улоги како капетан *Kirk* и *Spock*, во серијата: *Star Trek*. Периодот 1960-1980 бил одбележан и со голем број нови изданија кои станаа култни творби. Тоа е случај со: *Planet of the Apes* (1968) од *Tim Burton*, адаптација на романот: *Pierre Boulle*, во кој глуми една од најголемите холивудски ѕвезди на деценијата, *Charlton Heston*. Воедно, голем успех

¹⁵⁶ Dehée, Y.(2002) « *Kubrick, l'espace de l'Odysée* », *Hermès*, vol. n° 34, n° 2, 2002, p. 45 /ISSN 0767-9513 et 1963-1006, DOI 10.4267/2042/14440, /.Thomas Imbert, « 2001 : l'odyssée de l'espace (1968): Les 10 films de science-fiction qu'il faut avoir vus dans sa vie » sur AlloCiné, 15 juin 2018 /.Philippe Guedj, « 5 films qui ont fait l'histoire du cinéma de science-fiction » , sur Le Point, 29 octobre 2018

забележале две серии од овој жанр: *The Invaders* (1967) и особено *Star Trek* (1966), кои прераснале во масовна поп-култура поврзани со научната фантастика.

Научнофантастичниот филм: *Star Trek* (1977) на режисерот *George Lucas*, ќе биде изведуван во текот на следните децениите во големи продолженија, спин-оф, рестартирања и римејкови на големите и мали екрани, додека франшизата ќе прерасне во феномен кој ќе изврши значително општествено и уметничко влијание врз гледачите и режисерите на научната фантастика. Овој проект на *Lucas* е афирмиран и според користењето на специјалните механички ефекти. Познатиот лик на *Yoda* бил рачно манипулирана кукла, додека необичните лица на вонземјаните се постигнувале со вешта шминка. Вселенските бродови во реалноста биле макети снимени на многу внимателен начин. Овие техники му овозможиле на филмот да се издигне на ниво на ремек-дело на научна фантастика, а специјалните ефекти се користеле и во современите продукции, како во филмот: *Lord of the Rings*.

4.3.2. Научната фантастика како мејнстрим забава за сите возрасти

Деценијата која следи по 1970-тите била пресвртница за научната фантастика на филмот. Среди општествените промени, научнофантастичниот филм, иако сè уште се третираше како забава, сериозно пристапил кон општествената и политичката критика. Медиумот ја истражувал теологијата, и се обидел да ја пробие суштината на човечкото битие. Насилството повеќе не било претставувано само на: воинствен, авантуристички или апокалиптичен начин. Научната фантастика станала: сурова, реална, крвава и морбидна инспирирана од „црниот филм“, создавајќи струја наречена *NeoNoir* (мешавина од црниот филм и научната фантастика). Научната фантастика прераснала во демонстрација за менталниот склоп на човечкото лудило, за тешките емоции или страв, или кон она што би можеле да се движиме како цивилизација. Така, се раѓаат некои големи класици, како: *Soylent Green* (1973) од *Richard Fleischer*, со *Charlton Heston*, адаптиран според истоимениот роман на *Harry Harrison*; *The Bloody Rollerball* (1975) од *Norman Jewison*; насилниот и вознемирувачки „*A Clockwork Orange*“ (1971) од *Stanley Kubrick*; или дури, без да навлегуваме во

NeoNoir, класикот *Mad Max* (1979) од *George Miller*, со *Mel Gibson*, во кој човечкото лудило ги турка сите во злосторства и апокалипса.

Научната фантастика станува моќна форма на изразување што овозможува експериментирање на екранот со нови начини на приближување кон идеите, правејќи го визуелното, сликата, извор на испрашување. Од друга страна, токму во овој временски период созреал новиот филмски жанр. Научната фантастика станува мејнстрим забава за сите возрасни групи, потпомогната од демократизацијата на телевизијата. Анимацијата – вклучувајќи ја и јапонската анимација – го освојуваат овој жанр, настанале познатите цртани филмови, како: *Capitaine Flam* и *Albator, le corsaire de l'espace*. Од своја страна, телевизијата почнала да произведува научнофантастични телевизиски серии со зголемен буџет, како: *Super Jamy*, *Kosmos* (1999), *The Six Million Dollar Man* или култната: *Galactika, Capitaine Flam* и *Albator, le corsaire de l'espace*.

Американската кинематографија на Холивуд сè помалку се колебала во продукцијата на овој жанр и сè повеќе барала финансии за негова реализација и постојано ги развивале специјалните ефекти. На овој план се создадени и највпечатливите филмови: *Close Encounters of the Third Kind* (1977) од *Steven Spielberg*, *Superman* (1979) од *Richard Donner*, *Alien* (1979) од *Ridley Scott* и, пред сè, филмот што ниту еден продуцент не сакал да го финансира, што ќе ги наруши кодовите на научната фантастика, како и на целата филмска индустрија. Тоа е серијата: *Star Wars, Episode IV: A New Hope* (1977) од *George Lucas*.¹⁵⁷

4.3.3. Развој и конечен процут во осумдесеттите

Годините на научната фантастика во 1980-тите се најзначајната деценија за американската мека моќ – кинематографијата. За филмската индустрија, и особено за научната фантастика, се отворила ерата на можностите. Во овие славни години биле создадени големите класици од жанрот. Понекогаш исполнети со оптимизам и хумор, а понекогаш со: мрачни, угнетувачки и

¹⁵⁷ Imbert, T. (2018) « *Star Wars (de 1977 à aujourd'hui): Les 10 films de science-fiction qu'il faut avoir vus dans sa vie* » sur AlloCiné, 15 juin 2018

дехуманизирани филмски наративи. Со развитокот на научната фантастика, ТВ-сериите и играните филмови од 1980-тите покажале голем уметнички, естетски и дигитален квалитет. Наместо некогашните *специјални филмски ефекти* во *Hollywood*, се зборува за *специјални дигитални ефекти* во *кинематографијата*.¹⁵⁸ Телевизијата, андроидот, компјутерот, се секојдневна навика што ја исполнуваат: американските, европските, јапонските и останатите продукции за серии и филмови и анимираните серии ја омасовиле научната фантастика. Жанрот на НФ брзо го освојува светот на кинематографијата и го олеснува пристапот кон глобалната јавност. Сериите, како: *Alf* (1986), *San Ku Kai* (1980), „*V*“ (1983), *Les Mystérieuses Cités d’Or* (1982), *K 2000* (1982) или дури и *Ulysses 31* (1981), се примери за влијанието на популарната култура што ја продуцира научната фантастика во 1980-тите.

Токму од оваа перспектива се раѓаа култни филмови кои ја одбележале историјата на Холивуд и кинематографијата воопшто. Без разлика дали станува збор за: *E.T.* (1982) од *Steven Spielberg*, кој придвижи цела генерација, *Back in the futur* (1985) од *Robert Zemeckis*, *Cocoon* (1985) од *Ron Howard*, *L’InterEspace* (1987) од *Joe Dante*, *The Marriage of a Young Stockbroker: William Alren* (1988) од *Rishard Benjamin*, или огромните комерцијални успеси на двата нови наслови на сагата на: *Star Wars, Episode V: The Empire Strikes Back* (1980) и *Star Wars, Episode VII: Return of the Jedi* (1983), сите ја означуваат желбата да се освојуваат симпатиите кон научната фантастика.

Воедно, примената на дигиталната технологија во филмовите на НФ ги револуционизирала специјалните ефекти. Филмот: *Tron* (1982) бил првиот дигитализиран филм во историјата, но филмот: *Star Wars – Return of the Jedi* е дело во кое за првпат во 1983 година се користела техниката на 3D во посовршено издание. Професионалците кои работеле понудиле проект кој вклучил техника на морфирање. Монтажата која вклучувала снимање на сцена со зелен екран, им овозможила на синеастите да ги сместат актерите среде бујните пејзажи и необични локации во акционите филмови снимени во живо.

¹⁵⁸ Taguemont, B. (2015), *Généralions science-fiction : de „Flash Gordon“, à Matrix : collection d’Arnaud Grunberg*, Patrice Girod Ed. Bragelonne, dl 2015 /ISBN 978-2-35294-916-9 et 2-35294-916-5,

Благодарејќи на зелените позадини, било лесно да се создаде пилотската кабина на *X-Wing* во научнофантастичните филмови на *George Lucas*.

Иако лозата на филмовите од 1970-тите сè уште била силно вткаена во меморијата, продолженијата на: *Mad Max*, *Mad Max 2*, *The Challenge* (1982) и *Mad Max 3: Beyond Thunderdome* или дури „*Alien II*“ (1986) од *James Cameron*, придонеле овие филмови да ѝ дадат силен печат на кинематографијата и да го зголемат комерцијалниот успех на жанрот. Научната фантастика (*SF*) може да има моќен придонес за организациите во четири домени: а) може да биде извор на инспирација, б) да претставува алатка за раскажување приказни, в) да промовира друг начин на разбирање на околината и, конечно, в) да дозволи појава на невообичаен начин на размислување. Едноставно, влијанието на СФ може да се материјализира преку когнитивните вештини што ги мобилизира, вклучително и во наративната и текстуалната структура: разбирање на концептите, сликовно преформулирање и образложено формализирање. „Претприемачката вежба ја следи наративната шема на голем број шеми на СФ“, објаснува академик *Irène Langlet* во *Корпоративно СФ: визуелизирај, премести, деконструирај*.¹⁵⁹

4.3.4. TechNoir – Техноцрно

Стилот *TechNoir*, познат и како *сајберноар* – *сајберцрно*, често се меша со црниот научнофантастичен филм. Тоа е поджанр на научнофантастичниот филм, мешавина од *NeoNoir* филмот. Преку научнофантастичното го прикажува технолошкиот напредок како опасност што некогаш била наметната за

¹⁵⁹ Huet, J.M. & Riou, V. (2022) *Quand la science-fiction inspire les organisations* <https://www.hbrfrance.fr/chroniques-experts/2022/09/48788-quand-la-science-fiction-inspire-les-organisations/>: Дали научната фантастика и, пошироко, фантазијата, ги инспирираат бизнисите? Способноста да се предвиди иднината има одредени успеси, особено од втората половина на XX век: освојувањето на вселената, генетиката, роботите, биометриката, вештачката интелигенција, телеприсутноста или дури и виртуелната реалност, па дури и ризикот од пандемија и сајберкриминал, инаку потпирајќи се врз изворите во литературата или кинематографијата. Овој книжевен и кинематографски жанр може да понуди бројни апликации и да отвори широки патишта за размислување во многу области на активност на организациите. Во зависност од категоријата (страв, магија, иднина), може да се разгледаат различни апликации во различни области на организацијата во доемнот на бизнисите.

нејзиното исчезнување. Терминот потекнува од филмот на *James Cameron: Terminator* (1984) – во кој ноќниот клуб го носи тоа име – и ги дефинира филмовите во кои технологијата е претставена како: зловна, деструктивна, опасна сила, како нејзините креатори, со уништување на вкусот и желбата.¹⁶⁰

За разлика од високоразвиената научна фантастика за целата публика од тоа време, *TechNoir* ги презела кодовите на насилството специфични за претходната деценија, додавајќи елементи од акциони филмови (многу популарни во 1980-тите) и правејќи ги извонредно брутални со цел да произведе поголема спектакуларност во однос на нашите општествени норми.

Вистинскиот пионер на жанрот бил филмот: *Blade Runner* (1982) на *Ridley Scott*, првата адаптација на романот на *Philip K. Dick*. Друг значаен филм од овој жанр е филмот: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Неговиот: сајберпанк универзум, трилер атмосфера, задушувачки поставки и андроиди кои се во бегство и убијци, на научната фантастика ѝ даваат нова димензија. Таму човекот е смачкан од системот, технологијата е опасна и насилството, речиси, е глобално и масивно.

На оваа линија ќе излезат значајни наслови, кои не мора да се поврзани со сајберпанкот, туку сите се класификуваат во најзлюбните поджанрови на научната фантастика (дистопија, нездрава утопија, воена научна фантастика, ужасна научна фантастика...). Меѓу најпознатите филмови се: првиот филм *Terminator*, *Tron* (1982) на *Steven Lisberger*, *The Fly* (1986) од *David Cronenberg*, или многу насилниот *RoboCop* (1987) од *Paul Verhoeven*, *Maximum Overdrive* (1986) од *Stephen King*. Стилот *TechNoir* ќе продолжи да се развива во текот на следната деценија и продолжува до денес, иако сè уште се меша со *NeoNoir*, инаку стил од кој потекнува.

4.3.5. Влијание на кич културата

¹⁶⁰ Blaster, (2020) « A première vue : du polar à la SF - Tech Noir, un genre de club » sur FulguroPop, 26 mai 2020 /Alain Roux, « Robocop. Le sens de la violence », sur Prépaciné

Повеќе од било кој друг период, сумдесеттите години на XX век извршиле големо влијание врз популарната култура. Со децении подоцна, новите серии, филмови и други универзуми оставиле свој белег врз цели генерации. Дури се оди дотаму што денес отворено се евоцира носталгијата кон славните 80-ти во, речиси, сите домени на културата.¹⁶¹

Повеќето од научнофантастичните филмови од тие години создале голем број следбеници и влијаеле врз луѓето во сите сфери на животот. Во научната фантастика, ова влијание ќе се почувствува еноормно во 1990-тите, па дури и до 2010-тите или 2020-тите, кога 80-тите години ги фасцинираат генерациите и остануваат како значаен тренд. Како пример може да се наведе серијата: *Stranger Things* (2016) на браќата *Duffer*, една од најгледаните на платформата *Netflix*, која критичарите ја сметаат за една од најдобрите серии, каде се комбинирани сите генерации и принципи засновани врз контекстот, поставката и декорот.¹⁶²

4.3.6. Наплив на научнофантастични филмови во деведесеттите години на XX век

Наследството и еволуцијата од 1990-тите оставиле силен белег врз жанрот на научната фантастика, што резултирало со одреден фидбек како врз континуитетот од претходната деценија, така и во однос на перспективите на модерните визии и перспективи. Овие години означиле поттик за поголем број нови проекти. Еден дел на режисерите останале да го следат трендот наследен од осумдесеттите години, особено влијанието на *TechNoir*, и останале верни на таквите изданија на жанрот. Двете продолженија на *RoboCop*, многу блиски до серијата: *B41*, ја прикажуваат оваа лоза, во филмовите: *Planète Hurlante* (1995) од *Christian Duguay* или *Ghost in the Shell* (1995) од *Mamoru Oshii*, како и во филмот: *Total Recall* (1990) од *Paul Verhoeven*. Овој интерес се должи на

¹⁶¹ Magali Butault (2016), *Pourquoi les années 80 sont-elles devenues cultes ?* », sur RTL.fr le 12 mai 2021

¹⁶² Martin, Ch. (2023) Le Top 30 des meilleures séries originales Netflix, Paris : Premiere, 31/10/2023 à <https://www.premiere.fr/Series/News-Series/Le-Top-30-des-meilleures-series-originales-Netflix>

влијанието на американската кинематографија, но и на привлечноста на делата на научната фантастика врз амбициозните: автори, сценаристи и режисери.

Жанрот на научната фантастика бележи огромен успех, без разлика дали се работи за акционите филмови, како: *Demolition Man* (1993) од *Marco Brambilla*, со ѕвездата на акционите филмови од 80-тите, *Sylvester Stallone*, или чудната и семејна страна, како во: *Coneheads* (1993) од *Steve Barron*, од *Opération Alf* (1996) од *Dick Lowry*, или на сагата: *Back oh the Future* (1993) со третиот циклус.¹⁶³

На телевизијата, работите побрзо еволуираа во смисла на еманципација во однос на претходната генерација творби. Се појавија серии кои сè повеќе се во склад со времето, некои дури стануваат неспорни референци во научнофантастичниот филм. Тоа се, на пример: *Stargate SG-1* (1997), адаптиран од филмот: *Stargate, the stargate* (1994) на *Roland Emmerich*, со *Kurt Russell*; реалистичните и застрашувачки: „*X-Files*“ (1993); *Futurama* (1999); *Морска потрага* (1993); јапонската серија: *Cowboy Bebop* (1998); или фасцинантната и инвентивна авантура: *Farscape* (1999) која ќе стане една од референците во однос на научната фантастика, во конкуренција на сите комбинирани генерации.¹⁶⁴

Во деведесеттите продолжува периодот на модернизација и технолошки новитети и во однос на специјалните ефекти. Се експериментираат нови техники, особено во дигитални слики како компјутерски генерирани слики. Така, ќе се родат визуелните и дотогаш неистражените ефекти, како во: *Star*

¹⁶³ Pinteau, P. (2015) - *Comment Star Wars a révolutionné les effets spéciaux au cinéma* », sur L'Express.fr, 8 décembre 2015 /4 « Comment « Matrix » a fait passer la pilule du complotisme », *Le Monde.fr*, 31 mars 2019

¹⁶⁴ *Farscape* е сага во форма на австралиско-американска телевизиска серија во 88 епизоди од 43 минути, создадена од *Rockne S. O'Bannon* и емитувана од 1999 до 2003 година, на *Nine Network* во Австралија и на *Sci Fi Channel* во Соединетите Американски Држави. За време на вселенски експеримент-проект: *Farscape One*, чија цел е да се забрза брзината на бродот, главниот јунак запаѓа во вител во друга галаксија. Таму се води војна помеѓу живиот брод, *Моја*, и ордата вселенски борци кои припаѓаат на воинствената раса на мировници.

Wars, Episode I: The Phantom Menace (1999), со маестралната рака на *Lucas*.¹⁶⁵ Во деведесеттите години, благодарејќи на специјалните ефекти, филмот: *Jurassic Park* бил прогласен за водечки филм на деценијата. Околу имплементацијата на дигиталните диносауруси бил задолжен *Stan Winston*, веќе познат по неговата работа на филмовите: *Terminator* и *Aliens* од *James Cameron*. Ликовите и суштествата се снимале на зелена или сина позадина, за полесно да се исечат и да се вградат во амбиент создаден со компјутер. На тој начин се користеле две хибридни техники: онаа на роботски кукли, измешани со дигитални ефекти. Најнапред, во студиото се снимаат артикулирани работи произведени во реални размери. Потоа, сликите се пренесуваат на компјутер за да се оживеат диносаурусите. Дигиталните специјални ефекти му овозможиле на *Steven Spielberg* да освои три Оскари и колосален успех кај јавноста. Од 1998 година, употребата на дигитална технологија за создавање помодерни специјални ефекти станала широко распространета. Цела серија филмови ќе доживеат огромен успех (*Godzilla, Men in Black, Matrix, Lord of the Rings*, и други).

4.3.7. Нова иднина на научната фантастика во првата деценија на XXI век

Во текот на 2000-тите кинематографијата на научната фантастика бележи преодна точка во концепцијата на научната фантастика на екранот. Ако некои стандарди на жанрот се спротивставуваат со кодовите од 1990-тите, како во: *À l'aube du sixième jour-2000* од *Roger Spottiswoode*, стилот специфичен за овој почеток на новиот век, суштински многу е интензивен и забрзан. Еволуцијата на кинематографските техники, особено благодарејќи на компјутерската помош, станува сè подемократизирана. Во XXI век се отвора ерата на дигиталниот филм, како за режијата, така и за производството на специјалните ефекти.¹⁶⁶

¹⁶⁵ *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* е американски епски space-opera филм од 1999 година, напишан и режиран од Џорџ Лукас. Тоа е четвртиот филм од серијалот филмови: „Војна на ѕвездите“, првиот филм од трилогијата и првото хронолошко поглавје од „Skywalker Saga“.

¹⁶⁶ MOY, L. (2022), *Benjamin Gachot, créateur d'effets spéciaux, présentera son métier au Hotmilk film makers à Cholet* 23/09/2022, <https://www.ouest-france.fr/pays-de-la-loire/cholet-49300/benjamin-gachot-createur-d-effets-speciaux-presentera-son-metier-au-hotmilk-film-makers-a-cholet-ade26e2e-3ab8-11ed-9b76-9edc71c5adb1>

Во првите редови на оваа еволуција на компјутерски генерираната слика, која настојува сè да биде што е можно подетално и реално, се истакнуваат двата филма од сагата на *George Lucas: Star Wars, Episode II – Attack of the Clones* (2002) и *Star Wars, Episode III, Revenge of the Sith* (2005). Компјутерски генерираните слики и дигитализација започнале во 1977 година, но вистинскиот бум на напредната технологија следува со почетокот на XXI век кога ќе се случи вистинска револуција во доменот на научната фантастика. Примерите за дигитализација се среќаваат во повеќе научнофантастични филмови, како: *Mission to Mars*, во режија на *Brian De Palma* (2000) *I, Robot* (2004) од *Alex Proyas*, инспириран од *Isak Asimov*, со *Will Smith* во главната улога; „*A Scanner Darkly*“ (2006) од *Richard Linklater*. Годишите на интернет генерацијата се во постојан тренд на модернизација, што резултира со промоција на помалку или повеќе успешни римејкови и рестартирања на научнофантастичната кинематографија од минатото. Меѓу нив се издвојуваат: *Planet of the Apes* (2001), *Rollerball* (1975/2002), *Battlestar Galactica* (2004), *Invasion* (2007) „V“ (2009), и други. Во 2000-тите, научната фантастика прераснува во жанр сам по себе, благодарейќи на масовната примена на дигиталната технологија, а делумно и заради изданијата наменети за големата публика од 1980-тите. Така, пролиферацијата на сериите од овој жанр на телевизија изгледа природно и логично. *Invisible Man* (2000), *Smallville* (2001), *Fullmetal Alchemist* (2003), *Torchwood* (2006), *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* (2008), итн., се примери за метеорскиот развој на жанрот кај јавноста. Конечно, оваа деценија претставува и лулка за појавата на суперхеројскиот филм, од кој многу приказни се од доменот на научната фантастика. Овој стил ќе ја најави еволуцијата на научната фантастика за следната деценија. Главните научнофантастични суперхеројски филмови од оваа ера се: *Spider-Man* на *Sam Raimi* (2002) и неговите две продолженија во 2004 и 2007 година; сагата *X-Men*, која започна во 2000 година со филмот *X-Men* на *Brayan Singer* и сè уште трае до денес,¹⁶⁷ или

¹⁶⁷ « Целосна сага за филмовите - X-Men Ordre de visionnage des films X-Men - Liste de 14 films – Sens Critique », sur www.senscritique.com, sur www.senscritique.com. Целосната сага за филмовите - X-Men: X-Men : Le Commencement (les 60's) X-Men Origins : Wolverine (les 70's/80's) - X-Men (les années 2000) - X-Men 2 (les années 2000) - X-Men : l'Affrontement Final (les années 2000) - Wolverine : le combat de l'immortel (2013) - Days of Future Past (2023 -> 1973 / voyage dans le passé, une nouvelle réalité se met en place à partir de 1973) - Apocalypse (les 80's dans la nouvelle réalité) - Deadpool (2016 dans la nouvelle réalité) - Logan (2029 dans la nouvelle réalité), https://www.senscritique.com/liste/la_saga_x_men_ordre_de_visionnage/309958

дури и: *Daredevil* (2003) од Drew Goddard и *Iron Man* (2008) од Jon Favreau, кои го отворија патот за една од најдолгите, но и најкомерцијалните кинематографски саги во историјата на научната фантастика, а тоа е: *Saga Avengers* со четиринаесет филмови, на чело со *Iron Man*, *Captain America*, *Avengers*.¹⁶⁸

Вградувањето на дигитални слики преку постпродукција достигнува нова димензија со: *Avatar* (2009) од *James Cameron*, поместувајќи ги границите на нивната употреба. Дури и ако жанрот веќе имал свои анимирани играни филмови во дигитални слики, како: *The Incredibles* (2004), *Robots* (2005), *WALL-E* (2008), со *Avatar*, и со *Transformers* (2007) од *Michael Bay*, компјутерската графика станува пореална и прераснува во норма на блокбастерите.

Првата декада на XXI во доменот на дигиталните иновации е одбележена со идеите на *James Cameron* и филмот: *Avatar* (2009). За да создаде импресивни секвенци од планетата *Pandora*, режисерот воведува нов начин на снимање и ретуширање на снимениот материјал. *Cameron* ќе го користи принципот на компјутерски генерирани слики, но патем не го открива конечниот резултат во постпродукцијата. Од моментот на снимањето, режисерот настојува да ги визуелизира ликовите. Актерите се покриени со сензори кои ги снимаат сите нивни изрази и движења, во реално време. Со помош на виртуелната камера која ја нарекол *Director Centric System*, *Cameron* создава нова револуција. Филмот е целосно дизајниран во дигитален 3D, кој нуди нов реализам на гледачите. Независно што беа инвестирани фантастични 460 милиони долари, приходот беше шест пати поголем.

4.3.8. Месијанската улога на НФ во XXI век за иднината на светот

Научната фантастика и нејзините нови посовршени форми на реализација во последните децении го зголемија интересот на публиката, едновремено ја подобрија видовитоста за иднината на светот преку научната

¹⁶⁸ Uzzo, C. (2023), *Marvel : voici l'ordre chronologique pour regarder tous les films et séries du MCU*, 9 novembre 2023, <https://www.gqmagazine.fr/article/marvel-ordre-chronologique-pour-regarder-tous-les-films-et-series-du-mcu>, *GQ Italia*, 1-42

фантастика и практично реализираа долгогодишни соништа барем на големиот екран. Денес, технологијата е развиена насекаде и во сите домени. Живееме во епохата на: паметните телефони, компјутерите, интернетот. Светот, барем за генерациите од пред половина век, наликува на она што научната фантастика од последните сто години го опишувала и мечтаела независно од големите сомнежи и фасцинации.¹⁶⁹ Во таквата логика еволуирале амбициите и пристапот кон: културата, методите за нејзино консумирање, гладот за масовната културна потрошувачка. Дојде време кога секој може да слуша музика или да гледа филм од својот мобилен телефон, да се вози во летечки-такси хеликоптери, што било сон за првите автори на научната фантастика. Кинематографијата сè повеќе се манифестира во форма на серии, особено заради развојот на платформи за видеохостинг што им овозможуваат на сите да гледаат игран филм додека патуваат со: воз, авион, автобус или сопствено возило. Научнофантастичниот филм, исто така, е подложен на оваа нова форма на адитивна и дематеријализирана потрошувачка. Брзо се појавија оригинални креации на научнофантастичниот жанр, публиката ги следи и пред малите екрани и по киносалите.

Сериите за научната фантастика вклучуваат разни жанрови, надреалистички приказни кои под диригентската палка на големите мајстори на седмата уметност изгледаат совршено. Во научната фантастика хорор серијата: *Stranger Things*, со актерката *Millie Bobby Brown*, која ја игра улогата на *Eleven*, доживува огромен успех. Во: *Black Mirror*, од *Charlie Brooker*, емитувана меѓу 2011 и 2014, гледачот се соочува со застрашувачкото исчекување на епилогот во *TechNoir* жанрот. Во делата: *The Man in the High Castle (2015)*, инспириран од истоимениот роман на *Philip Kindred Dick*, и *Do Androids Dream of Electric Sheep? (2017)*, се прикажува крстопатот помеѓу двата универзуми.¹⁷⁰

¹⁶⁹ « La Télévision, œil de demain (1947) - J.K. Raymond Millet [Extrait] » 5/. « [Dossier] La science-fiction d'hier est-elle notre réalité aujourd'hui? » , sur OBJETCONNECTE.NET, 11 avril 2016. /« Quand l'écrivain de science-fiction Isaac Asimov prédisait le futur » , sur France Culture, 2 janvier 2020.

¹⁷⁰ Kimbell, K. (2013) „Ranked: Movies Based on Philip K. Dick Stories“. Metacritic. Archived from the original on March 8, 2013. Retrieved November 20, 2013. Young, Molly (October 26, 2022). „The Essential Philip K. Dick - A nuclear-strength imagination powered his stupendous output. Here's where to start“. The New York Times. Archived from the original on October 26, 2022. Retrieved October 26, 2022. Главното дело во библиографијата на Philip Kindred Dick, го означува почетокот на неговото препознавање од страна на американската јавност благодарейќи на филмската адаптација на Ридли Скот (Ridley Scott), објавена во 1982 година, со филмот Блејд Ранер (Blade Runner). Романот подоцна беше повторно објавен, под наслов: Блејд Ранер (Blade Runner Pocket

Во: *Mandalorian* (2019) на *Jon Favreau*, американскиот филмограф, глумец, продуцент директор и сценарист преземен од страна на универзумот *Star Wars*, откако *Disney* ја откупил лиценцата од *George Lucas*; или возбудливиот претходно споменат: *Stranger Things* (2016), кога во 1983 во Индијана исчезнало момчето од својот дом по кого трага целата негова дружина, се мешаат влијанијата и се поставуваат сцени како во осумдесетите и се оддава почит на научната фантастика и поп-културата како целина.¹⁷¹ Играни филмови, исто така, беа објавени преку платформите за хостирање, кои ги донесе *Alex Garland*, некои новитети во научната фантастика, вклучувајќи ги: *Annihilation* (2018) или страшната и крвава: *The Platform* (2019) од *Galder Gaztelu Urutija*.

Кинематографијата не е ограничена само на овие стриминг платформи, театарските изданија поврзани со научната фантастика продолжуваат да бележат успех во првата деценија на двеилјадитите, продолжувајќи да сурфаат и да се инспирираат од новите трендови на научната фантастика за суперхероите. Воедно, тие се инспирирани и од класичните дела, како што е новата филмска трилогија: *Star Wars*, создадена од Дизни. Иако мислењата се поделени, филмовите, како што се: *Inception* (2010) и *Interstellar* (2014), на режисерот *Christopher Nolan*, *Ready Player one* (2018) од *Steven Spielberg*, *Mad Max: Fury Road* (2015) од *Yorgos Miliotis* алиас *George Miller* (2017), *Logan* од *James Mangold*, или сагата: *Starving Games* (2012-2015), од *Jason Friedberg*, *Aaron Seltzer*, само се дел од неколкуте успешни проекти кои беа примени со голем интерес кај јавноста и критичарите.¹⁷² Оваа еволуција на комерцијализацијата на научната фантастика го повторува она што авторите на научната фантастика

Book)), December 17, 1998, French Edition. Авторот на *Blade Runner*, инаку пријател на Philip Kindred Dick е Kevin Wayne Jeter, *Blade Runner 2*, Ed. J'ai lu, 1988 / (en) *The Edge of Human*, 1995/ (ISBN 2-277-26005-3), *Blade Runner 3*, J'ai lu, 2001 / (en) *Replicant Night*, 1996/ (ISBN 2-290-31063-8)

¹⁷¹ Zacharie, D. (27/10/2017), *Stranger Things* е една американска телевизиска серија на хорор научна фантастика создадена од страна на браќата Мат и Рос Дафер (Matt et Ross Duffer) која се прикажува од 2016 sur Netflix. а во 2022 се прикажа четвртата сезона. Се работи за еден вид кондензирана инспирација од поп-културата од осумдесеттите години и од авторите, како: Н. Р. Lovecraft, Steven Spielberg, John Carpenter, John Hughes ou Stephen King, Le Soir Plus, 27 octobre 2017, p. 1

¹⁷² La Rédaction d'AlloCiné (2019) – « 2010-2019 : les 15 meilleurs films de science-fiction de la décennie - 23 déc. 2019, https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18686343.html

го пишувале во педесеттите и шеесеттите години на минатиот век од страна на авторите, како: *Isaac Asimov*, *Robert A. Heinlein*, *Philip K. Dick*, *Brian Aldiss*.

4.3.9. Кинематографијата на НФ – Иднината само што започна!

Дваесеттите години на XXI век започнуваат како што завршила претходната деценија, во континуитет со она што било започнато на крајот на 2000-тите, и со оптимални прогнози за продолжување на трендовите. На пример, сагата *Avengers* или проектот на *Disney* за нова трилогија, *Star Wars* и најавувањето на новата серија од овој универзум го интензивирале вниманието на публиката. Изданијата, како: *The New Mutants* (2020), *Josh Boone* и *Deadpool* (2023) од *David Leitch* продолженија на сагата: *X-Men*, *Venom II* и *Venom III* (2021) од *Andy Serkis*; *Black Widow* (2021) од *Cate Shortland*, како и најавеното продолжение на сагата: *Avengers* – се примери на моментумот на продолжување на филмовите на научната фантастика за суперхероите, соборувајќи ги сите рекорди за прием меѓу публиката и критичарите.

Комерцијална логика надвладува и означува профитабилна волја без преголем напор од страна на американската кинематографија. Спротивно на тоа, појавата на помали буџетски продукции преку платформи за емитување претставуваат обид да се ефектуира одреден перформанс на специфичниот пазар на научната фантастика. Интересот на реализаторите продолжува. Се снимаат римејкови, како што се: *Dune* од *Denis Villeneuve* или *The Invisible man* (2020) од *Li Vanel*.

Иако оваа манија за враќање кон старото за да се направи нешто ново е наследена од одамна, новите пробиви се освежувачки за помладите генерации а, воедно, со оглед на пософистицираната техника и дигитализација, ефектите се фантастични. Тоа ја зајакнува идејата дека холивудската индустрија, генерално, гледа само низ призмата на комерцијалниот интерес, за разлика од 80-тите и 90-тите кои, покрај политиката, ја спроведуваа конsumerистичката и *меката моќ* на Холивуд, водени, пред сè, од интересите за создавање приказни што требале да допрат до јавноста. Целта на овие рестартирања и римејкови е повторно да се стимулираат кинематографските лиценци со идеја да се инвестира во

продолженија на веќе потврдените брендови за да сурфа врз успехот на подолг рок.

Истото се однесува и за многу други дела кои имаа продолженија, како на *James Cameron* или за серијата: *Jurassic Park*, започната во 1993 година од *Steven Spielberg*. Слично на тоа, платформите за стриминг продолжија да произведуваат или копродуцираат научнофантастични филмови и серии, како што е случајот со филмот: *Dune*, цитиран погоре, или ТВ-серијата: *Foundation* (2021) од *David S. Goyer* и *Josh Friedman*, која е нова адаптација на литературниот универзум на *Isaac Asimov*. Затоа, првата импресија е дека се изразува желба на продуцентските куќи да се продолжи континуитетот од последните дваесет години. Стремејќи се кон широка публика преку пловидба низ веќе истражените води, се продуцираат: продолженија, римејкови, адаптации, како повторно да се откриваат некогашните замислени светови од жанрот, кои се манифестирале во минатото. Едновремено, вистински пробив прават и хумористично-научните фантастични филмови, како: *Idiocracy* (2006) од *Mike Judge*.¹⁷³

Од почетокот на деценијата, уште еднаш научната фантастика го наметна својот белег, како посебен жанр кај пошироката јавност. Таквиот пробив ги оправдал очекувањата околу објавувањето на четвртиот дел од сагата: *Matrix* која започнала во 1999 година¹⁷⁴ и ја потврдила вистинската приврзаност на јавноста кон научната фантастика, но и на комерцијалниот ефект на Холивуд кон научната фантастика.

Глобалната епидемија на Ковид-19, влијаеше врз „кино-кризата“ и големото отсуство на гледачите. Повторното отворање на кино-салите не ги привлече гледачите повторно масовно да се вратат, што влијаеше и на смалениот

¹⁷³ Фабулата на филмот е фокусирана врз доживувањата на Џо Бауерс кој во 2005 учествувал во експерименталната програма за хибернација дизајнирана од страна на Пентагон. Кога ќе се разбуди, младиот војник е толку вознемирен од улиците преполни со ѓубре и степенот на глупост на луѓето што решава да се консултира со лекар.

¹⁷⁴ Chentouf, N. (2021), Tom's Guide « Matrix 4 : les premières réactions font le buzz sur la toile » sur Toms Guide : actualités high-tech et logiciels, 4.12.2021, <https://www.tomsguide.fr/matrix-4-date-casting-synopsis-tout-ce-quil-faut-savoir/>

финансиски ефект. Продукциите сè помалку инвестираа во нови проекти, а голем број режисери и продуценти се пренасочија кон платформите за стриминг.¹⁷⁵ Меѓутоа, објавувањето на вториот дел од сагата *Avatar* со *Avatar 2* (крајот на 2022) најјави тенденција кон закрепнување на посетеноста на кината и нов пораст на интересот на јавноста и критичарите кон научнофантастичниот филм. „Со *Avatar* јас напишав еден мит“, изјави *James Cameron* пред премиерата.¹⁷⁶

Во 2023 година, филмовите на научната фантастика го доживеаја најголемото филмско признание со номинација од 11 Оскари на 95-тата церемонија за доделувањето на најзначајното светско филмско признание. Филмот на *Daniel Kwan* и *Daniel Scheinert: Everything Everywhere All at Once* (2022), кој е мешавина на: кунг-фу, семејна комедија-драма, научна фантастика и мултиверзум, доби седум статуетки, вклучувајќи Оскар за најдобар филм, за најдобра режија и најдобра актерка за *Michelle Yeoh*. Овој успех ја стимулира светската филмска индустрија во 2023 и 2024 година да инвестира во кинематографијата на научната фантастика. За 2024 година беа промовирани преку 30 филмови од научната фантастика, меѓу кои се издвојуваат: *Dune – Part two* (2024) во режија на *Denis Villeneuve*; *Megalopolis* (2024) на *Francis Ford Coppola*; *The Buried Giant* (2024) на *Guillermo del Toro*; *The End* (2024) на *Joshua Oppenheimer*; *Furiosa – Une Saga Mad Max* (2024) на *George Miller*; *Hit Man* (2023) на *Richard Linklater*; *Spaceman* (2024) на *Johan Renck*; *Kingdom of the Planet of the Apes* (2024) на *Wes Ball*; *Drive-Away Dolls* (2024) на *Ethan Coen*; *Nosferatu* (2024) на *Robert Eggers*; *Civil War* (2024) на *Alex Garland*; *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim* (2024) анимација на *Kenji Kamiyama*; *Alien: Romulus* (2024) на *Fede Alvarez*; *Rebel Moon : Part Two - The Scargiver* (2024) од *Zack Snyder*; *Elio* (2025) од *Adrian Molina*.

Филмот, пред сè, е уметност, седма уметност, и добар начин да се активира сопствената идеја. Филмот е изведувачка уметност достапна за голем број луѓе без културни бариери. Да се направи филм, особено да се направи сопствен филм од доменот на научната фантастика, наметнува бројни знаења од повеќе

¹⁷⁵ «Cinéma : pourquoi les Français boudent les salles obscures ?» sur www.rtl.fr

¹⁷⁶ https://www.lepoint.fr/pop-culture/james-cameron-avec-avatar-j-ecris-un-mythe-07-12-2022-2500799_2920.php

домени од природните и општествените науки. Во научната фантастика сè се врти околу мултиверзумот и патувањето во времето. Времето, овој мистериозен концепт што ги означува нашите животи, е универзална тема што инспирирала многу автори. Тоа е и наш сојузник и наш противник, потсетувајќи нè и на минливоста на животот и на моќта на промената. Времето не прави разлика меѓу поединците и неизбежно оди напред, оставајќи спомени и лекции зад себе. За филозофите и критичарите, научнофантастичните приказни може да изгледаат тривијални, но духот на научната фантастика, нејзината суштина, го носи клучот за нашето избавување. Затоа, епохата на научната фантастика што ја живееме денес не само што ја надоградува платформата за иднината на научната фантастика во кинематографијата, туку таа е неповторлива парадигма на нашиот живот и на иднината. Добивам впечаток дека со научната фантастика иднината станува историја.

ЗАКЛУЧОК

Улогата на заклучокот во секој истражувачки проект е да ја затвори дискусијата, дебатата или презентирањето на разните погледи за одредена тема. Заклучокот ја покажува целта на спроведената истражувачка работа и тој е неизбежно поврзан со почетниот проблем. Така, заклучокот го опфаќа проблемот претставен на почетокот, ги разгледува аргументите презентирани и развиени во докторската теза, за да изнесе одговор или решение. Во заклучокот се сумираат главните точки, а од таму може да произлезат дополнителни предлози за истражување. Заклучокот одговара на хипотезите поставени во воведот и тој е конзистентен со хипотезите. Независно што специфичноста на темата: *Патување во времето и паралелните светови во кинематографијата* е исполнета со бројни дилеми и сомнежи, во секој научен труд во заклучокот се избегнуваат реченици кои можат да внесат сомнежи, како, на пример: *Би било можно; Може да се предложи*, итн. Заклучокот ги толкува податоците и ги потврдува хипотезите. Заклучоците се извлечени од главните резултати. Главните резултати се оние кои директно се однесуваат на конкретните предвидувања и претпоставки (хипотези) и помагаат да се одговори на главното прашање на докторскиот труд.

Заклучоци, валидација на хипотезите

a) Појавата и развитокот на научната фантастика во кинематографијата за патување во времето и паралелните светови се должи на: луцидноста, визијата и популарноста на авторите на романите на научната фантастика како посебен жанр од крајот на XIX век, до денес. (валидација на првата хипотеза).

1. Еволуцијата на научната фантастика низ вековите следи една фасцинантна книжевна одисеја, обликувана од човечката генијалност и смелите визији на писателите низ вековите. Од античките митови, до футуристичките приказни, научната фантастика ги надмина границите на времето за да ги одрази, предвиди, а понекогаш дури и да ги инспирира: социјалните, технолошките и филозофските промени на секоја ера. Хронолошкото истражување ги открива различните фази и влијанија кои го извајале овој динамичен жанр, нудејќи длабок поглед на тоа како научната фантастика ја заробила човековата имагинација. Притоа, кинематографијата е призма низ која може да се разбере фасцинацијата на филмските режисери со непознатото и нивната постојана потрага да се разбере нашето место во универзумот. Пред XIX век, научнофантастичните романи, какви што ги знаеме денес, биле ретки, но сепак, има дела кои се занимаваат со фантастични теми, истражуваат имагинарни светови и предлагаат авангардни идеи за нивното време. Еве неколку забележителни примери на романи од пред XIX век кои може да се сметаат за претходници на жанрот научна фантастика: *L'Autre Monde* (1657) од Cyrano de Bergerac, *Micromégas* (1752) од Voltaire, *Somnium, seu opus posthumum de astronomia lunari* - 1634) од Johannes Kepler, *Gulliver`s Travels* (1726) од Jonathan Swift.

Во XIX век за научната фантастика се напишани повеќе дела, меѓу кои се издвојуваат: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus* (1818) од Mary Shelley, *Voyage au Centre de la Terre* (1864) од Jules Verne, *The Time Machine* (1895) од H.G. Wells, *The End of Eternity* (1920) од Isaac Asimov, *Metropolis* (1926) од Thea von Harbou, *The Robots* (1920-1930) од Karel Capek, *Fahrenheit 451* (1953) од Ray Bradbury, *Solaris* (1961) од Stanislaw Lem, *Dune* (1965) од Frank Herbert,

Neuromancer (1984) од *William Gibson*, *Neuropath* (2008) од *Scott Baker*, *Station Eleven* (2014) од *Emily St. John Mandel*.

2. Еволуцијата на научната фантастика низ времето сведочи за едно фасцинантно патување коешто ја следело: еволуцијата на општествата, технолошкиот напредок и филозофските идеи. Од своите корени во митолошките приказни и утописките романи, научната фантастика созрева во разновиден жанр кој истражува широк спектар на теми, од меѓусвездениот простор, до длабочините на човековиот ум. Научната фантастика се појави како моќна сила на мислата и имагинацијата, постојано проширувајќи ги своите граници за да ги одрази грижите и аспирациите на секоја ера. Од извонредните патувања на XIX век, до виртуелните светови и алтернативните реалности на XXI век, научната фантастика има шпекулативно огледало на општеството, проектирајќи смели визии за иднината и истражувајќи ги границите на човековото постоење.

3. Низ децениите, научната фантастика преку романите и кинематографијата еволуираше за да одговори на клучните прашања, како што се: технологијата, етиката, политиката, културната разновидност и сложениот однос помеѓу човекот и неговата околина, човекот и иднината, реалноста на космологијата. Авторите – визионери и нивните дела, како: *Jules Verne*, *H.G. Wells*, *Isaac Asimov*, *Philip K. Dick*, и други, беа инспирација за големите мајстори на кинематографијата: *Georges Méliès*, *Fritz Lang*, *George Pal*, *John Carpenter*, *Steven Spielberg*, *Wachowski*, *Roland Emmerich*, *David Cronenberg*, *James Cameron*, *Ridley Scott*, *Tim Burton*, *Sam Raimi*, и многу други творци на НФ во кинематографијата.

Jules Verne и *H.G. Wells* се признаени како пионери и основачи на жанрот на научната фантастика во литературата чија наративна рамка се одвива во измислен универзум, со надреалистички ликови поврзани со науката, технологијата или некоја друга димензија. Двајцата автори беа предводници на новата генерација автори на овој жанр. Појавата на кинематографијата на НФ е доградување на книжевните творби, со што е создадена цврста врска помеѓу литературата и кинематографијата како заеднички жанр на НФ.

б) Унапредувањето на научната фантастика во кинематографијата се должи на нераскинливата врска со научнотехнолошката револуција, чии теориски и емпириски дострели се имплементирани во кинематографијата. (валидација на втората хипотеза)

4. Индустриската револуција и научните откритија од XIX век, претставуваа основа за антиципацијата во научната фикција. Сосема е разбирливо што бројни автори го поставија прашањето за поврзаноста помеѓу научнотехнолошката револуција и креативниот пристап на научната фантастика во книжевноста и кинематографијата. Науката и СФ се два света кои допираат, инспирираат и заемно се надминуваат. Науката е првата етапа на научната фантастика. Или, како што во стилот на *Klauzevits* констатира *Roland Lehoucq*, научната фантастика е продолжување на науката со други средства. Издавачот на *Jules Verne*, *Jules Hetzel*, истакнува: *целта на Verne беше да ги резимира сите дострели од: географијата, геологијата, физиката, астрологијата и на современата наука и потоа да направи атрактивна и живописна приказна за универзумот*. Еден од првите автори на дистопија, *Евгений Иванович Замјатин* (*Ние другите*, 1920), инаку добар познавач на научнофантастичните романи на *H.G. Wells*, пишува: *Речиси сите приказни на Wells се изградени околу брилијантни и неочекувани научни парадокси; сите негови митови се логични како математичка равенка*. При крајот на XIX век научникот *Thomas Edison*, ја унапреди кинематографијата преку пронајдокот на камера од 35мм која му овозможи на *Georges Méliès* да го сними првиот научнофантастичен филм: *Le Voyage dans La Lune*, во 1902 година. Во филмот на *Јаков Протозанов*: *Аелита (Aelita)*, фабулата се потпира врз: физиката и астрономијата, изградбата на вселенскиот брод и пристигнувањето на Марс. Во филмот на *Fritz Lang*: *Metropolis* (1927), темата е мегаполисот во едно дистописко општество во кое се прикажуваат творбите на технолошката револуција. Во подготовките за реализација на филмот: *Destination Moon* (1950), режисерот *Irving Pichel* консултирал група научници и астрономи на чело со *Chesley Bonestell*. Шеесеттите години беа одбележани со појавата на теоријата на *Hough Everett* за релативната состојба на мултисветовите (*many-worlds*), која делумно ќе биде експлоатирана и во филмот на *George Pal*: *The Time Machine*, според романот на *H.G. Wells*.

5. Во 1968 година, *Stanley Kubrick* го снимил култниот филм: *2001: A Space Odyssey*, со што создал прототип на филм за научната фантастика. Ставот на *Kubrick*, всушност, не се состои од тврдење дека размислува за иднината сама по себе, туку врз основа на можностите што ги отвора ефективната технологија. Во овој филм се присутни повеќе теми, како: еволуцијата на човекот, технологијата, вештачката интелигенција, перспективите на вонземскиот живот. Кон творбите на *Kubrick* се надодаваат и филмовите на *Andrei Tarkovski: Solaris (1972)* и *Stalker (1979)*. Во оваа епоха, квантната механика била одбележана со појавата на космологот *Steven Howking*, чија слава започна да добива светски димензии багодарение на неговите дострели во квантната физика. Универзални и фасцинантни се неговите теми: односот помеѓу човекот и машината, потеклото и конечноста на универзумот, црните дупки, Бог, човекот-машина, постоењето на вонземјаните и нивната природа, мултиверзумот. Неговата доктрина е инспирација за многу филмови од научната фантастика, а повремено и самиот се појавува како актер. *Stephen Hawking* е присутен во: *Simpsons, Futurama* или во *The Big Bang Theory*, и во *Star Trek: The Next Generation*, каде игра шах со *Isaac Newton, Albert Einstein*. Во 1988 година ја објавува: *A Brief History of Time: From the Big Bang to Black Holes* е книга за теоретска космологија, која самиот ја смета за традиционална фантастика. Филозофот *Richard Mèmeteau* констатира дека овој вид трудови ја девоулгаризирал научната фантастика и тој влијаел врз поп-културата. Теориите за патување во времето и мултиверзумите кои ги елаборираа: *Einstein Everett* и *Howking*, како и *Stephen Thorne, Philip C. E. Stamp*, и други научници, беа користени, и сè уште се користат, во филмовите на: *Ridley Scott, Washowski, Irvin Kershner, George Lucas, Robert Zemeckis, James Cameron, Christopher Nolan, Denis Villeneuve, David Lynch*, и други.

Врз основа на елаборираните материјали во докторската теза, може да се потврди хипотезата за нераскинливата заемна врска помеѓу науката и научната фантастика во кинематографијата. Со текот на времето имплементацијата на научните дострели на бројните светски научници во кинематографијата е вообичаен императив на секој филм на НФ.

в) *Богатството, необичниот дизајн и идеи на научната фантастика и нејзините содржински столбови – патување во времето и паралелните*

светови во кинематографијата, се должат на инспирациите и придонесот на интердисциплинарните научни домени.

(валидација на третата хипотеза)

Поаѓајќи од содржината на бројните жанрови на научната фантастика во кинематографијата, како што се: *hard science-fiction*, *cyberpunk*, *space opera*, *climate fiction*, *uhronia*, и други, разбирливо е што за адаптација и реализација на еден филм на НФ се неопходни извори за инспирација (митологија, романи, и др.) и интердисциплинарни познавања од повеќе науки.

6. Инспирација од митологијата: присуството на митот и митологијата во филмовите на НФ е неспорно. Концептот на митолошката имагинација, разгледувана од различни аспекти како индивидуална имагинација поврзана со: психосоматската, историската, социјалната, сакралната, книжевната, имагинацијата на светот на сликите кои се видливи, фантастичната имагинација, идеалната имагинација, е присутен во бројни филмови на НФ. Многу антички митови биле користени во кинематографијата на научната фантастика. Легендата за митот на *Ikarus*, или *Вистинската приказна* (160 г. пр. н.е.) на Лукијан од Самосата, кој сакал да патува до Месечината, митовите за чудните суштества во далечните светови, митот за Атлантида, или митот за Платоновитеот *Kритуја*, вавилонскиот еп за *Gilgamesh*, се чести инспирации за научната фантастика. Во средниот век патувањата во далечните чудни светови или на Месечината биле елаборирани од многу автори во средниот век, како: астрономот Johannes Kepler во делото *Somnium* (1610), *Cyrano de Bergerac* во неговиот стрип *Histoire comique*, со иронија пишувајќи за државите и империите на Месечината (1657). Во 1726 година, *Jonathan Swift* го објавил: *Gulliver's Travels*; *Mary Shelley* го објавила култниот роман: *Frankenstein* (1818).

7. Под влијание на блескавата еволуција на науката и технологијата опстојува митскиот факт, но неговата содржина се менува и модернизира. Експлицитното повикување на митовите е евидентно веќе во насловите на филмовите, како: *Prometheus* (од сагата за *Alien*) од *Ridley Scott* (2012) или во митолошките називи како името на бродот *Icarus* во *Sunshine* (*Danny Boyle*, 2007). Уште во култниот филм на *Stanley Kubrick: A Space Odyssey* (1968), преку *Mission to Mars* *Brian De Palma* (1999), според кој човештвото потекнувало од

марсовските „богови“ со перспектива на еволуцијата на човештвото, се прибегнува кон антропогонична митологија. Серијата: *Battlestar Galactica* (2004-2009) се занимава со прашањето за креационизмот, преминувајќи од мистеријата за потеклото на Цилоните и Хуманоидите. Серијата: *The Twilight Zone* (1959-1964) ја предлага митската форма на темата која денес е доволно експлоатирана: патување во времето, тема создадена на почетокот на XX век со *H.G. Wells* и која продолжува и натаму. Режисерот *Robert Zemeckis* го снимил филмот: *Back to the Future* (1985), *Terry William*, го снимил: *Twelve Monkeys* (1995), *James Cameron* го снимил: *Terminator* (1991), *Christopher Nolan* го снимил: *Interstellar* (2014), *Doug Liman* го снимил: *Edge of Tomorrow* (2014), *Bryan Singer* го снимил, *X-Men: Days of Future Past* (2014), *Alfonso Cuarón*, го снимил: *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, *Jean-Marie Poiré: Les Visiteurs*, *Christopher Nolan*, *Tenet* (2020), *David Lynch*, *Dune* (1984), *Denis Villeneuve*, *Dune* (2024). Според американскиот експерт за НФ, *Ursula K. Le Guin*: научната фантастика е митологија на современиот свет која го користи феноменот на митови за да го разбере светот во кој живееме, свет кој е длабоко обликуван и изменет од страна на науката и технологијата.

8. Романите на НФ како инспирација за кинематографијата посветена на патувањето во времето и во паралелните светови. Технолошката и културната револуција овозможија митот да отстапи место на романот, што, според *Mircea Eliade*, означи победа на пишаниот текст врз усниот наратив. Таквата еволуција ќе придонесе до силно зајакнување на масовната култура. Појавата на: популарниот роман, митовите, приказните и легендите се фиксирани во печатарската преса. Ако усниот наратив сè уште беше резултат на популарните и фолклорните култури, оваа популарна имагинација полека ќе го интегрира пишаниот збор, кој го најавува популарниот роман. Еден добар дел од популарната култура и роман покажале силна склоност кон необичното и фантастичното. Почнувајќи од *Jules Verne* и *Herbert George Wells*, долга е листата на романописците на НФ чии дела беа адаптирани во филмови на НФ. Меѓу нив се издвојуваат: *Isaac Asimov*, *Frank Herbert*, *Ray Bradbury*, *Philip K. Dick*, *Max Brooks*, *N.K. Jemisin*, *Dan Simmons*, *Hypérion Tome*, *Stanislas Lem*, *Steven Spielberg*, *William Gibson*, и многу други.

9. Придонесот на природните науки во развитокот на НФ. Темите за патувањето во времето и паралелните светови биле привилегирани теми на бројни: древни цивилизации, астролози, научници, филозофи, авантуристи. Откако е создадена кинематографијата на НФ овие две теми се повторуваат наизменично и комбинирани во научнофантастичните романи и филмови, особено во последните 80 години. Но, без разлика дали се тие дело на: научници, историчари, полицајци или едноставни туристи, овие временски истражувања не се без проблеми. Патувањето во времето, враќањето во времето и потоа назад во актуелното време на патникот, или патувањето во други универзуми, се соочуваат со бројни парадокси кои теориски го загрозуваат и постоењето на патниците во времето како и самиот „тек на историјата“.

Патувањето во времето е призната категорија во филозофијата и теоретската физика поврзана со квантната механика со теоријата на струни (жици) или црвјите дупки. Книжевните трудови за научната фантастика од XIX и XX век значително придонеле за популаризација на концептот на патување во времето. Според *Stephen Hawking* „патувањето во времето теоретски е можно само во иднината, но не и во минатото, бидејќи враќањето во минатото води до временски парадокс“. Патникот од иднината може да се сретне со своето минато и неговото „јас“, и да му наштети, предизвикувајќи колапс на целиот универзум. Патувањето во времето е концепт третиран во рамките на: филозофијата, логиката, науката, физиката, квантната теорија, литературата, филмот, но парапсихологијата на мистериозните настани генерирала многу парадокси во овие области. Концептот познат под изразот „паралелен универзум“ ја претставува астрономската теорија на мултиверзумот. *Hugh Everett* ја претставил метатеоријата според која *универзумот се разгранува во паралелни микросветови во секој момент од времето*. Секој таков свет претставува одредена комбинација (MWI) поаѓајќи од теориските дострели на квантната механика.

10. Досегашното ниво на научни истражувања покажува дека не е можно да се тестира хипотезата за „мултиверзумот“. Меѓутоа, научниците, како: *Stephen Hawking, Michio Kaku, Neil de Grasse Tyson, Leonard Susskind*, и други, се обиделе теоретски да ја докажат хипотезата на мултиверзумот. *Einstein* и *Rosen*

ја развиле теоријата дека екстремно компактни објекти, како што се црвјите дупки, можат да формираат тунел во време-просторот, еден вид пасаж што ќе поврзува две произволно далечни точки во универзумот, познат како *Einstein-Rosen bridge*, или црвја дупка (анг. *wormhole*). Хипотезите на: *Enstein, Rosen, Hugh Everett, Stephen Hawking* и останатите физичари им послужија на творците на научната фантастика во кинематографијата директно да ги применат во реализацијата на нивните филмови. Потпирајќи се врз научните дострели на квантната физика и астрономија, кинематографијата настојуваше да се придржува кон стандардите на хипотезите на овие науки и да надоградува извесни нови елементи

11. Влезот кон другиот универзум или времиња (идно минато). Херојот мора да премине некој симболичен праг. Тоа може да е: врата, отвор, огледало, екран, волшебна стапче, волшебна јакна, цакузи, телефонска говорница, слушалки, колиба, болид, или нешто што е поврзано со движење (пад, погон напред, нагоре или надолу, движење во времето или просторот). Преку кинематографските фикции, на луѓето им се овозможува да патуваат во *временско-просторниот тунел*, односно *црвјите дупки* на сосема необјаснет начин. Тие се прикажани во повеќе филмови, како во: *La Jetée (1962)*, серијата *Doctor Who*, серијата *Sliders*, каде преминот е наречен *Bifröst*, според нордискиот мит, во серијата *Star Trek*, во филмот *Thor*, во филмот *Planet of the Apes*, серијата и филмот *12 Monkeys*, филмот *Terminator*, итн. Во филмот: *Interstellar*, научен советник бил нобеловецот *Kip Stephen Thorne*. Режиерот *Christopher Nolan* го прикажува патувањето во времето според теоријата на општата релативност на Ајнштајн. Патувањето во паралелните светови согласно теоријата на *Everett, Hawking* и останатите научници се користени во повеќе филмови, како: *Another Earth, Doctor Strange, Happy Death Day 2U, Everything Everywhere All At Once, Avengers : Endgame, Spider-Man : No Way Home, Code source, Justice League : Crisis on Two Earths*.

12. Останати домени со кои се хранеле филмовите на научната фантастика. Филозофијата извршила директно и индиректно влијание врз кинематографијата на НФ. Индиректното влијание е видно во филозофските тези за просторно-временската релативност. Античкиот филозоф *Parmenides*

сметал дека времето е илузија. Подоцна *Isaac Newton* ја развил идејата за „апсолутното време“, додека *Gottfried Wilhelm Leibniz* тврдел дека времето е само врска помеѓу настаните и не може да се изрази независно. Овие констатации резултирале со теоријата за просторно-временската релативност на *Albert Einstein*.

Кога се мисли на директното влијание на филозофијата, може да се истакне дека од антички времиња потекнуваат и митовите на *Platon* за: утопиите, контраутопиите, ухрониите на *Republica*, на *Timée* и *Critias*. Во средниот век неколку филозофи: *Thomas More* со *Utopia* (1516), *Campanella* со *La città del Sole*, (1623), *Francis Bacon* со *New Atlantis* (1627), *Restif de la Bretonne* со *Découverte Australe* (1781), ги искажале своите филозофски толкувања за универзумот.

13. Пишувајќи за врската помеѓу НФ и филозофијата, *Nathalie Labrousse* констатира: научната фантастика и филозофијата се апсолутно комплементарни. Научната фантастика нè прави свесни за проблемите што филозофијата ги поставува и се стреми да ги реши. Ни покажува можни одговори, кои филозофијата ги анализира и оценува. Конечно, на тој начин ги илустрира различните постоечки филозофски тези, до тој степен што, речиси, секогаш е можно да се направи паралела помеѓу филозофот и режисерот на НФ. Нема ништо подобро за илустрација од тезите на *Ludwig Andreas Feuerbach*, за религијата, од последните секвенци на: *Kingdoms of the Wall* од *Robert Silverberg*. Нема ништо поевидентно од филмот: *Elevation-The Uplift War* од *David Brin*, за да нè натераат да ја разбереме важноста на симболиката во развојот на човековата мисла. Нема ништо пореално за важноста на имагинацијата во односот кон реалноста од извонредниот: *Let's Imagine* од *Fredric Brown*. Доволно е да се каже дека постои можно филозофско читање, па дури и филозофска употреба на многу научнофантастични текстови за да се потврди тезата за комплементарноста меѓу филозофијата и научната фантастика.

14. Останати домени. Значајно место во човековата имагинација има и психологијата, а во реализацијата на филмовите на научната фантастика не може да не се споменат и познавањата од доменот на: медицината, архитектурата, дизајнот, хемијата, екологијата, социологијата, историјата,

естетиката, геополитиката. Од претходното може да се потврди хипотезата дека: богатството, необичниот дизајн и идеи, на научната фантастика и нејзините содржински столбови – патување во времето и паралелните светови во кинематографијата, се должат на инспирациите и придонесот на интердисциплинарните научни домени.

г) Специјалните ефекти и дигитализацијата на кинематографијата квалитативно и квантитативно ја подобрија и забрзаа афирмацијата на *new generation* филмови на научната фантастика

(валидација на четвртата хипотеза)

15. Специјалните ефекти се поимаат како трик или илузија што се користи за манипулација на звуци или слики. Заради специфичната природа, најголеми корисници на специјалните ефекти се научнофантастичните филмови. Со воведувањето на информатиката во филмската индустрија, специјалните ефекти се заменети со дигитализација на НФ.

Техниките на илузија, кои првично биле широко користени во театарот, постепено биле преземени од страна на првите филмови на научната фантастика. Тогашните специјални ефекти биле: оптичките илузии, маските, шминките, каблите. итн. Меѓу првите кои користеле специјални ефекти преку фотомонтажа и комбинација на 32 различни негативи во една слика, бил шведскиот фотограф од XIX век *Oscar Rejlander*. Сепак, создавањето на првите филмски специјални ефекти му се припишува на *Georges Méliès*, кој се смета за пионер во употребата на *измамата* наречена „запирање на камерата“. За да се изведе овој мал магичен трик, камерата се исклучува, сите актери се *замрзнуваат*, декорот или сетот се менува, а потоа снимањето продолжува.

16. По револуцијата на *Méliès*, се афирмирале повеќе професионалци на специјалните ефекти. Првите технички патенти во кинематографијата се појавуваат во триесеттите години на XX век. Специјалните ефекти биле успешно применети во филмот: *King Kong* на *Cooper* и *Schoedsack* (1933), со кој бил направен пресврт во предвоената кинематографија. Во четириесеттите години

била измислена познатата зелена позадина која отворила ново поле за специјалните ефекти.

17. Во 1968 година, *Stanley Kubrick* во култниот филм: *2001: A Space Odyssey* (1968), понудил реална визија за освојувањето на вселената користејќи макети. Во овој период, кога сè уште не постоеле дигиталните ефекти, специјалните ефекти биле главно механички.

18. Седумдесеттите години на XX век беа одбележани со појавата на научнофантастичната серија филмови: *Star Wars* (1977), во која режисерот *George Lucas* за првпат во историјата на кинематографијата со огромен успех ги користел специјалните механички ефекти. Познатиот лик *Yoda* бил рачно контролирана кукла, додека лицата на вонземјаните се доловувале преку шминка. Вселенските бродови во реалноста биле макети кои биле снимени многу внимателно. Овие техники му овозможиле на филмот да се издигне на ниво на ремек-дело на научната фантастика, а неговите специјални ефекти биле користени и во современите продукции, како што е филмот: *Lord of the Rings* (2001) на *Peter Jackson*.

19. Во првата декада на XXI век, *James Cameron* го снимил култниот филм: *Avatar* (2009). Неговите идеи за новиот начин на снимање и ретуширање на снимениот материјал се покажале како голема новина. *James Cameron* го користел принципот на компјутерски генерирани слики. Од моментот на снимањето сакал да ги визуелизира сите ликови. Актерите биле покриени со сензори кои ги снимале сите нивни изрази и движења, трансформирани на екранот во реално време. *James Cameron* ја развива „виртуелната камера“ во *Director Centric System*. На тој начин филмот повторно доживеал нова револуција. Покрај тоа, филмот: *Avatar* бил целосно дизајниран во дигитален 3D, кој понудил нов реализам за гледачите. Овие дигитални новитети достигнале рекорден историски буџет од 460 милиони. На крајот се покажало дека инвестицијата вредела бидејќи остварила неверојатен приход од 2,92 милијарди долари.

Кинематографијата со помош на специјалните ефекти и дигитализацијата чии главни заговореници биле истакнатите автори и режисери на НФ, придонесе кон револуционерни дострели како во квалитетот, така и во квантитетот на снимени филмови, постпродукцијата и дистрибуцијата на кинематографијата на научната фантастика.

д) *Кинематографијата на научната фантастика ги инспирирала техничките науки. Кинематографијата не престанала да нуди научнофантастични приказни со утописки технологии кои научниците и деловните луѓе почнале да ги осмислуваат и произведуваат*

(валидација на петтата хипотеза)

20. Од деловните луѓе во *Silicon Valley*, преку авторите како: *Thomas Michaud, Omar Mubin, Eardo B Sandoval*, до *Elon Musk*, ги елаборираа перцепциите на научната фантастика за да ги претстават најлудите фантазмагорични проекти кои го изменија животот на планетата Земја. Новелата на *Philip K. Dick* од 1956 година, според која беше снимен филмот: *Minority Report* (2002), влијаеше врз развојот на тактилните интерфејси, како: паметни телефони, интерактивни таблети и холографски интерфејси. Овие новитети им донесоа на инвеститорите милионски заработувачки. Во филмот: *2001, Space Odyssey*, на *Stanley Kubrick* (1968), астронаутите патуваат кон Јупитер, и следат ТВ-шоу на таблет кој многу наликува на оној што *Apple* го промовира во 2010 година. Исто така, малите уреди од телевизиската серија: *Star Trek* (1966-1969) многу наликуваат на денешните таблети. Ова е една од неколкуте технологии кои се појавија во серијата: *Star Trek* и влегоа во реалниот свет. Паметните часовници и другите поврзани уреди се прикажани во неколку телевизиски серии и филмови, како што се: *Star Trek, Knight Rider* и *Back to the Future II*. Мошне е интересна и еволуцијата на роботите кои од научната фантастика се преселија во реалноста. Роботите веќе присутни во сите области на нашето постоење, автоматизираат различни задачи и им помагаат на луѓето во општеството. Денешните работи се способни да вршат интелегентни дејства и да донесуваат рационални одлуки. Овие карактеристики се нашироко детално разработени во роботите што ги презентира кинематографијата на НФ. Но, разликата со вистинските работи лежи во: степенот на свесност, автономија и

физички изглед. Многу измислени работи во филмовите, како: *Chappie*, *Transformers* или *Terminator*, се прикажани како способни да искушат емоции и други човекови способности.

21. Научната фантастика, честопати, се стреми да создаде ликови кои се многу антропоморфни и тешко се разликуваат од луѓето, како во филмовите *Bicentennial Man*, *Blade Runner* и *Surrogates*, меѓутоа реалноста засега е поинаква. Во стрипот: *Iron Man* од *Stan Lee* (1963), кој во 2008 година ќе прерасне во долгометражен филм, ликот *Tony Stark* е генијален пронаоѓач кој развива напреден оклоп наречен *Iron Man*. Овој изум на јунакот е напојуван од напредна технологија која му дава огромна моќ. Денес, Американската армија има и свој „супероклоп“, со кодно име: *TALOS*, способен да ја зголеми физичката сила на личноста што го носи. Но, егзоскелетите се користат и во медицината. Францускиот бренд *Wandercraft* на тој начин разви структура способна да репродуцира одење, овозможувајќи им на лицата со посебни потреби повторно да се движат.

22. Кинематографијата на научната фантастика ја предвиде и контролата на предметите со помош на мислата. Авторот *Theodore Sturgeon* во романот: *More Than Human* (1953), подоцна една од епизодите на: *Star Trek* (1966), ја опишува средбата на суштествата со натчовечки способности кои комуницираат со: телепатија, телекинеза, телепортација, и друго. Телепатијата и телекинезата се присутни во кинематографијата на НФ во неколку филмови (*Star Wars*, *Jean Grey* од *X-Men*, *Carrie*, *Stranger Things...*). Во реалноста, денес е можно да се управува со авион со помош на мисла. Оваа идеја, која потсетува на филмот на *Clint Eastwood: Firefox*, беше претставена во 2014 година од тим германски истражувачи под името на проектот: *Brain Flight*. Тие развија алгоритам способен да интерпретира електроенцефалограм за да контролира симулатор за летање. Сличен систем се појавил и во САД, каде новинарот на *Wired* го тестираше. Предвидување на криминалот како форма на превентива бил присутен во новелата: *The Minority Report* на *Philip K. Dick* (1956), според која бил снимен и истоимениот филм (2002). Во оваа научна фантастика која се случува во 2054 година, битката против криминалот се води пред да бидат извршени злосторствата. Во реалноста, американската компанија *Palantir Technologies* ја разви програмата *PredPol*, алгоритам дизајниран да предвиди каде и кога ќе се

случи криминал. Со помош на база на податоци за извршени прекршоци во минатото, вештачка интелигенција со ултрадоверливиот алгоритам ги насочува органите за спроведување на законот кон критичните точки. Комбинезонот VR што овозможува да искусите вистински сензации. Во романот: *Player One*, на *Ernest Cline* (2011), подоцна екранизиран од страна на *Steven Spielberg* (2018), дејствието се случува во 2044, кога општеството бара засолниште во виртуелниот свет OASIS, во кој е можно сè, за да се заборават економските и социјалните проблеми предизвикани од длабоката енергетска криза. За да пристапат во OASIS, играчите мора да бидат опремени со VR визир и хаптична технологија, како што се ракавици или одело, што ќе им овозможи да ги почувствуваат сензациите што ги доживуваат во овој виртуелен свет. Во реалноста: Набргу компанијата *Oculus* ги објави слушалките *Rift* на *Kickstarter*. *Oculus Touch* нуди и ракавици кои дозволуваат да се соберат сите работи во комбинезонот VR. Тоа се целосните хаптички костуми кои обезбедуваат вистински физички сензации (топло, ладно, контакт, итн.) на *Teslasuit* или *ExoSkin* од *NeoSensory*.

23. Прашањето за заемната поврзаност и влијание на научната фантастика и науката е комплексно од најмалку две причини. Од една страна, кога се истакнува перспективата и визионерската димензија на одредени научнофантастични дела, често се маргинализира или заборава улогата и значењето на експертите и научниците извршени во времето на дизајнирање на филмот. Од *Stanley Kubrick* и *George Lucas* до *Steven Spielberg* и *James Cameron* и останати великани на научната фантастика, постојано во тимови биле присутни познати научници за изработка на нивните проекти. На тој начин била интегрирана дел од новата технолошка клима на науката и затоа не изненадува фактот што во многу филмови на НФ се појавуваат механизми и направи за кои во науката веќе постоеле одредени визии, но не и услови или инвестиции за нивната реализација.

24. Многу од денешните пронаоѓачи признаваат дека биле инспирирани од технологиите во кинематографијата на научната фантастика. *NASA* не криела дека голем број од нејзините научници се инспирирале од кинематографијата на научната фантастика. Многу: институции, агенции и министерства ги анализираат филмовите на НФ. Директорите на *Google*, на чело со *Amit Singhal*, одговорен за проектот *Google Search*, дури признава: „Судбината на *Google*

Search е да стане компјутер на *Star Trek*“. Научната фантастика, можеби, не е новата лабораторија за истражување и развој на иднината, но имагинациите навистина сочинуваат простори во кои може да се проектираат за да се преиспитаат воспоставените модели. Според тоа, кинематографијата на НФ, благодареејќи на учеството на познати научници и консултанти, силно придонела во инспирацијата и реализацијата на истражувачите во науката и научните пронајдоци.

25. Напоредно со претходно изложените заклучоци со кои се докажуваа хипотезите на дисертацијата посветена на кинематографијата на научната фантастика, овој жанр изврши големо влијание во општеството. Повеќе не е зачудувачки што во последните децении научната фантастика излезе од нејзиното супкултурно гето и ги презеде елементите на културата како култура на: алтернативите, шпекулациите, на светот на иднината што треба да се изгради. Новостекнатото почитување кон научната фантастика ги поттикна мечтаењата на најмладите за патување во мултиверзумот, за нивната астронаутска амбиција, многу граѓани безрезервно да го прифатат овој жанр. На неколку американски колеџи студентите создадоа невладини организации за да се подготват за средбите со *posetitelите* од другите галаксии или да тргнат по патиштата на *Everett* и *Hawking*. Воедно, голем скок направи забавната индустрија, светот на видеоигрите што демонстрира голема наративна креативност, анимацијата, стрипотеката доживеа голема атрактивност.

26. Доменот на високата мода и *pret-a-porte* се фокусира на новиот тренд извлечен од поп-културата. Модата успеа да ги долови инспирациите од кинематографијата на научната фантастика за да ги воведо во готовата гардероба, презентирани на модните реви. Помеѓу: дистопијата, екстра-футуризмот, вселенскиот шик, луксузот на иднината и вештачката интелигенција, модата на иднината веќе ни изгледа на дофат. Улогата на популаризирање на научната фантастика кај пошироката јавност изгледа прилично лесно разбирлива. НФ ги инспирира: иноваторите, истражувачите и маркетинг професионалците. Таа, всушност, претставува повеќеслоен извор на инспирација во бизнисот. Надвор од уметничката конструкција, научната фантастика овозможува да се произведат: нови идеи, нови концепти, дури и

нови начини на развој. Филмовите, како: *Tron* или *Neuromancer*, по потеклото од креативната митологија се корисни за капитализмот за да ги обедини заедниците на истражувачите, пошироката јавност и да воспостави дијалог. Приказните за научната фантастика, исто така, го поттикнуваат развојот на латералното размислување, односно усвојувањето на друга перспектива и истражување на нови патишта.

СЦЕНАРИО

**ЗА ДОКУМЕНТАРНИОТ ФИЛМ ОД НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА:
„ВРАЌАЊЕ ВО ИДНИНАТА И ПАРАЛЕЛНИТЕ СВЕТОВИ“**

АВТОР – МАРКО РУЖИН

Сцена 1



Градски парк, дневна, проследено со бавна и меланхолична оркестрална музика

Наратор: „Човекот отсекогаш замислувал дека постојат други димензии надвор од видливиот свет. Независно од неговата немоќ, постојано се наметнувал рефренот: Каков е оној „друг свет“? Како изгледа? Дали човек може да го посети? Од филозофијата на Платон, до возвишените, грандиозни и апокалиптички визии за иднината, од виртуелните светови и утопии, до ухронии, историјата на уметноста, особено кинематографијата, исполнети се со идеите и верувањата за патување во времето и паралелните универзуми. Кон овој концепт, перфектно се вклопил напредокот на космологијата и квантната физика.“

Сцена 2



Градски парк, Скопје, дневна, поставена во *CRT (Cathode Ray Tube)* мокап со цел да се долови аналогна естетика, проследено со бавна електронска музика од синтисајзер

Наратор: „Меѓу сите уметности, филмот најефективно им овозможи на творците и уметниците да ги истражуваат креативните и спекулативните богатства на невидливиот свет. Впрочем и самиот филм е еден вид паралелен универзум. Темата: *„Патување во времето и паралелните светови во кинематографијата“* е сложена интердисциплинарна материја која опфаќа повеќе домени, почнувајќи од: митовите и легендите, литературата, филозофијата и логиката, преку религијата и уметноста, до природните науки, физиката и квантната механика. Споменатите дисциплини создадоа солидна основа и предизвик за продор на кинематографијата, во доменот на научната фантастика.“

Сцена 3



Музеј на современата уметност Скопје, дневна, екстериер, сепиатонска естетика, црно-бела естетика, фотографии на Х.Г. Велс и на Жил Верн, ковер на нивните романи, потоа како вид калеидоскоп на фотографии од: Ајнштајн, Хју Еверет, Стивен Хокинг, Кип Торн, Филип Стамп, Исак Асимов, Стелни Кјубрик, Стивен Спилберг, Џорџ Лукас, Џејмс Камерон, Ридли Скот, Ден Кван и Дениел Шаинерт, проследено со оригиналното аудио од филмот на Мелјес

Наратор: „Периодот пред почетокот на XX век бил одбележан со дефинитивната афирмација на романите за научната фантастика. По објавувањето делото на Жил Верн: „Од Земјата до Месечината“, Џорџ Херберт Велс во 1895 го објавил научнофантастичниот роман: „Временска машина“. Тоа се и култните романи кои инспирирале бројни продуценти на научнофантастичната кинематографија на XX век.“

„Од појавата на првите наивни трик-филмови со елементи на научната фантастика, како што се: „Патување до Месечината (*Le Voyage dans la Lune*, 1902) од Жорж Мелјес (*Georges Méliès*), инспириран од Х. Г. Велс (*H.G. Wells*) и Жил Верн (*Jules Verne*), до филмот-рекордер со единасет номинации и седум награди Оскар во 2023 година: *Сè во исто време (Everything Everywhere All At Once)* инспириран од мултиверзумот, научнофантастичниот филм значително

еволуираше. Квантните теории за патување во времето, за мултиверзумите, доктрините на: Ајнштајн, Хју Еверет, Стивен Хокинг, Кип Торн, Филип Стамп, Исак Асимов, наидоа на творечки прием во филмовите на: Стенли Кјубрик, Стивен Спилберг, Џорџ Лукас, Џејмс Камерон, Ридли Скот, Ден Кван, Дениел Шаинерт, и други врвни имиња на научната фантастика во кинематографијата.“

Сцена 4



Музеј на современата уметност Скопје, камера кон Македонска Радио Телевизија, дневна, екстериер комбинирани кадри со и без CRT телевизор ефектот, слики од галаксијата, комбинирани слики согласно нараторот, проследено со амбиентална музика

Наратор: „Каква е нашата галаксија? Какви тајни крие овој универзум? Галаксијата содржи околу 400 милијарди ѕвезди и 100 милијарди планети. Галаксијата е дел од универзумот. Зарем поатрактивна тема за творците на научнофантастичните филмови? Според митологијата, кога Зевс се обидел синот Херакле да го направи бесмртен, божицата Хера го оттурнала од нејзината града, а од распрсканото мајчино млеко настанал Млечниот пат.

Колку филозофи, научници, творци, се обидуваа да одговорат на мистеријата: Кои сме? Од каде доаѓаме? Каде одиме? Дури и познатиот сликар Пол Гоген своето платно од 1898 година го насловил со овие три дилеми. Митовите и легендите, творечката фантазија, но и науката и визиите ги инспирирале

бројните духовни и историски предци, од древните цивилизации, преку средновековните дејци, како: Џордано Бруно, Коперник, до научниците, на чело со: Тесла, Ајнштајн, Хокинг, Торн, Стамп, кои веруваат во „паралелните светови“ и препорачуваат да се подготвиме за вонземните посетители туристи. Можеби тие се меѓу нас, но не можеме да ги идентификуваме?“

Сцена 5



Скопско Кале, дневна, камера кон градскиот парк, секвенцу од Патување до Месечината од *Georges Méliès*, делови од видеоклипот на бендот *Queen: Heaven For Everyone*, проследено со аудио од филмот Кинг Конг

Наратор: Корените на научната фантастика во кинематографијата ги пронаоѓаме во 1902 година со филмот: *Патување до Месечината* од Жорж Мелјес, кој вовел значајни технички иновации, подоцна користени и во студијата на Холивуд. Мелјес ги вовел и првите филмски специјални ефекти. Малиот *трик* се состоел во исклучување на камерата, сликите се „замрзнуваат“, декорот се менува, ликовите исчезнуваат, снимањето продолжува во поинаков декор. Филмот ги проследува авантурите на група научници кои биле испратени на Месечината со помош на плотун од огромен топ, чиј проектил завршува во окото на Месечината. Оваа секвенца е дел и од видеоклипот на групата *Queen* и хитот: *Heaven For Everyone*. Употребата на масивните макети во филмот: *Кинг*

Конг од 1933, пронаоѓањето на филмовите во боја и зелената позадина во 1940, означуваат значаен чекор во подобрувањето на специјалните ефекти во кинематографијата на научната фантастика.



Скопско Кале, дневна, камера агол кон тврдината, проследено со истото аудио како претходно, секвенци од историски настани, видео клипови од филмовите кои ги спомнува авторот

Наратор: Во педесеттите години, во екот на Студената војна завршува првиот циклус на научната фантастика во кинематографијата, со афирмацијата на дистопијата, како нов доминантен жанр. Дистопијата долго време ќе го разобличува утописки идеалниот свет и ќе ја одбележи кинематографијата на XX век. Од *Метрополис* (1927) на Фриц Ланг, преку *Невидливиот човек* (1933) од Џејмс Вејл, до *Елисиум* (2013) на Нил Бломкамп, научната фантастика укажувала на опасностите со кои се соочувал светот. *Алфавил* (1965) на Жан-Лук Годар, *Фаренхајт 451* (1971) од Франсоа Труфо, *ТНХ 1138* (1971) од Џорџ Лукас, *Тивкото трчање* (1972) од Даглас Трамбул, *Зеленото Сонце* (1973) од Ричард Флејчер, *Мува* (1986) од Дејвид Кроненберг, *Шоуто на Труман* (1998) од Питер Вир, *Аватар* (2009) од Џејмс Камерон.

Сцена 6



Скопско Кале, дневна, камера агол кон тврдината, *VHS* ефект, секвенци од филмовите: *Денот кога Земјата застана*, *Бескрајните преживеани*, *Напаѓачите од Црвената планета*, *Инсекти*, *Чудовишта го напаѓаат градот*, *Забранета Планета*, *Машина за патување во времето*, проследени со бавна аналогна дистописка музика

Наратор: Периодот меѓу 1950 и 1960 се смета за „Златната епоха“ на научнофантастичниот филм. Во овој период: ефектите на Студената војна, атомските закани, стравот од ненадејните напади, комунистичката опасност, почетокот на вселенската трка, инвазијата на вонземјаните, извршиле големо влијание врз сценаријата. Во мноштвото филмови од научната фантастика кои доживеале повторна обработка, биле филмовите: *Денот кога Земјата застана* (1951) од Роберт Вајз, *Бескрајните преживеани* (1955) од Џозеф М. Њуман, *Напаѓачите од Црвената планета* (1953), *Инсекти*, *Чудовишта го напаѓаат градот* (1954) од Гордон Даглас, *Забранета Планета* (1956) од Фред Вилкокс и конечно кругот го затвора филмот на Џорџ Пал, *Машина за патување во времето*.

Сцена 7



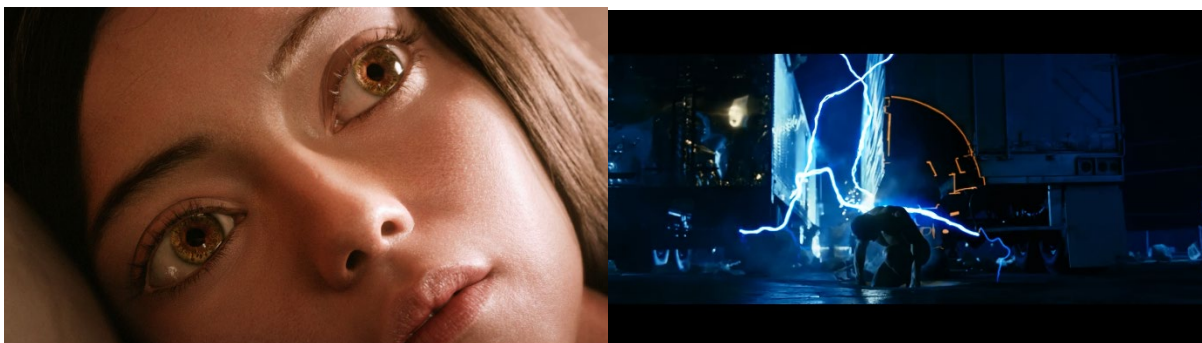
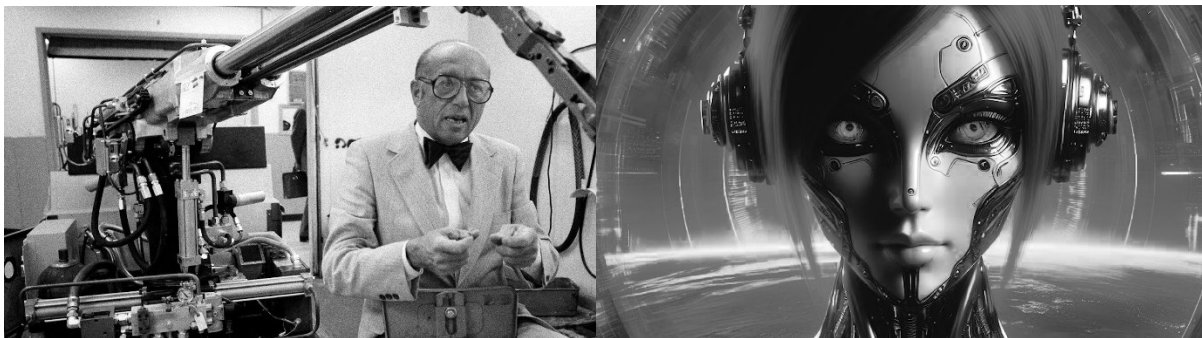
Музеј на современа уметност Скопје, дневна, камера агол кон надворешен декор, Снимки и на Фестивалот во Вудсток и Џими Хендрикс, контракултурата, стапување на човекот на Месечината, секвенци од: *The War Game*, *Одисеја во вселената*, *Соларис*, *Сталкер*, *Војна на ѕвездите*, проследено со амбиентална музика од синтисајзер

Наратор: Еволуцијата на славните шеесетти на научната фантастика ги постави темелите на денешниот амблематичен успех на патувањето во паралелните светови или во времето. Кога Крис Маркер (*Chris Marker*) го промовирал филмот: *Краток* (*Short*, 1962) со раскошните наративни фигури, како: патување во времето, пост-апокалиптични приказни, тоа биле толку сериозни времиња и теми што никој не се осмелувал да прави комедии во научната фантастика. Дали тоа бил почетокот на зрелоста на НФ? Во шеесеттите светот живеел во знакот на baby-boom генерацијата, на Прашката пролет, Шеесет и осмата, поп-музиката и Фестивалот во Вудсток, Битлси, Хендрикс, мини-здолништата, контракултурата, стапување на човекот на Месечината, експлозија на креациите на футуристичкиот свет. Кога Нил Армстронг (*Neil Armstrong*) стапнал на Месечината во 1969, тоа бил „мал чекор за човекот и голем скок за Холивуд и кинематографијата“.

Токму во шеесеттите започна продукцијата на забавните филмови на НФ, како: *The War Game* (1965) од Питер Воткинс, серијата *Свездени патеки* (1966) од Еуген Роденбери, *Одисеја во вселената* (1968) на Стенли Кјубрик, *Соларис* (1972) и *Сталкер* (1979) на Тарковски, кои смело ги истражувале метафизичките потенцијали на жанрот. Во филмовите на Роденбери и Кјубрик се појавиле технолошки иновации, како: таблет, андроид, Picturephone, вештачка интелигенција, кои ги иницирале научниците и инвеститорите од *Silicon Valley* да ги комерцијализираат.

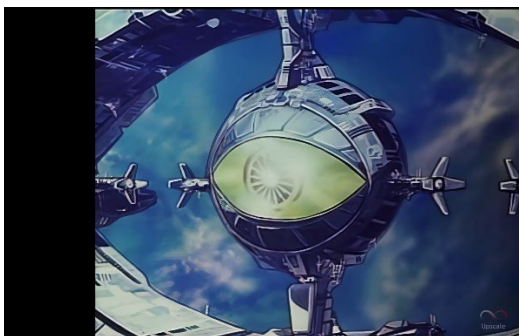
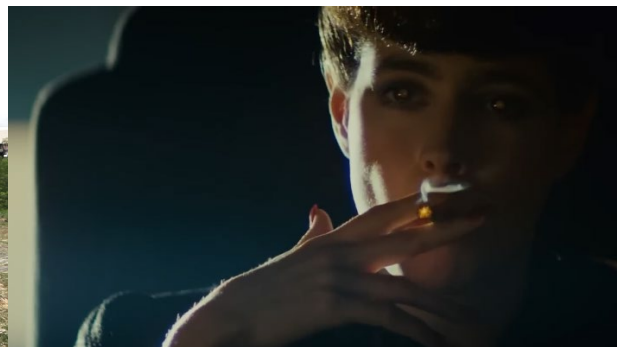
Трендот ќе продолжи сè додека кинематографијата на научната фантастика дефинитивно не излезе од маргиналноста. Големите американски студии ги зголемиле инвестициите по колосалните успеси на универзумот на филмови: *Војна на свездите – Star Wars* (1977-2019) на *George Lucas*, во кои се користеле: специјални механички и дигитални ефекти, вонземни креатури, работи, киборзи. Овие техники им овозможиле на филмовите да се издигнат на ниво на ремек-дело на научната фантастика, користени и користат во повеќе продукции, како што се филмовите: *Осмиот патник* (1979), *Е.Т. Вонземјанинот* (1982), *Трон* (1982), *Blade Runner* (1982), *Робокон* (1987). Конечно, роботите се изборија за задолжителен лик во филмовите на научната фантастика.

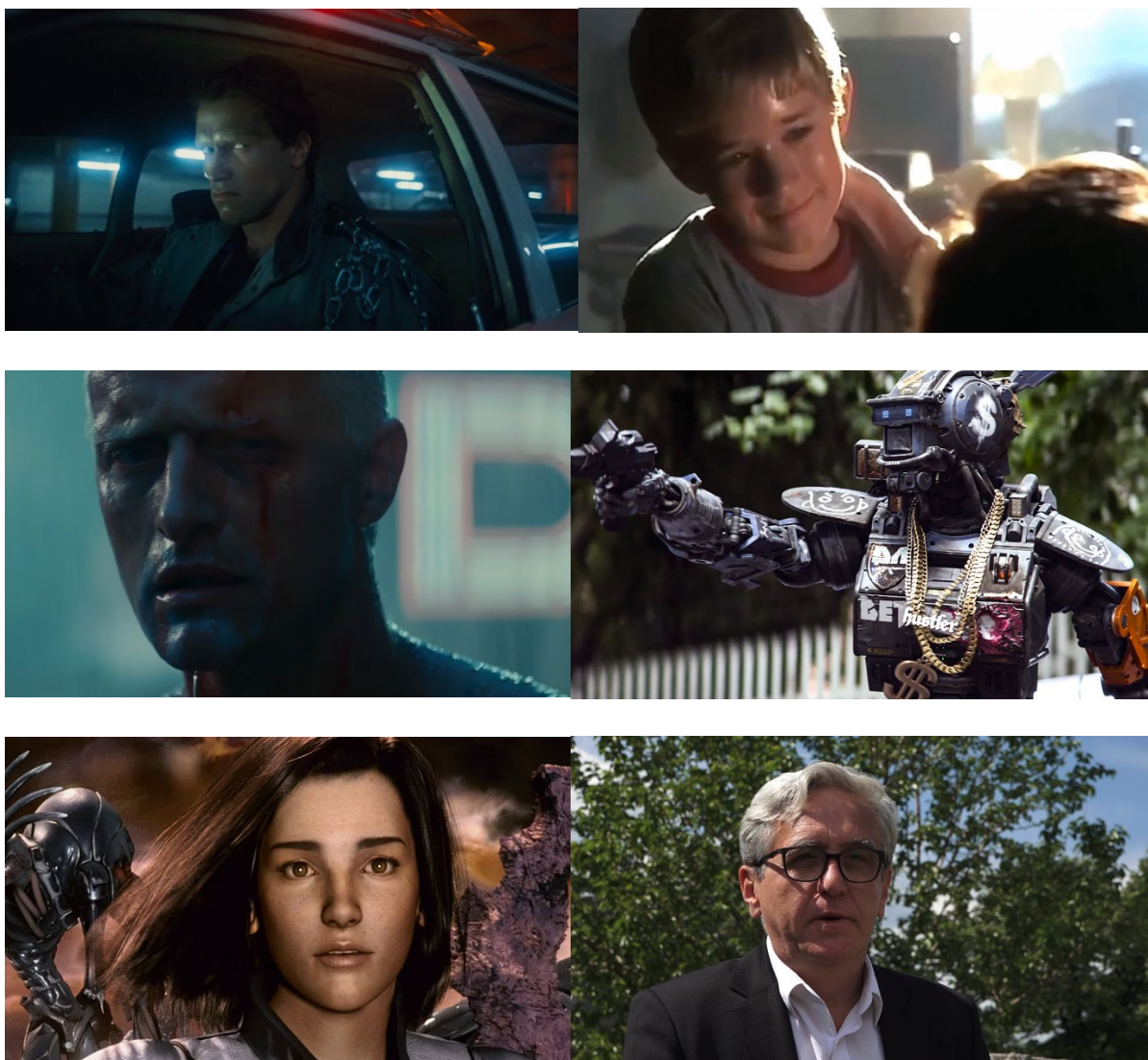
Сцена 8



Скопско Кале, дневна, камера агол кон тврдината, слики на научниците во роботиката, генерирани слики од работи, клипови од Аелита, Метрополис, Терминатор, проследени со ритмичка музика на синтисајзер

Наратор: Творец на изразот „робот“ бил Карел Чапек. Во кинематографијата првите вистински работи-хуманоиди се појавиле во филмовите: *Алеута* од Јакоб Протозанов, 1924 (СССР) и *Метрополис* на Фриц Ланг. Во педесеттите бил конструиран првиот робот Анимејт (Unimate) во вид на механичка рака, од Жозеф Енгелбергер, голем фан на Исак Асимов кој се смета за татко на современата роботика. Во 1951 година, во филмот: *Денот кога Земјата застана* од Роберт Вајз, роботот изгледал несмасно како во картонски костум, слично како во филмот: *Забранета планета* на Фред Вилкокс од 1957 година, во кој наликувал на заштитниот знак на Мишелин. Во седумдесеттите, на Универзитетот Станфорд бил произведен првиот автономен робот Шеки (*Shakey*) кој ја поттикнал научната фантастика во кинематографијата. Постепено роботите добиваат епизодни улоги во филмовите на научната фантастика. Од андроиди како работи во човечка форма со класична градба, тие еволуираа во работи со вештачка кожа и човечки изглед.





Скопско Кале, дневна, алтернативен камера агол кон тврдината, слики на научниците во роботиката, генерирани слики од роботи, клипови од *Ulysses 31*, *Blade Runner*, *Robocop*, *Artificial Intelligence*, и дополнителни слики од киборзи, проследено со бавна соло гитара на неозвучена електрична гитара

Наратор: Потоа, се појавил киборот како персонификација за трансхуманизам. Во Блејд Ранер, киборот е со човечки изглед од надвор, а со машински механизам од внатре. Роботот може да поседува смисла за хумор како во ТВ-серијата: *Улис 31*, од Шалопен и Вулмарк. Роботот може да е негативен лик или бунтовник, како во: *Robocop* од Пол Верховен. Во *Терминатор* (1984) од Џејмс Камерон, или во *Вештачка интелигенција (Artificial Intelligence)* (2001) на Стивен Спилберг, роботот е толку софистициран што наликува на двојник на

човекот. Овие промени предизвикале стеснување на границата помеѓу машината и човекот и создале сомнеж кога на роботи-киборзи, слични на Франкенштајн, им се трансплантираат човечки органи. Во реалност, роботите со апстрактен изглед се поприватливи од оние со човечки лик. Дали еден ден роботите ќе раководат со човекот како што е каузата на *Терминатор* против можната апокалипса? Дали роботите ќе бидат првите земјени патници во машините за патување во паралелните светови?

Сцена 9



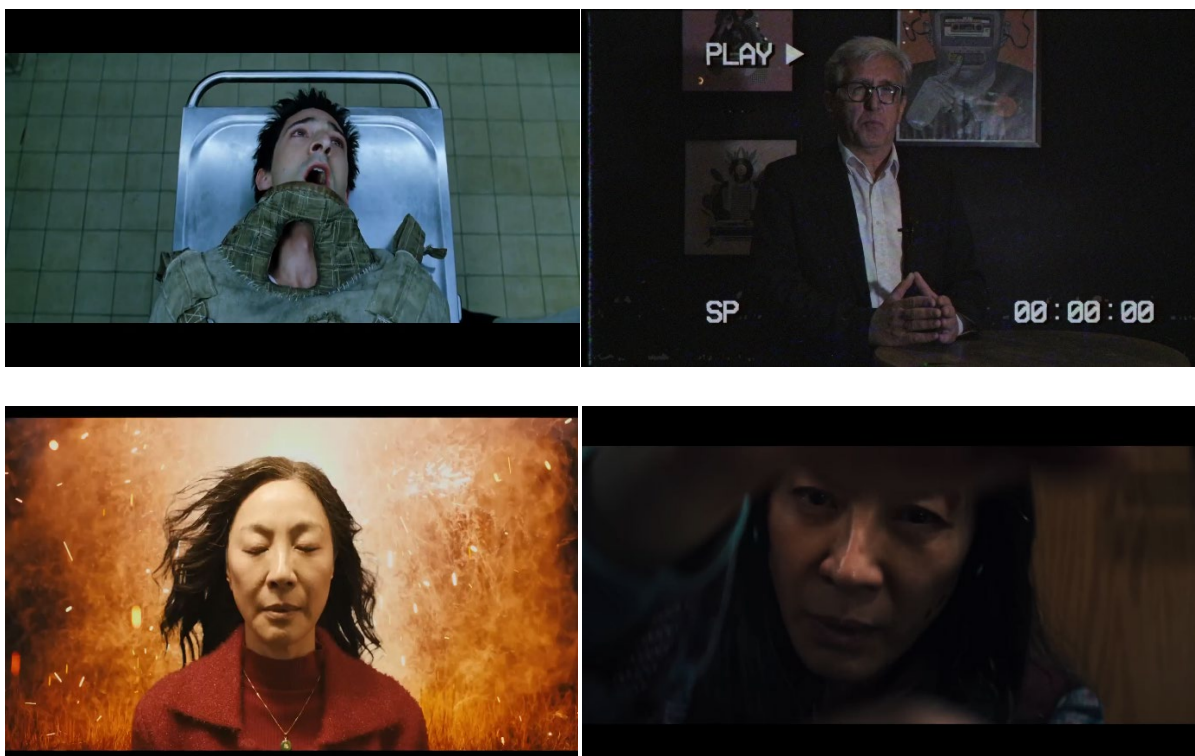
Радио-бар, ентериер, нараторот се појавува во CRT телевизор, потоа се прикажува како холограм, клипови од *The Time Machine*, *Planet of the Apes* и секвенца од *Back to the Future* со *Delorean DMC-12*, проследено со музичка позадина од истата секвенца

Наратор: Машината за патување во времето игра значајна улога во филмовите на научната фантастика. Во реалноста таква машина не постои, но како што констатира Исак Асимов, науката доцни педесет години зад филмовите на научната фантастика. Почнувајќи со филмот на Џорџ Пал од 1960 година, инспириран од романот на Велс, била промовирана и првата машината за патување во времето. Оттогаш, низ кинематографијата продефилирале

дваесеттина модули за патување во паралелните светови во преку стотина филмови. Во 1968 година, со филмот: *Планетата на мајмуните* од Френклин Шафнер, за првпат патувањето во времето било инспирирано од науката. Вселенскиот брод се движел побрзо од светлината. Сепак, дури во осумдесеттите било осмислено возилото *Делореан (Delorean DMC-12)*, збогатено со временски конвектор, врата која се отворала како лебедовите крилја, каросерија од нерѓосувачки челик. На тој начин бил отсликан футуризмот од 80-тите, со сиот раскош кој, буквално, се преселил во кинематографијата.

Сцена 10



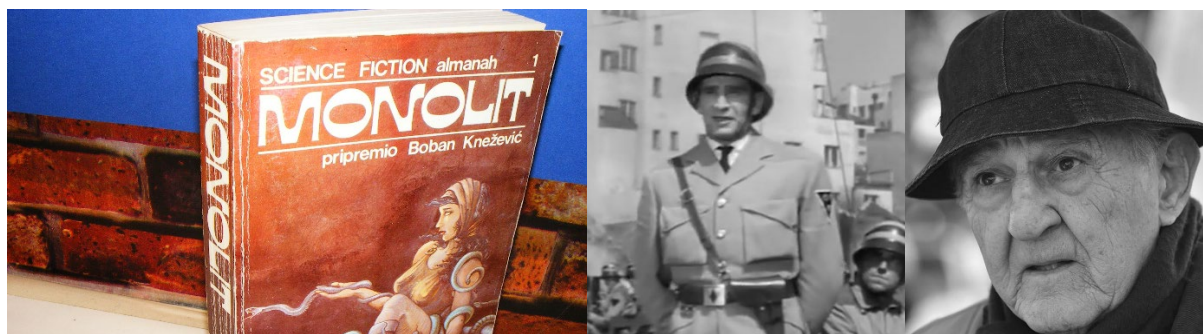
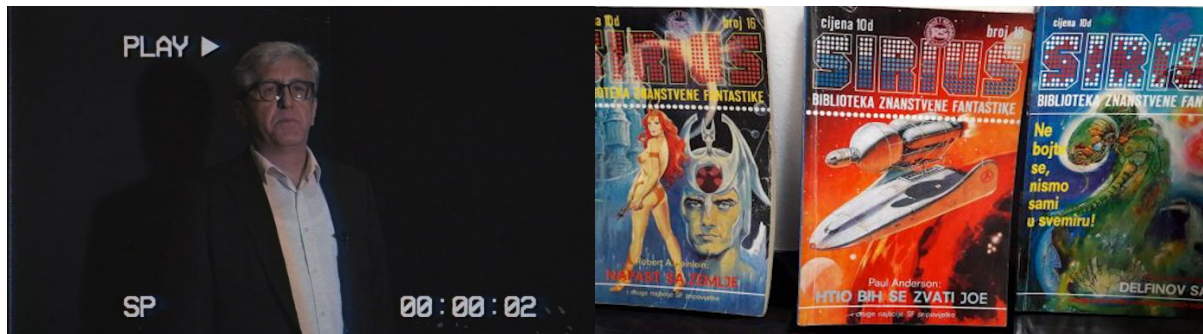


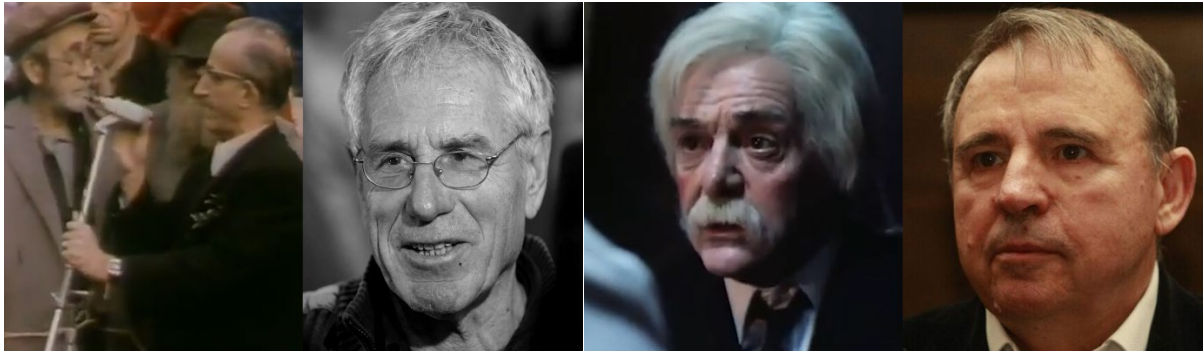
Радио-бар, ентериер, *timecode* графика, Секвенци од *Timescop*, *Dr.Who*, *Bill & Ted's Excellent Adventure*, *Prince of Persia: The Sands of Time*, *Hot Tub Time Machine*, *Jacket of John Maybury*, *Everything Everywhere All At Once*, проследени со ритмички музики со различни карактеристики согласно динамиката

Наратор: Во деведесеттите години, во филмот: *Тајмкор* уредот за патување во времето бил инспириран од ДеЛореан. Во филмот: *Авантурите на Бил и Тед* од 1991 година модулот бил позајмена телефонска говорница *TARDIS* од серијалот: *Dr Who*. Следната естетска револуција на временските машини вовела нови форми на патување. Во филмот: *Клик*, во времето се патувало со помош на далечински управувач. Во: *Принцот од Персија* се патувало со помош на божествениот песок од држачот на камата. Во други филмови на научната фантастика се патува со помош на цакузи кој прераснува во гејзер. Доволно е во цакузито да додадете неколку капки руски енергетски пијалак – Чернобил и да заминете во друг свет. Во филмот: *Јакна* се патува со помош на лудачка јакна. Промените на уредите за патување се евидентни. Наместо некогашните гломазни направи, новите уреди се минималистички, понекогаш можат да се стават во џеб. Машините го напуштаат полето на научната фантастика и преминуваат во семејните комедии. Научната фантастика се претвори во комедија. Нема потреба од посебен уред за: патување, ниту за еротика,

дрогирање, опивање или танцување за да се заминe во друг паралелен свет, како во оскаровецот: *Сè во исто време*. Овој феноменален филм ги интегрира: мултиверзум стилот на Марвел, боречките вештини и метафизички концепти на Матрикс, со социјална димензија која предизвикува ментално оптоварување на семејството и патување во мултиверзумот.

Сцена 11



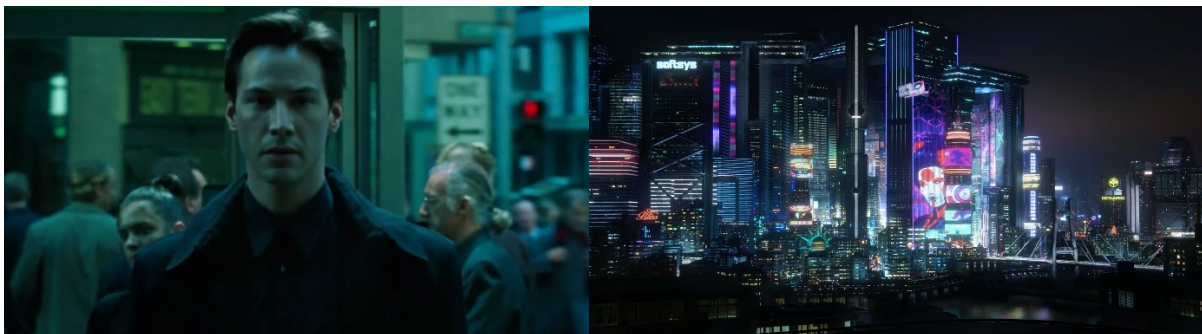
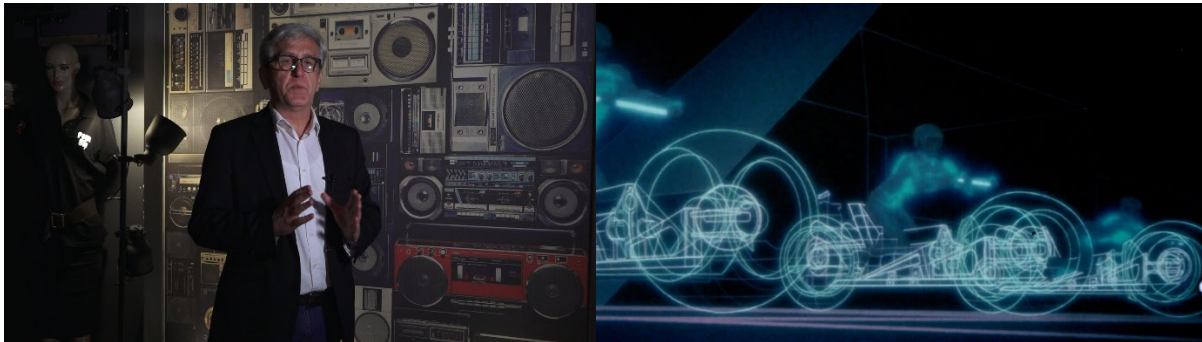


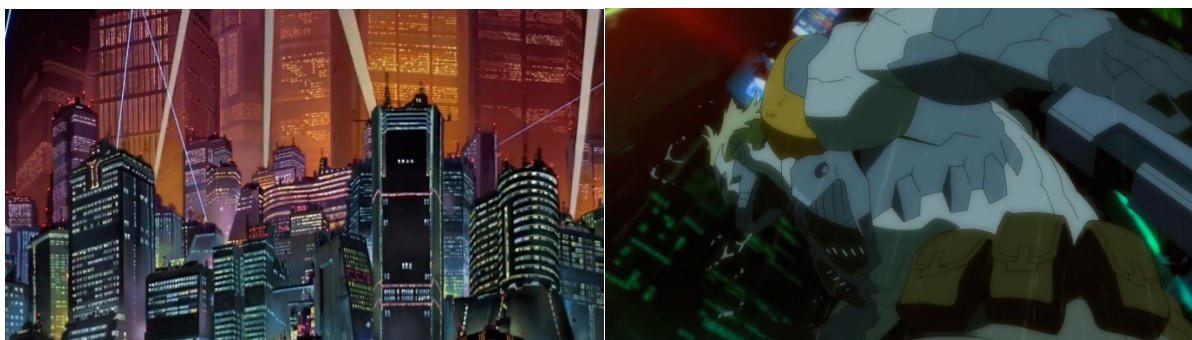
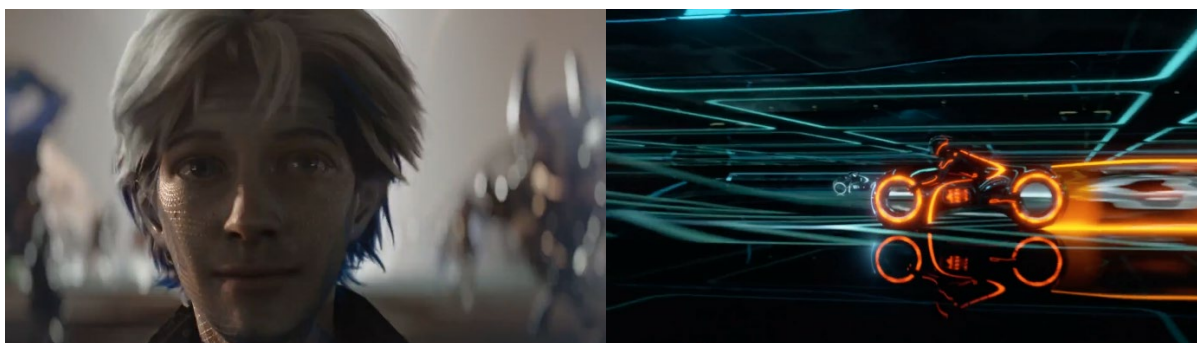
Радио-бар, ентериер, фотографии од списанијата на НФ: „Сириус“, „Кентаур“, „Поларис“, „Зороастер“, „Монолит“, слики и секвенци од локални автори и нивните дела, секвенци од *Dust*, *Анексија* и *Конструктор 42*, проследени со ритмичко-амбиентална музика

Наратор: Интересно е дека во поранешните југословенски простори, во чиј состав беше и Македонија, односот кон научната фантастика бил релативно позитивен. Била развиена издавачката дејност во специјализираните списанија: „Сириус“, „Кентаур“, како и едициите: „Поларис“, „Зороастер“, „НФ Алманах“, „Монолит“. Во кинематографијата на НФ се издвојуваат филмовите: *Рат (War)*, на Вељко Булаиќ (1960) и *Избавител*, на Крсто Папиќ (1976), потоа *Пеперутка*, на Ѓорѓе Кадиевиќ (1973), *Убавите жени поминуваат низ градот*, од Желимир Жилник и *Собирен центар*, од Горан Марковиќ (1989).

Во историското минато на македонскиот народ, фантазмагоричните легенди и иконографии биле испреплетени со бројни мистерии и верувања. Во македонското поднебје најголем интерес за научната фантастика покажала книжевноста. Научнофантастичниот жанр е присутен почнувајќи од научната фолклористика на Марко Цепенков, преку делата на: Чинго, Петре М. Андреевски, Ренцов и Васе Манчев (1949), до делата на Маџунков, Влада Урошевиќ, или на помладата генерација на: Лафазановски, Венко Андоновски, Капушевска-Дракулевска, и др. Во филмовите на Милчо Манчевски се присутни неколку епизоди од научната фантастика и патувањето во времето, но сепак не се работи за филмови на НФ. Првиот долгометражен, научнофантастичен филм е: *Збогум на XX век* (1998) на Дарко Митревски и Александар Поповски. Прв краткометражен научнофантастичен игран филм е: *Анексија* од Андреј Ѓорѓиевски (2019). Во 2021 година, Никола Ангеловски го снимил првиот краткометражен анимиран научнофантастичен филм: *Конструктор 42*.

Сцена 12



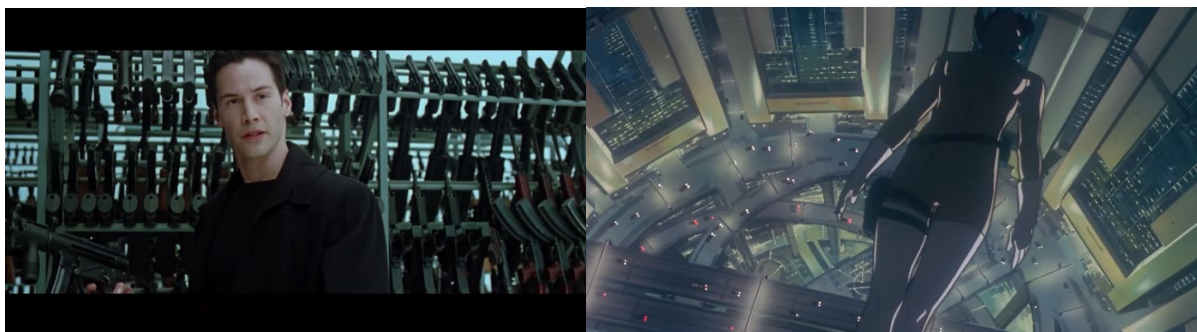


Радио-бар, ентериер поинаков план, Сцени од *Трон* и *Терминатор 2*, *Матрикс* како и други филмови, проследено со амбиентална лаунџ музика, потоа секвенци од сајберпанкот како и музички инсерт од *Synthwave* естетиката

Наратор: Во светската кинематографија, по авантуристичките приказни на класиците за тајните на Земјата, која престанала да нуди мистерии, патувањата во вселената како жанр наречен *space opera* прерасна во топ-тема. Успехот на Џорџ Лукас со: *Војна на ѕвездите*, создал можности за масовно користење на компјутерските генерирани слики. Во осумдесеттите беше најавен современиот бран на научната фантастика – дигитализацијата со два амблематични филмови *Трон* (1982) од Стивен Лизбергер и *Терминатор 2: Судниот ден (Terminator 2: Judgment Day)* (1991) на Џејмс Камерон. Кинематографијата за првпат влегла во дигиталниот универзум и ги поставила темелите на новата митологија на виртуелните светови и видеоигри. Покрај патувањето во времето биле обновени: „филмовите за катастрофите“, видеоигрите и виртуелните светови, како во: *Постои 3 („eXistenZ“)* (1999) од Дејвид Кроненберг, *Матрикс* (1999) од Вашовски или *Блејд Ранер* од Ридли Скот. На повидок е имплементацијата на вештачката интелигенција и појавата на сајберпанкот.

Сцена 13



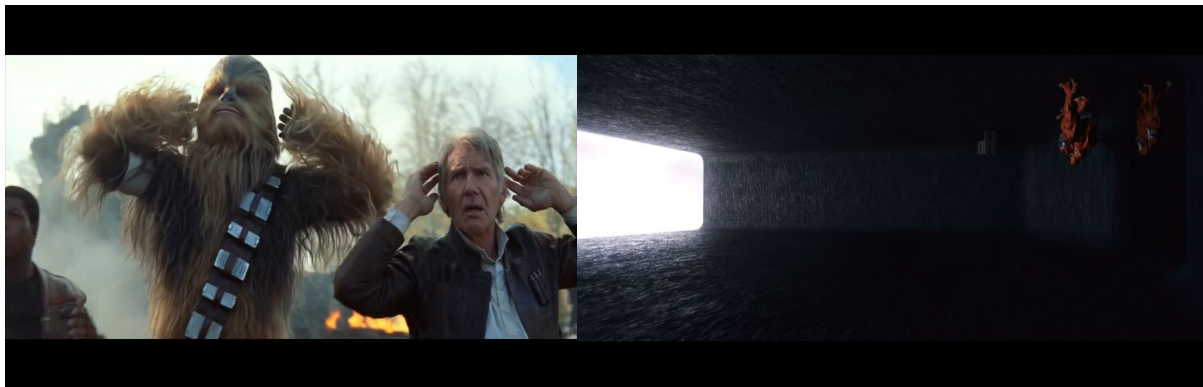


Радио-бар, внатрешна, истиот камера агол како претходно, слики од сајберпанк ликови и секвенци од *Blade Runner*, *Matrix*, *Ghost in the Shell*, *Strange Days*, *Johnny Mnemonic* и *Total Recall*, продолжува претходната музика но се внесува и побавна амбиентална музика

Наратор: Панк филозофијата се карактеризира со духот на: субверзија, потсмев, бунтовништво, разочараност, барање „алтернативни“ структури, антикапитализам, максимална слобода за поединецот, дрога... Групата „Секс Пистолс“, а потоа и „Клеш“, го лансираа слоганот: „Нема иднина“, повикувајќи на револт против воспоставениот поредок и буржоаскиот морал. Сајберпанкот како жанр на научната фантастика се појавува во 80-тите, со филмот: *Блејд Ранер* (1982) на Ридли Скот. Сајберпанкот ги позајмил од ноар-филмовите (films noirs): „урбаната, ноќната и дождливата естетика, прекумерното загадување, хаосот, различните култури и јазици.“ Сајберпанкот е поврзан со компјутеризацијата, човечките суштества кои можат да се програмираат и со виртуелната реалност. Херојот на сајберпанкот секогаш е бунтовник против општествениот поредок кого го прекршува, а често се појавува во улога на хакер. Како сајберфилмови можат да се сметаат: *Вкупно сеќавање* од Пол Верховен, *На крајот на светот* од Вим Вендерс, *Чудни денови* од Кетрин Бигелоу, *Џони Мнемоник* од Роберт Лонго, *Матрикс* (1999) од Енди и Лари Вачовски, јапонскиот анимиран филм *Дух во школка* на Мамору Оши, и други.

Сцена 14



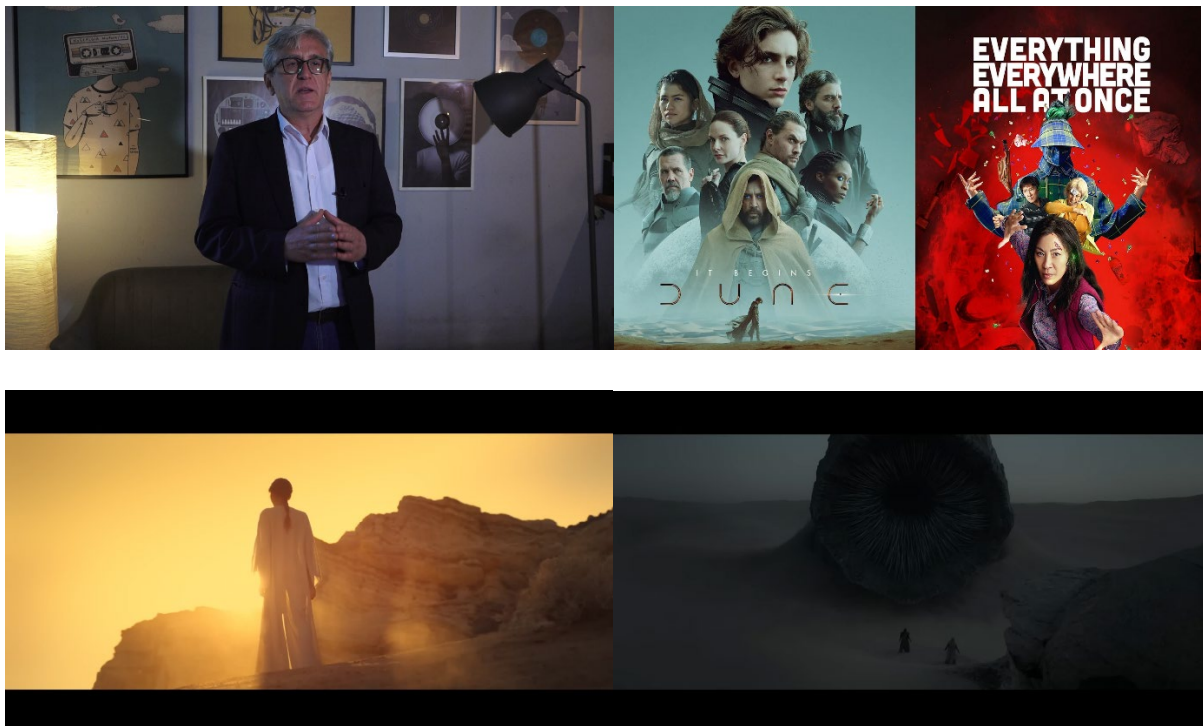


Радио-бар, внатрешна, нов план на камера, Секвенци од Шоуто на Труман, потоа секвенци од филмот на Џејмс Камерун: *Avatar* и фазите од продукцијата, потоа од *Inception* (2010), *Christopher Nolan, Under the Skin* (2013) од *Jonathan Glazer, Gravity* од *Alfonso Cuarón* (2013), *Ex Machina* (2014) од *Alex Garland, The Martian* (2015) од *Ridley Scott, Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*, од *J.J. Abrams* (2015), *Arrival* (2016) од *Denis Villeneuve*, проследени со поанксиозна амбиентална музика на синтисајзер, во вториот дел пооптимистичка ритмичка музика ја возвишува сцената

Наратор: Кон крајот на XX век, филмовите ги зголемиле сомнежите на гледачите за расудување помеѓу реалниот и вештачкиот паралелен свет. Повеќето филмови инспирацијата ја наоѓаат во напредокот и сеприсутноста на компјутерите, како и во растот на индустријата на видеоигрите. Виртуелниот свет е производ на општествениот спектакл, како во: *Шоуто на Труман* (1999) од Питер Вир, каде ликот постепено открива дека е заробен на телевизиското шоу. Почетокот на XXI век беше одбележан со неколку значајни филмови од научната фантастика од различни жанрови. Филмот на Џејмс Камерон: *Avatar* од 2009 година ќе означи нова пресвртница во научната фантастика со оглед на нови техники на снимање и ретуширање воведени од Џејмс Камерун. За да го долови животот во мултиверзумот на планетата Пандора, режисерот користел

компјутерски генерирани слики. Со помош на виртуелната камера, сите ликови детално ги визуелизирал, ги покрил со сензори кои ги снимале изразите и движењата на актерите, пренесени на екранот во реално време. Филмот: *Avatar* бил целосно дизајниран во дигитална 3D верзија, која нуди нов реализам на гледачите. Ова бил силен поттик за целата кинематографија на научната фантастика со оглед на тоа што специјалните, визуелни и дигитални ефекти, големите резолуции како задолжителни алатки овозможиле да се оживее визијата на режисерот за што поуспешно да ја потопи публиката во приказната што настојувал да ја раскаже. Научната фантастика зачекорила во светот на специјалните дигитални ефекти чии дострели ќе ги користат бројни режисери. Во овој период биле снимени повеќе филмови на НФ од различни жанрови: *Почеток* (2010) од Кристофер Нолан, *Под кожа* (2013) од Џонатан Глазер, *Гравитација* од Алфонсо Куарон (2013), *Ex Machina* (2014) од Алекс Гарланд, *Марсовецот* (2015) од *Ridley Scott*, како Робинзон Крусо на Црвената планета, *Војна на ѕвездите: Епизода VII – Силата се буди* од *J.J. Abrams* (2015), *Пристигнување (Arrival)* (2016) од Денис Вилнев (*Denis Villeneuve*).

Сцена 15



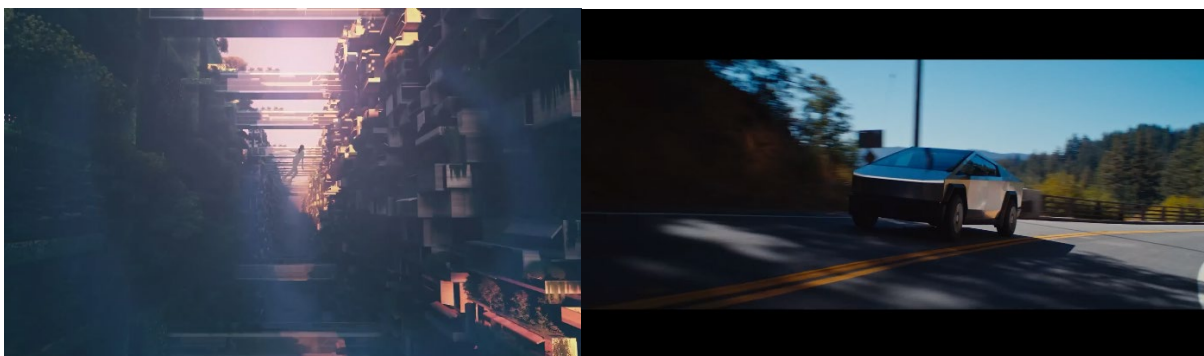
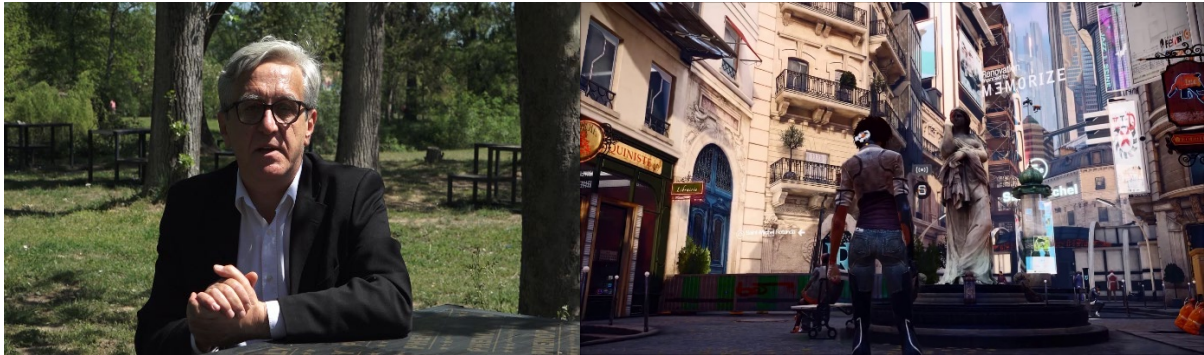


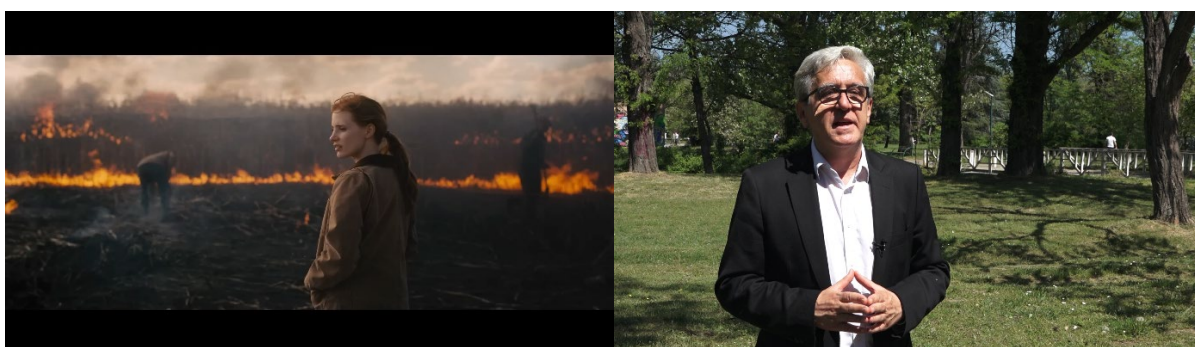
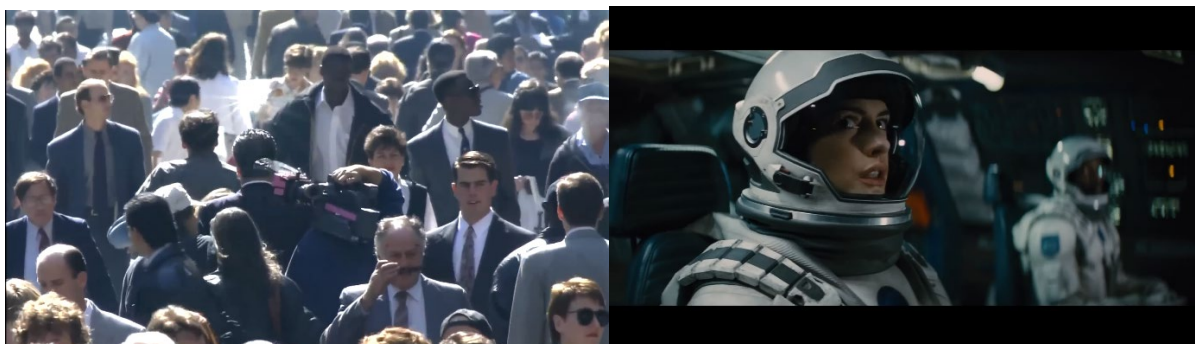
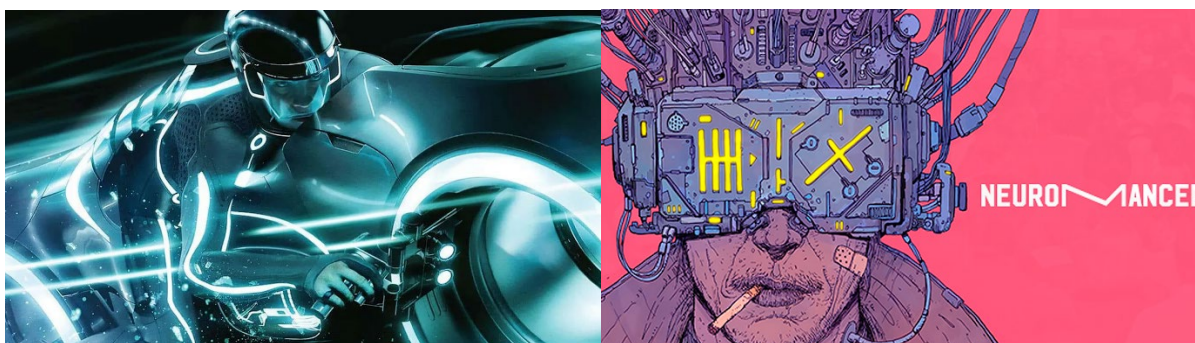
Радио-бар, внатрешна, промена на агол на камера, преден план, Секвенци од *Dune* и *Everything Everywhere All at Once*, проследени со истата музика од претходната секвенца

Наратор: Дали можеме да се задоволеме со илузијата дека Земјата ни припаѓа само нам, Земјаните. Човекот е роден на планетата Земја, но ништо не го обврзува и да умре на неа. Во 2022 година беа снимени два извонредни филма од научната фантастика: *Дуна* и *Сè во исто време*. Бавната вселенска опера на Дени Вилнев: *Дуна* ги спојува авторскиот филм и блокбастерот за да создаде еп што е исто толку брилијантен, колку и единствен. Меѓутоа, најславниот оскаронец во историјата на научната фантастика – *Сè во исто време* едноставно е „луд“ филм. Претходно зборувавме за лудоста на: *Доктор Стрејџ во Мултиверзумот на Лудилото* на Марвел. Сега по оскарите на *Сè во исто време* на Daniel Scheinert, сите зборуваат за лудилото на бесконечните паралелни

универзуми. На прв поглед филмот делува несредено и си поигрува со трендовската тема на мултиверзумот. Исполнет е со необични и гранични идеи, со убава алегорија на она што е најважно во животот. Тоа е префинета, конформистичка оригинална и длабока приказна.

Сцена 16





Градски парк, дневна, седнат на клупа, во вториот кадар станува, секвенци од НАСА, и здруженија поврзани со науката и вселената, модни ревији, видео игри, футуризам во бизнисот и разноразни секвенци по таа тематика, проследени со потивка ритмичка музика во дел од сцената а дел амбиентална музика

Наратор: Откако научната фантастика излезе од нејзиното супкултурно гето и ја промовира културата на: алтернативите, шпекулациите, на светот на футуристиката, многу граѓани го прифатија овој жанр, младите почнаа да сонуваат за астронауката и паралелните светови, студентите од американските колеџи формираа невладини организации за да се подготват за средбите со *посетителите* од другите галаксии или да одат по стапките на Еверет и Хокинг. Голем скок направи: забавната индустрија, светот на видеоигрите демонстрира голема наративна креативност, анимацијата, стрипотеката. Кон овој тренд се вклучи и високата мода и prêt-à-porter кои се фокусира на силуетите извлечени

од поп-културата. Модата успеа да ги долови инспирациите од кинематографијата на научната фантастика за да ги воведе во готова гардероба, презентирани на модните реви. Понеѓу: дистопијата, екстра-футуризмот, вселенскиот шик, луксузот на иднината и вештачката интелигенција, модата на иднината веќе изгледа на дофат. Улогата на популаризирање на научната фантастика кај пошироката јавност изгледа прилично лесно разбирлива, но НФ ги инспирира: иноваторите, истражувачите и маркетинг професионалците. Таа, всушност, претставува повеќеслоен извор на инспирација во бизнисот. Надвор од уметничката конструкција, научната фантастика овозможува да се произведат: нови идеи, нови концепти, дури и нови начини на развој. Филмовите, како: *Tron*, или *Neuromancer*, по потекло од креативната митологија се корисни за капитализмот за да ги обедини заедниците на истражувачите, пошироката јавност и да воспостави дијалог. Приказните за научна фантастика, исто така, го поттикнуваат развојот на латералното размислување, односно усвојувањето на друга перспектива и истражување на нови патишта.

Сцена 17



Градски парк, дневна, клучен кадар кои се поистоветува со воведниот кадар, се одјавува нараторот и бавно се воведува главната оркестрална музика, се појавуваат кредитите на крајот на секвенцата

Наратор: Добив чувство дека научната фантастика на филмовите е нешто што може да се случи иако многумина не го сакаат тоа. Меѓутоа, фантазијата е нешто што не би можело да се случи, иако луѓето често го посакуваат тоа.

Како мнозинството вљубеници во научната фантастика сè повеќе размислува? Колку сме зависници од овој жанр? Јас би кажал многу, бидејќи тоа е остварување на сонот.

Филмовите на научната фантастика може да се поимаат како жанр кој се занимава со одговорите на човекот за напредокот на науката и технологијата. Многу филмови од овој жанр го предвидоа неизбежното, како што се: катастрофите и регионалните катаклизми, технолошките достигнувања, откривање на тајните на Галаксијата, но останува загатката дали се предвидливи и остварливи конечните решенија и цели?

Можеби еден ден вештачката интелигенција ќе нè погледне на ист начин како што гледаме на фосилните скелети од минатото или на филмовите. Можеби ќе нè третира како двоножни мајмуни коишто живееле во некоја прашина и загадена атмосфера, со груб јазик и алатки, во фаза на исчезнување. Можеби ќе патуваме во паралелните светови во други временски димензии...? Можеби? Дозволете ми овде да го завршам краткото патување во времето и паралелните светови на научната фантастика во кинематографијата.

РЕЖИСЕРСКА ЕКСПЛИКАЦИЈА
За Документарниот филм од научната фантастика
ВРАЌАЊЕ ВО ИДНИНАТА И ПАРАЛЕЛНИТЕ СВЕТОВИ ВО
КИНЕМАТОГРАФИЈАТА

Автор: Доц. м-р. Марко Ружин

Ментор: Проф. д-р. Антонио МИТРИЌЕСКИ

Ко-ментор: Проф. д-р. Ана СТОЈАНОВСКА

Скопје, 2024

ВРАЌАЊЕ ВО ИДНИНАТА И ПАРАЛЕЛНИТЕ СВЕТОВИ ВО
КИНЕМАТОГРАФИЈАТА

Лични поимања и дилеми:

Што претставува за мене еден документарен филм? Од аспектот на режисерот е евидентно дека секој документарен филм од една страна е отсликување на реалноста, а од друга страна: мислење, став, гледна точка на режисерот. Документарецот е филм во кој се раскажува приказна заснована врз реалноста. Во реализацијата режисерот може да користи различни форми, од архивски слики и анимација, до реални кадри. Документарниот филм се разликува од фикцијата по тоа што темата е инспирирана од реалноста, не се работи за имагинарна приказна или адаптација, туку се заснова врз гледиштето на режисерот. Документарниот филм има за цел, од кадри, да се осврне на реалноста, да ја обнови и, евентуално, да ја интерпретира.



Слика на 3д рендеринг на галактична небула

Во документарните филмови често се наоѓаат изворите на фикцијата: проблеми со карактерот, поставување или реконструкција на ситуации од реалниот живот, неизвесности, драматургија, итн. Кога насловот на овој документарен филм би гласел: *Враќање во иднината и паралелните светови*, тогаш тој би бил сортиран во доменот на научната фантастика и фикциите. Меѓутоа, кога насловот на документарниот филм е: *Враќање во иднината и паралелните светови во кинематографијата*, тогаш овој филм во кој ќе се анализира ретроспективата на научната фантастика низ филмовите, од појавата на првиот филм од овој жанр во 1902 година, нивните специфичности, еволуција, техники, сè до денешните филмски достигнувања на овој жанр, тогаш сè се менува од корен. Во таков случај, овој документарен филм спаѓа во реалните творби на кинематографијата и се занимава со: анализа на филмовите од овој жанр, инспирацијата на режисерите од литературните и космолошките стории, примената на научните откритија и хипотези на квантната физика, употребата на филмските ефекти, нивната еволуција, дигитализацијата, прогресот. Овдека се работи за реален производ.

Длабинско истражување

Фазата на пишување е основна во производството на овој документарен филм. Истражувањето, документацијата, анализата и синтезата, историографијата, споредувањето..., сите овие процеси на документарниот филм вклучуваат длабински истражувања на темата и се засноваат врз изразување на субјективната гледна точка, тоа е онаа на режисерот. Документарниот филм им овозможува на студентите и публиката да се соочат со реалноста низ очите на авторот. Тоа е алатка која помага да се изостри љубопитноста и да се разработи критичкото размислување.



Марко Ружин – Режисер и автор на документарниот филм

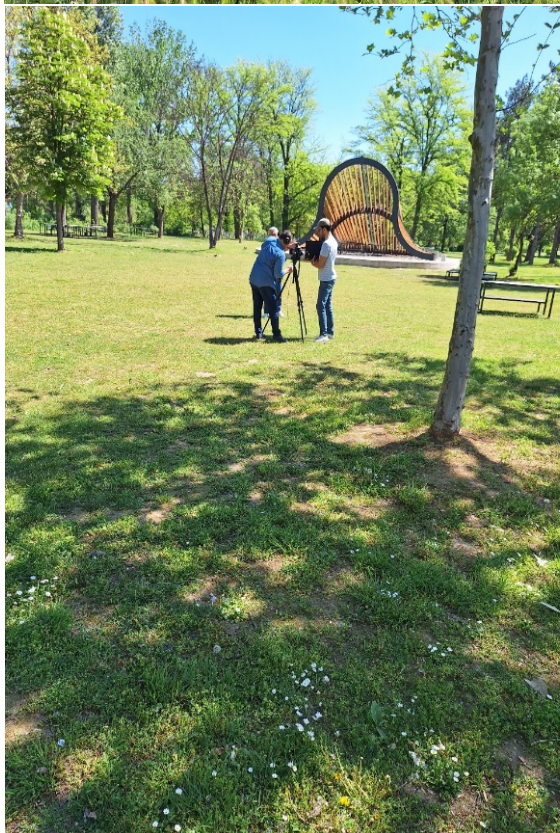
Планирајќи го и осмислувајќи го овој документарен филм, првата мисла и императив е познавањето на материјата за патувањето во времето и паралелните светови. Оваа материја ме привлекувала уште на почетокот на моето школување во: Париз, Брисел и Мадрид. Најнапред како голем фан на космологијата, бев импресиониран со научната фантастика во кинематографијата, видео игрите и другите медиуми. Ги доградував личните импресии за виртуелниот свет, кого: големите режисери, уметници, творци, писатели, го материјализирале во своите творби и на големите и малите екрани.

Втората мисла во реализацијата на овој документарен филм е контекстот во неговата реализација. За моја голема радост живееме во време на голем успех на филмовите од научната фантастика. Како што растев јас, растеше и интересот на публиката и квалитетот на филмовите на научната фантастика. Веќе со гордост може да се констатира дека тоа што никој не можел да го предвиди во шеесеттите години, денес е реалност. Во 2023 година, единаесет номинации за Оскар и осум Оскари му беа доделени на филмот за паралелните светови: *Everything Everywhere All at Once*. Сагата не завршува тука бидејќи во 2024 година се планира реализација на поголем број филмови од овој жанр.

Во концепцијата околу натамошната реализација на филмот, појдовна точка ми беше: мојата мисловна перцепција, осмислениот речник, аргументираноста и искреноста на проектот, со што постепено се надградуваше и откриваше темата што се обработува? Реализацијата на филмот наметна повеќе технички и персонални прашања, како што се ангажирање на наратор на сторијата и снимател. Како наратор беше ангажиран актерот Роберт Велјановски, а како снимател беше ангажиран Аслан Вишко. Околу монтажата на снимениот материјал се ангажирав лично јас, исто како и со компонирањето на специфичната музика со оглед на тоа што поседувам соодветна музичка наобразба. На тој начин беа собрани неопходните елементи за реализација на филмскиот проект. Беше создадена потребната филмска атмосфера: финализирање на сценариото, неопходните подготовки и реализацијата на снимањето, мапирањето и изборот на местата за снимање, реализацијата на почетните и завршните секвенци, реализацијата на разните видови кадри: општа снимка, далечинска снимка, американска снимка, крупен кадар, и други варијабли релевантни во продукцискиот процес.



Слики од процесот на снимање и подготовка на сцените



Дополнителни слики од процесот на снимање и актерска игра

Севкупно толкување

Прашањата што ги поставува секој режисер се:

Кои се неговите намери?

Мојата намера е да ја претставам научната фантастика и нејзината еволуција од појавата на првите кинематографски елементи на научната фантастика во 1902 се до најсовремените блокбастери од кино салите.

Која е темата на документарниот филм?

Главна тема е еволуцијата на научната фантастика кон темите на патувањето во времето и мултиверзумот од почетоците до денес.

Каква порака испраќа преку овој филм?

Благодарение на романите од научната фантастика, се создани бројни иновации во технологијата и општеството. Научната фантастика направи неколку циклични скокови особено од 1960 години. Во 1980 години на и во двете децении од 2000-2024 година се констатира голем технички напредок во полето на специјалните ефекти, дигитализацијата на снимените содржини и разни други технолошки напредоци од суштинско значење за светот и индустриите.

Како е поставен филмот?

Документарниот филм е поставен хронолошки, со посебен осврт на одредени еволутивни скокови, кои се должат на напредокот на *специјалните ефекти*, прогресот на науката која се наметнува како незаобичолна тема во научната фантастика, улогата на *роботиката*, на *временската машина* во вид на разни направи со кои се патува во времето или мултиверзумот. Со овој инструментариум и јас како автор влегувам во мојата *временска машина – филмот*, со кој патувам и го покажува развитокот на научната фантастика од почетоците, до денес. Целата сторија ја толкува нараторот Велјановски и искусниот снимател Вишко.

Како е изградена приказната?

Идејата започна со *иницијалниот кадар, слика од галаксијата, Небула, со мистериозна музика*. Потоа не воведува нараторот снимен во Градскиот парк и зборува за љубопитноста на човекот за другите светови и времиња. Со реченицата: „Човекот отсекогаш замислувал дека постојат други димензии надвор од видливиот свет“, Нараторот ја започнува мистеријата за „Патување во времето и паралелните светови“.

Приказната: за што се работи?

По воведните секвенци, нараторот преку научнофантастичните романи на Жилн Верн и Велс, квантните физичари: Анштајн, Еверет, Хокинг, нè пренесува во седмата уметност со: Мелјес, Асимов, Кубрик, Лукас, Спилберг, Скот, и други. Следат фотографии, секвенци од разни научнофантастични филмови и дополнителни мултимедијални содржини кои ја комплетираат историската и општествената динамика на документарецот.

Филмски речник

Како што писателот користи зборови да ги изрази своите мисли, режисерот поседува филмски „речник“, иако овој термин е прилично метафоричен.

Идеите, концептите ќе се пренесат на гледачот преку сликата на снимените кадри. Самата слика претставува ситуација, дејствие (движење) што предизвикува емоции кај публиката. Таквата сцена се реализира со помош на позајмени секвенци од филмови или алтернативно со трејлери. Текстовите на екранот, меѓунасловите, рамките меѓу кадри се користеле, главно, во немиот филм. Во овој документарен филм: документите, сликите, музиката, зборовите на Нараторот, го исполнуваат: филмскиот говор, емоцијата, комуникацијата.

Кој е Нараторот што раскажува?

Нараторот е актерот Роберт Велјановски чија боја на глас перфектно се вклопува во целата приказна.

Редоследот, времетраењето, зачестеноста на сликите?

Редоследот ќе се ефектуира на следниот начин: Воведувачки сегмент, Говорот на Нараторот, Снимен во Градскиот парк во Скопје, Скопското Кале, Музејот на современа уметност, Радио-бар, и разноразни фотографии и секвенци согласно сцените

Времетраење?

Во поглед на времетраењето, документарниот филм е составен од 17 сцени со траење од околу половина час.

Музика?

Разноразни композиции достапни на интернет во комбинација со звучна обработка и по некоја лична креативна композиција.



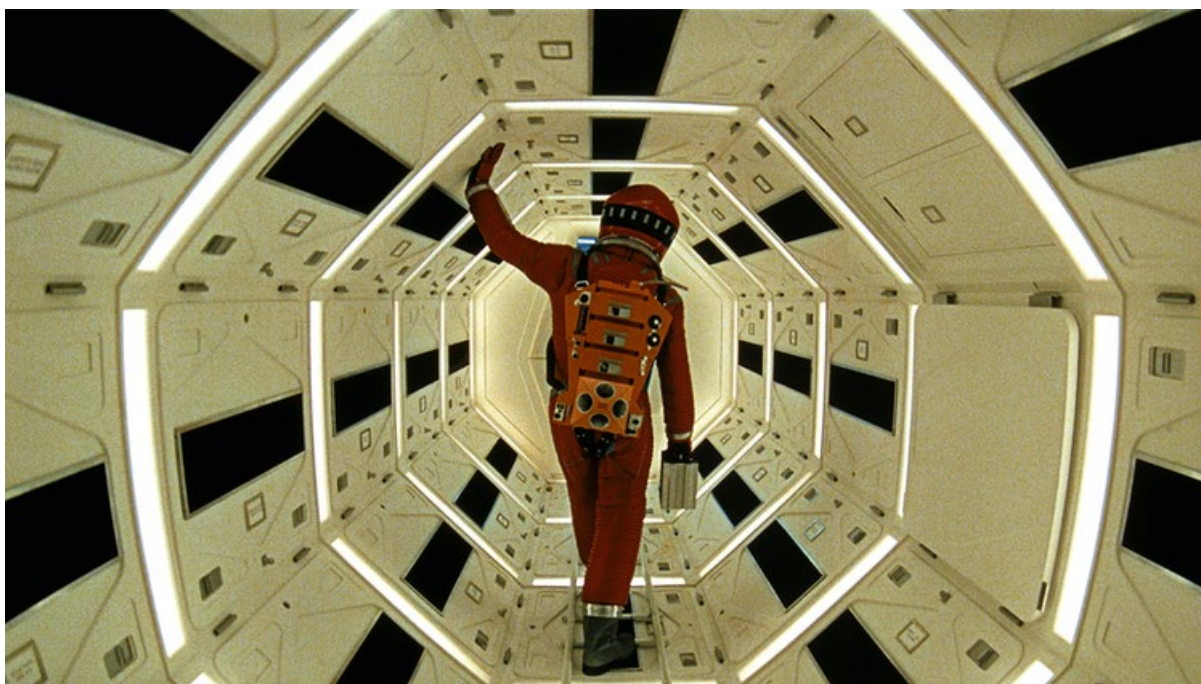
Патување до Месечината (1902) од Georges Méliès



Подземна фабрика од филмот: *Metropolis* (1927) од *Fritz Lang*



Плакат од филмот *Forbidden Planet* (1956) од *Fred M. Wilcox*



Клучен кадар од филмот *2001: A Space Odyssey* (1968) од *Stanley Kubrick*

Како да се протолкува овој документарен филм?

Документарниот филм за научната фантастика во кинематографијата со посебен осврт на филмовите посветени на патувањето во времето и мултиверзумот и еволуцијата на научнофантастичниот филм од неговото потценување до номинација за 11 Оскари во 2023. Во овој колаж се покажува дека науката ја инспирирала кинематографијата, но и кинематографијата делумно ја инспирирала науката. Дали за стотина години толку ќе еволуираат и науката и кинематографијата што денешниот човек ќе го сметаат за несовршено и неинтелигентно суштество со бројни хендикепи и недостатоци? Дали лесно ќе се патува во времето и во мултиверзумот како што тоа денес го покажуваат филмските творци на научната фантастика?

Критичко размислување

Документарен филм претставува и критичко размислување. *Критичкото размислување е дефинирано како збир на ставови и навики поврзани со: расудување, размислување и будност над нечиј и туѓ суд.* Предизвикот на едукацијата за слики е да се разбуди окото и да се создаде критичка чувствителност. Според тоа, документарниот филм е алатка на избор за

изострување на критичкото размислување на публиката до степен до кој се развива:

- *Љубопитност* (преку откривање на тема за која знаеме малку или ништо);
- *Рефлексија* (во зависност од избраниот агол и предрасудите);
- *Разбирливост и будност* над сопствените и туѓите судови (субјективност на директорот, давање сведоштва, и сл.);
- *Способност* да се тврди нечие мислење и дебата.

Овие параметри се присутни во овој документарен филм. Во секој миг на творењето на овој филм за научната фантастика во кинематографијата, присутен е: *критичниот дух*, размислувањата и расудувањата за духот на времето во кој се снимал некој од овие филмови, имплементацијата на научните достигнувања (специјални ефекти, дизајн, дигитализација), Студената војна, автомобилската индустрија. Воопшто не се сомневаме во *љубопитноста* на публиката кон оваа тема или *рефлексијата* за предрасудите или можноста за отворање дебати и разбирливоста на темата. Конечно, овој документарец отвора можности за изразување на мислењето и отворање на дебата.

ФИЛМСКО ИЗРАЗУВАЊЕ

Со оглед на богатството на кинематографијата, тешко е да се изберат и анализираат најдобрите реализации. Можеби некои филмови неоправдано беа изоставени, некои режисери не беа спомнати, но факт е дека е битен репрезентативниот модел на одбраниот филм. Структурата на филмот е конципирана со експозиција, почетокот на приказната за научната фантастика, романописците на научната фантастика, научниците на квантната физика, како и *праисторијата* на кинематографијата, со елементи на научната фантастика од првиот филм на Жорж Мелјес: „Патување до Месечината“, „Метрополис“ на Фриц Ланг, „Забранета планета“ на Фред Вилкокс, сè до шеесеттите години со филмот на Џорџ Пал: „Временска Машина“.

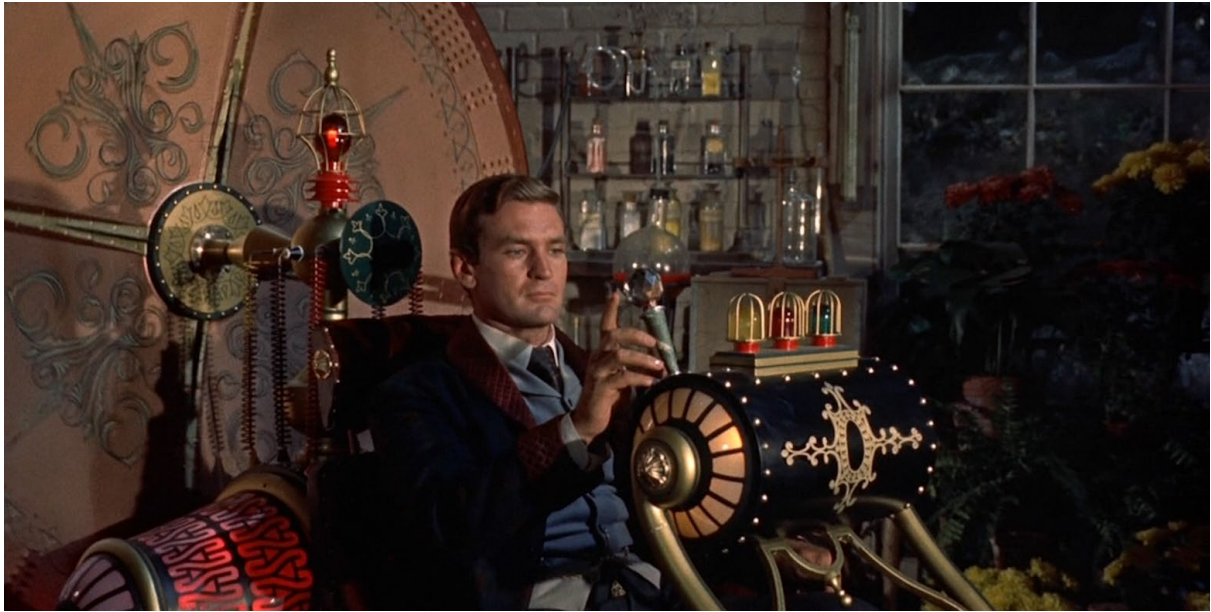
Вториот дел на научнофантастичната кинематографија се однесува на: „Епохата на човекот во кинематографијата“ помеѓу шеесеттите и осумдесеттите

години на дваесеттиот век, одбележана со делата на: Крис Маркер (Краток-*Short*), Стенли Кубрик („Одисеја во вселената 2001“), Френклин Шафнер, „Планетата на Мајмуните, Андреј Тарковски со „Соларис“, Џорџ Лукас со „Војна на ѕвездите“, Стивен Спилберг со „Е.Т. Вонземјанинот“, Ридли Скот со „Осмиот патник“, и други. Ова е епоха во која се снимаат научнофантастични филмови за: „крајот на светот“, „патувањата во вселената“, за „Капетан Марвел“, „Супермен“...

Третиот дел на овој документарен филм е „Епохата на нумеричките филмови“. Со првиот долгометражен комерцијален филм: „Трон“ на Стивен Лисбергер, започнува масовната продукција на генерирани секвенци со помош на компјутерите. Следат: „Терминатор“ од Џејмс Камерун, „eXistenZ“ од Дејвид Кроненберг, „Матрикс“ од Вачовски, „Блед Рајнер“ од Ридли Скот. Во дел од овие филмови се појавува ајберпанкот, со херојот-бунтовник како во: „Вкупно сеќавање“ од Пол Верховен, „На крајот на светот“ од Вим Вендерс, „Дух во Школка“ од Мамору Оши, „Шоуто на Труман“ од Питер Вир. Оваа епоха е одбележана и со унапредување на машината за патување во времето и продлабочување на концептите поврзани со паралелните светови и мултиверзумот во кинематографијата.

Машина за патување во времето

Почнувајќи од „Временската машина“ на режисерот Џон Пал, осумдесеттите се одбележани со моделот на возилото „ДеЛореан“ во филмот на Роберт Земекис: „Враќање во иднината“, исто како и во филмот: „*Timeslip*“. Подоцна, машината еволуира во филмот: „Авантурите на Бил и Тед“, наместо класично возило се користи телефонска кабина „Тардис“, инспирирана од ТВ-серијалот: „*Dr. Who*“. Во 2000-тите, во другите светови или времиња се поминува со разни направи. Во: „Принцот од Персија“ се патува со помош на божествениот песок кој е во сабјата, се патува и со лудачки јакни и со цакузи „*Hot Tub Time Machine*“, *et cetera*.



The Time Machine (1960) - George Pal



DeLorean DMC-12 користен во „Враќање во иднината“ (*Frankfurt Moto Show, 2015*)



Кабината на *Dr. Who*: „TARDIS“ (*Time And Relative Dimension In Space*)

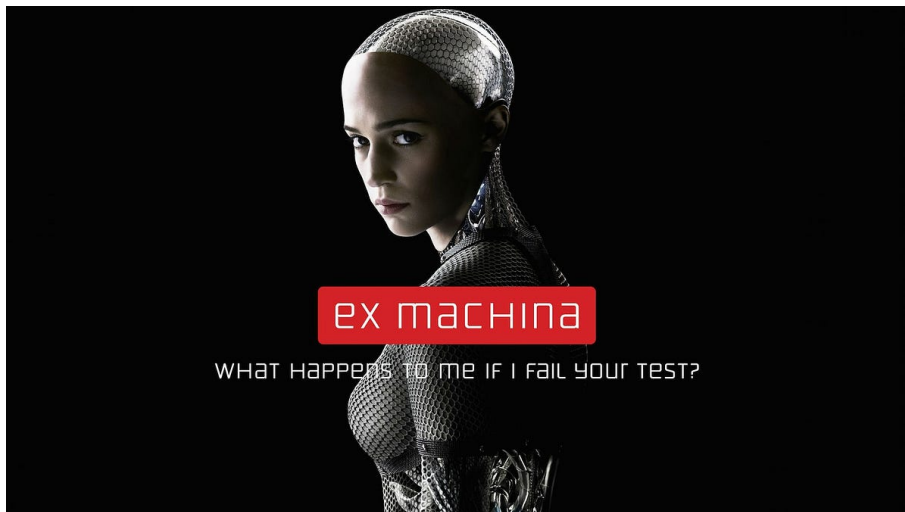
Почетокот на XXI век беше одбележан со неколку значајни филмови од научната фантастика од различни жанрови, како: „*Inception*“ (2010), *Interstellar* (2014) на *Christopher Nolan*, „*Under the Skin*“ (2013) од *Jonathan Glazer*, „*Gravity*“ од *Alfonso Cuarón* (2013), „*Ex-Machina*“ (2014) од *Alex Garland*, „*The Martian*“ (2015) од *Ridley Scott*, како Робинзон Крусо врз Црвената планета, „*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*“ од *J.J. Abrams* (2015), *Arrival* (2016) и *Dune* од *Denis Villeneuve*.



Inception (2010) - *Christopher Nolan*



The Martian (2015) од Ridley Scott



Ex Machina (2014) од Alex Garland



Interstellar (2014) - Christopher Nolan

Придонес на македонската научна фантастика

Во овој документарен филм, македонската научна фантастика е претставена преку анализата на домашните автори на научната фантастика во доменот на книжевноста (Урошевиќ, Маџунков, Андоновски...) и кинематографијата (Манчевски, Митревски, Поповски – автори на првиот НФ филм во државата. Создадена е солидна основа за натамошен развој на овој жанр.

Мој заклучок за филмовите на научната фантастика

Останува илузијата дека Земјата ни припаѓа само нам, Земјаните. Човекот е роден на планетата Земја, но ништо не го обврзува и да умре на неа. Во 2022 година, беа снимени два извонредни филмови од научната фантастика: *Dune* и *Everything Everywhere All at Once*? Бавната вселенска опера на Дени Вилнев Дуна ги спојува авторскиот филм и блокбастерот за да создаде еп што е исто толку брилијантен, колку и единствен. Меѓутоа, најславниот оскаровец во историјата на научната фантастика – *Everything Everywhere All at Once*, едноставно е „луд“ филм. Претходно се зборуваше за лудоста на „Доктор Стрејџ во мултиверзумот на лудилото“ на Марвел. Сега, по оскарите на: *Everything Everywhere All at Once* на Daniel Scheinert, сите зборуваат за лудилото на бесконечните паралелни универзуми. На прв поглед филмот делува несредено и си поигрува со трендовската тема на мултиверзумот. Исполнет е со необични и гранични идеи, со убава алегорија на она што е најважно во животот. Тоа е префинета, конформистичка оригинална и длабока приказна. Но, според бројот на освоените оскари тоа е најдобриот филм во историјата на научната фантастика. Ова е голем чекор за кинематографијата на научната фантастика.

Чувствувам дека богатството на идеите на филмовите на научната фантастика е нешто што може да се случи, иако многумина не го сакаат тоа. Меѓутоа, фантазијата е нешто што не би можело да се случи, иако луѓето често го посакуваат тоа. Мој заклучок е дека „со научната фантастика секоја епоха сонува за следната епоха“.

Како многу вљубеници во научната фантастика, сè повеќе се прашувам: Колку сме зависници од овој жанр? Јас би кажал многу, бидејќи тоа е остварување на сонот.

Филмовите на научната фантастика може да се поимаат како жанр кој се занимава со одговори на човекот на напредокот во науката и технологијата. Многу филмови од овој жанр го предвидоа неизбежното, како што се: катастрофите и регионалните катаклизми, технолошките достигнувања, откривање на тајните на Галаксијата, но останува загатката дали се предвидливи и остварливи конечните решенија и цели?

Можеби еден ден вештачката интелигенција ќе нè погледне на ист начин како што гледаме на фосилните скелети од минатото или на филмовите. Можеби ќе нè третираат како двоножни мајмуни коишто живееле во прашината со груб јазик и алатки, во фаза на исчезнување. Можеби ќе патуваме во паралелните светови во други временски димензии....? Можеби?

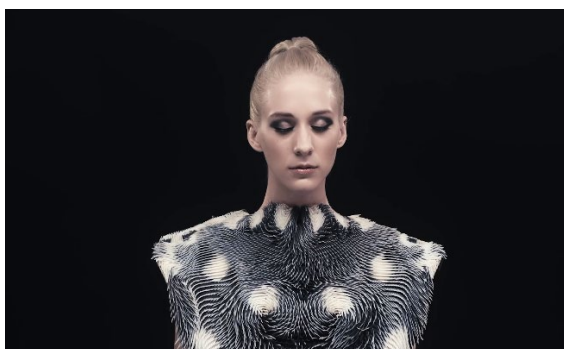


Everything Everywhere All at Once (2022) – Daniel Scheinert & Dan Kwan



Dune: Part One (2021) – Denis Villeneuve

Влијание на научната фантастика врз модата



Влијание на научната фантастика врз видео-игрите



Локација за снимање на Нараторот: Првите сцени со Нараторот беа снимени во Градскиот парк во Скопје. Потоа, следните сцени беа снимени на ридот во околината на Музејот на современата уметност. Неколку сцени беа снимени на Скопското Кале, додека останатите сцени беа снимени во кафулето Радио-бар. Камерата е во крупен кадар до гради, американски кадар, и оддалечен кадар мирно, дискретно. Следните сцени почнуваат со фронтален агол и постепено преминува во агол оддолу, контра-плонже.

Осветлувањето: е амбиентално, природно дневно светло, во сцените во паркот, на ридот кај Музејот, со отворена перспектива кон Скопје. На Калето, исто така, се работи за сцени снимени во дневни услови, светли и сончеви секвенци. Во Радио-бар, за осветлувањето е употребен рефлектор.

Протагонист: Единствен протагонист е Нараторот. Сериозен човек од средна возраст работи на сценски јазик и афирмиран во својата професија.

Снимател: Аслан Вишко е познат на домашната јавност како еден од најуспешните сниматели во државата.

Режисерот и автор на сценариото: е професор по мултимедија и дизајн со езотерични знаења од доменот на: космологијата, квантната физика, кинематографијата, особено од доменот на научната фантастика, патување во времето и мултиверзумите. Посебен љубител е на јапонската култура и историја, кој го зборува овој јазик исто како и: англискиот, францускиот и шпанскиот јазик.

РЕЧНИК НА ЗБОРОВИ И ИДИОМИ ОД ТЕОРИСКА И КИНЕМАТОГРАФСКА ПРОБЛЕМАТИКА ОД ДОМЕНОТ НА НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА

АВАТАР (хомоними англ. *Avatar, Avatars*) – Постојат три значења: 1. Религија - Во хиндуизмот, аватарот е инкарнација (во форма на животни, луѓе, итн.) на бог кој дошол на Земјата за да ја обнови дармата, да ги спаси световите од вселенското нарушување предизвикано од демоните. Генерално, аватарите се оние на богот Вишну, а поконкретно неговите десет инкарнации. вклучувајќи: риба, желка, дива свиња, Кришна, Буда и Калки. Во научната фантастика тие се користат како приказните би можеле да ги адаптираат концептите за надживотот или повторното раѓање во друго тело со или без можност за враќање кон претходната состојба или физичко битие.

АЛТЕРНАТИВНА ИСТОРИЈА (франц. *Uchronie*) – Во фикцијата, ухронија е жанр заснован врз принципот на препишување на историјата врз основа на модификација на минатото. Ухронија е неологизам од XIX век создаден од страна на Шарл Ренувие (*Charles Renouvier*) врз основа на моделот на утопија (утопија), со „у“ (за „или“ префикс на негација) и „хронос“ (време): етимолошки, зборот затоа означува „невреме“, време кое не постои. Се користи и англискиот термин „алтернативна историја“. Авторот на ухронијата како почетна точка на творештвото ја перципира историската ситуација и го модифицира исходот за да ги осмисли можните последици. Оваа желба да се промени текот на историјата за да се замисли што би можело да биде, потсетува на фразата на Блез Паскал (*Blaise Pascal*) „Да беше пократок носот на Клеопатра, ќе се сменеше целото лице на историјата“.

АНШТАЈН-РОЗЕНОВ МОСТ (англ. *Einstein-Rosen Bridge*), или **ЦРВЈА ДУПКА** (англ. *wormhole*) – Во астрофизиката, хипотетички објект кој би поврзал два различни слоеви или два различни региони на просторот-време и би се манифестирал од една страна како црна дупка, а од друга страна како бела дупка.

АСТРАЛСКИ ПЛАН – Универзум во кој може сè да се модифицира според волјата на оние што се таму.

БИОПАНК („*biotechnology*“ and „*punk*“) – Биопанкот е жанр на НФ и литературна струја родена кон крајот на 1990-тите. Биопанкот е дериват на сајберпанкот, кој е поджанр на научната фантастика. Тоа е неологизам роден од контракцијата помеѓу биотехнологијата и сајберпанкот.

БИОПАНК-РОМАН – Ги наследува комбинираните карактеристики на сајберпанкот и постсајберпанкот. Во биопанк иднината се присутни: задущувачка технологија, корпоративно војување, урбана џунгла, хуманоидни чудовишта. Идеализмот на првите хакери, нивната слободарска жед која се трансформира во алатка за преживување, изгледе во полза на чувството за прагматичен компромис.

ВИРТУЕЛЕН УНИВЕРЗУМ – Подобрена верзија на виртуелен свет на видеоигра. Живите суштества може да се транспортираат таму преку духот (Матрикс, *Matrix*), а понекогаш и преку телото (Трон, *Tron*). Тие физички го чувствуваат она што го доживуваат во виртуелниот универзум. Виртуелната смрт, во зависност од делата, убива во реалниот свет (*Sword Art Online*) или, едноставно, протерува од виртуелниот свет (*Code Lyoko*). Како и џебните универзуми, виртуелните универзуми сами по себе не се паралелни универзуми затоа што се поврзани со вистински универзум.

ВРЕМЕНСКИ ПАРАДОКСИ ВО НФ – Се само контрадикторни ситуации, на пример, парадоксот на дедото: што би се случило ако се обидам да се вратам во минатото и да го убијам дедо ми? Во научната фантастика не мора да се бара и да се реши временскиот парадокс. Меѓутоа, може да се надмине со внесување на паралелен универзум или со давање одговорност на патниците да избегнуваат такви ситуации или со постулирање дека историјата е „замрзната“, што бара одржување на кохерентна севкупна приказна (отсуство на самоконтрадикторни ситуации, постојат само самоисполнувачки ситуации, но кои можат да имаат неколку различни решенија во паралелни универзуми).

ВРЕМЕ – Времето е димензија во која настаните можат да се наредат од минатото преку сегашноста до иднината, како и времетраењето на настаните и интервалите меѓу нив (*Gerard Hooft*). Времето е она што спречува сè да се случи одеднаш (*John Wheeler*). Времето е линеарен континуум на моменти (*Adolf Grünbaum*). Времето е одреден период во кој нешто се прави (Медицински речник). Времето е континуум на кој му недостасуваат просторни димензии (*Encyclopaedia Britannica*). Патувањето во времето е едно од вообичаените места на научната фантастика. Помеѓу романот: *Временска машина* (1895) од Х.Г. Велс и филмот: *Враќање во иднината* во режија на Роберт Земекис (1985), патувањето во времето стана жанр сам по себе.

ВСЕЛЕНСКА ОПЕРА (анг. *space opera*) – Вселенска опера или вселенска сапуница е поджанр на научната фантастика што се карактеризира со епски или драматични авантуристички приказни сместени во сложена геополитичка средина. Во зависност од делата, вселенската опера се римува со големи вселенски истражувања, меѓугалактички војни или строгост во научниот реализам. Формално, таа се појавува во раните 1940-ти, а жанрот станува многу популарен меѓу 1960-тите и 1970-тите, особено со афирмацијата на сериите: *Star Trek* и *Star Wars* како вид *Space fantasy*.

ДИВЕРГЕНТНИ УНИВЕРЗУМИ – РЕЗУЛТАТ НА МЕНУВАЊЕ НА МИНАТОТО – Во делата на НФ кои се занимаваат со патувањето во времето, еден од начините за решавање на временските парадокси кога патникот во времето ќе се најде во паралелен универзум. Како во Вселенските бродови кои патуваат во времето согласно творбите на *Stephen Baxter*, универзумот е идентичен со матичниот универзум на патникот, до точката на интервенција на патникот. На пример, видеоиграта: *Freedom Fighter* ни покажува временска дисторзија која создава нова реалност. На пример, Американците не биле победници во Студената војна, туку тоа бил СССР. Играта ја прикажува советската инвазија на САД во 2003 година.

DeLOREAN, ЛЕГЕНДАРНОТО ВОЗИЛО ЗА ПАТУВАЊЕ ВО ВРЕМЕТО И МУЛТИВЕРЗУМОТ – Автомобилот *DeLorean* има долга, иконографска историја која претходела на трилогијата: *Враќање во иднината*. Тоа била замисла на John DeLorean кој сонувал да стави свој печат на автомобилската

индустрија. Наместо да продолжи да прави автомобили за „Денерал Моторс“, ДеЛореан ја создал „*DeLorean Motor Company (DMC)*“ за да ги оживее сопствените соништа. За моторот поставен одзади до вратите, во вид на крилја на галеб и нерѓосувачки челик, ДеЛореан го искористил дизајнот на *Giorgetto Giugiaro*. Во неговата визија за автомобилот, тој се видел себеси како гради етички спортски автомобил кој ќе биде: издржлив, штедлив и безбеден. За жал, проектот на ДеЛореан сосема пропаднал и тој банкротирал. Во 1981 година, кога Роберт Земекис и Боб Гејл почнале да го пишуваат сценариото за: *Враќање во иднината*, тие замислувале реконфигуриран фрижидер како уред за патување во времето. За среќа, за потребите на филмот во 1984 година фрижидерот бил заменет со возилото на ДеЛореан. Затоа, Џон ДеЛореан се смета за личност што го направил: *Враќање во иднината*.

ДИГИТАЛИЗАЦИЈА НА КИНЕМАТОГРАФИЈАТА – Дигитализацијата во кинематографијата се однесува на производство и дистрибуција на кинематографски дела користејќи професионален дигитален формат согласно меѓународните *ISO1* стандарди. Проектирани со помош на дигитални уреди, филмовите се дистрибуираат во филмските сали преку компјутерска датотека, на физички медиум (хард диск) или преку интернет. Со напуштање на 35мм и дематеријализирање на долгометражните кинематографски филмови, дигитализацијата овозможува дистрибуција на филмови на дигиталните платформи: *Netflix, Amazon Prime Video*, HBO, и други. Во 2022 година, *4K* дигиталното кино е новиот стандард наметнат за премиум проекции (филмови и серии) за време на постпродукција во приватни простории за гледање, во кино-библиотеки и филмски архиви. Јавната промоција била одржана во САД, на 18 јуни 1999 година, со технологијата *DLP Cinema* на *Texas Instruments* во две киносали (Лос Анџелес и Њујорк) на филмот на Џорџ Лукас: *Star Wars: Episode 1, The Phantom Menace*.

ДИСТОПИЈА (анг. *dystopia*, од грчки τόπος) – Комбинација дизајнирана за да потсетува на утопијата на Томас Мор, како нејзин негативен пандан, односно „лошо место за живеење“. Дистопијата има за цел да ги прикаже можните штетни последици на владејачката либерална демократија. Спротивно на утопијата, дистопијата ја гради приказната врз едно имагинарно општество во кое е тешко и невозможно да се живее. Во општеството на дистопијата власта е концентрирана во рацете на група, елита или поединец, без да ги почитува основните човекови права или поделбата на власта. Во книжевниот домен најпознати се делата на Џорџ Орвел (*George Orwell*) 1984 година (1949) и Мишел Уелебек (*Michel Houellebecq: La Carte et le Territoire*, 2010). Во кинематографијата, *Метрополис* (1927) од Фриц Ланг, *ТНХ 1138* (1971) од Џорџ Лукас, *Бразил* од Тери Гилијам (1985), *Добредојдовте во Гатака* (1997) од Ендрју Никол /*Metropolis* (1927) de Fritz Lang, *ТНХ 1138* (1971) од *George Lucas*, *Brazil* од Terry Gilliam (1985), *Bienvenue à Gattaca* (1997) од *Andrew Niccol*.

СВЕЗДЕН ПЛАН (анг. *Astral Plane, Astral Realm or the Astral World*) – Астрален план, Свездено рамниште, астрално царство или астрален свет, е рамнина на постоење постулирана од: класичните, средновековните, ориенталните и езотерични филозофии и мистериозни религии. Тоа е светот на небесните сфери, вкрстен од душата во своето астрално тело на патот кон раѓањето и по смртта, и генерално се верува дека е населен со ангели, духови или други нематеријални суштества. Дури и ако на некој начин она што се случува на свездената рамнина е само илузија и телепатија, последиците се многу реални. Во универзумот на Марвел, можно е да се убива преку борба на свездената рамнина.

КИНЕМАТОГРАФИЈА – Означува уметност која ги опфаќа сите техники кои се употребуваат за да се реализира еден филм (*Dictionnaire français*).

КОМБИНАЦИЈА НА ДВЕ ПРЕТХОДНИ МОЖНОСТИ – Некои автори избираат да испраќаат патници во времето во паралелни универзumi кои се поделиле дури и пред пристигнувањето на патникот во нивниот универзум и кој ги почитува сопствените закони. Ова, на пример, е судбината на *Rachel Summers*, која патувала во минатото за да се обиде да го спречи

воспоставувањето на диктатурата на стражарите, пристигнала во паралелен универзум каде нејзините родители никогаш немале заедничко дете, а тоа било предизвикано од настаните пред нејзината интервенција.

КОНТРАУТОПИЈА – Некои автори ја идентификуваат како дистопија, а некои сметаат дека контраутопијата е посебен жанр. За да се сфати значењето на поимот контраутопија, потребно е да се вратиме на значењето на утопија. Утопија, односно идеалното општество, не е резултат на комбинација на околности, туку резултат на осмислен план. Најдобриот од световите се контраутопии во смисла дека тие се исто како и „совршените“ светови на утопијата, креации насочени кон остварување на одреден идеал на Земјата. Затоа се чини дека е навредливо да се квалификува како контраутопија секоја творба насочена кон опишување на застрашувачката иднина.

МАКЕДОНСКА НФ ВО КИНЕМАТОГРАФИЈАТА – Во Северна Македонија, првиот долгометражен, научнофантастичен филм е: *Збогум на XX век* (1998), режиран од Дарко Митревски и Александар Поповски. Во некои филмови на Милчо Манчевски се провлекуваат неколку епизоди од научната фантастика, додека првиот краткометражен научнофантастичен игран филм *Анексија*, од Андреј Ѓорѓиевски е снимен во 2019 година. Во 2021 година, Никола Ангеловски го снимил првиот краткометражен анимиран научнофантастичен филм: *Конструктор 42*.

МАНИПУЛАЦИЈА НА РЕАЛНОСТА – Некои од најмоќните ликови во фантастични универзumi можат да ја преобликуваат реалноста до точка на создавање алтернативна реалност.

МАШИНАТА ЗА ПАТУВАЊЕ ВО ВРЕМЕТО, НА Х.Г. ВЕЛС (H.G. Wells) – Амблематичниот предок на сите временски машини е роден во болничка соба во Викторијанска Англија, во 1895 година, осмислен и „конструиран“ од страна на писателот Х-Г Велс (H.G. Wells). Во 1960 година бил снимен филот според адаптацијата на *George Pal* со истоимениот наслов: *The Time Machine – Временска Машина*. Првата филмувана машина била составена од еден лост и еден вид чадор за сонце што се врти зад пилотот. Таа наликувала на количка на продавач на сладолед. Сторијата била напишана во полниот ек на индустриската

револуција и затоа машината ги отелотворила технолошките стандарди на XIX век.

НАУЧНА ФАНТАСТИКА (англ. *science fiction*, скратено SF или НА) – Наративен жанр главно од литературна и кинематографска природа, структуриран од хипотези за тоа каква би можела да биде иднината и/или непознатите универзуми (далечни планети, паралелни светови, итн.), врз основа на сегашните сознанија (научни, технолошки, етнолошки, и сл.). Овој уметнички жанр во поширока смисла се врзува, главно, за литературни, телевизиски и филмски дела, но исто така, влијае и врз ликовната и музичката уметност. Многу луѓе ја користат кратенката за научна фантастика – *СФ* ('*SF*, од англискиот израз *Science fiction*). Првпат како термин бил напишан од страна на *William Wilson* во 1853 година. Во 1927 година, во колумната на списанието: *Amazing Stories*, уредникот *Hugo Gernsback* пишува: Запомнете дека Жил Верн бил еден вид Шекспир во научната фантастика.

НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА ВО КНИЖЕВНОСТА – Се одредува и како форма на шпекулативна белетристика која претежно обработува теми поврзани со влијанието на замислена или предвидена наука и технологија врз општеството и личностите како поединци.

НАУЧНАТА ФАНТАСТИКА ВО МАКЕДОНСКАТА ЛИТЕРАТУРА – Во македонското поднебје доменот на книжевноста покажал најголем интерес за научната фантастика. Овој жанр постепено зазема значајно место во македонската книжевност, почнувајќи од научната фолклористика на Марко Цепенков, преку делата на: Живко Чинго (1935–1988), Петре М. Андреевски (1934–2006), Михаил Ренцов (1936) и Васе Манчев (1949), до делата на Митко Маџунков, Влада Урошевиќ или на помладата генерација на Ермис Лафазановски, Венко Андоновски, Лидија Капушевска-Дракулевска, Хари Кацановски, и др.

НАУЧНА ФАНТАЗИЈА – Поджанр на научната фантастика што меша елементи позајмени од фантазијата. Често вклучува елементи на модерна технологија во средновековен или антички универзум, или напротив, елементи

специфични за фантазијата во научнофантастичен универзум. Неговата релевантност е оспорена од страна на некои автори.

НОВО ЧУДО (анг. *New weird*) – Жанр развиен кон крајот на XX и почетокот на XXI век. Овој жанр се јавува како реакција на разните книжевни кодификации, жанрови на научната фантастика и фантазија. „Новото чудо“ се дефинира како урбана фантастика, чија приказна влече корени во реалистичен универзум во кој се интегрирани наративни елементи кои, можеби, припаѓаат на научна фантастика, фантазијата, како и разни надреалистички елементи или оние поврзани со жанрот хорор. Simon Barton, *The New Weird and Contemporary Genre Fiction: New Approaches to Language and Futures in the 21st Century*.

ОГЛЕДАЛЕН УНИВЕРЗУМ (англ. *Mirror universe*) – Преземајќи ја теоријата на Сахаров, идејата за огледален универзум направен од антиматерија инспирираше одредени автори на научна фантастика. Но, инверзијата не застанува тука, бидејќи во универзумот на *DC Comics*, инверзијата на обвиненијата за материјата води и до онаа на улогите на ликовите, било да се измислени и реални: во универзумот на антиматеријата. *Lex Luthor* го брани светот од криминалци како *Ultraman*, еквивалент на *Superman*, а *Christopher Columbus* е Американец кој ја открил Европа. Името „огледало“ универзум може да се користи и за означување на универзумот во кој патува *Алиса* низ очилата за гледање. Овој универзум е превртен на апсурден начин (треба да трчате за да останете на истото место, а не да се движите за да се движите). Бидејќи романот на *Lewis Carroll* е пред откривањето на антиматеријата, некои физичари ја користеле *Alice* како метафора за да го опишат универзумот на антиматеријата.

ОГЛЕДАЛОТО КАКО ПОРТА НА ВКРСТУВАЊЕ НА СВЕТОВИТЕ – Присутно и во митологијата и надреалистичките сказни, како што е во универзумот на Луис Керол (*Lewis Carroll*), авторот на филмуваниот роман: *Од другата страна на огледалото* (*Through the Looking Glass*) (1871). Во оваа романтична сказна, Алиса влегува во апсурдниот свет поминувајќи низ огледалото на каминот. Исто како огледалото, кое отсликува верен, но превртен рефлекс, редот на нештата е обратен во светот на огледалата. Во тој свет, за да се

остане во место треба да се трча, да се бега од местото каде се сака да се оди, да се јадат колачиња за да се задоволи жедта, итн. Дизни студијата успешно ги адаптираа приказните на Керол за потребите на големите екрани. Истоимениот цртан филм од 1945 година, го воведува поимот за повеќекратните универзуми. За Нео, влезот во Матрицата се врти околу огледалото.

ОНИРИЧЕН СВЕТ – Користен како придавка, се однесува на доменот на имагинацијата, на соништата и има позитивна конотација во литературата (за разлика од придавката кошмарна, на пример). Светот на соништата на тој начин чини ехо во универзумот на соништата, или она што предизвикува соништа во фантазијата. Ониричното патување функционира магично како премин од соништата, но ликот и нивните придружници патуваат низ Димензијата на соништата со фантастично возило дизајнирано од ликот, кое го намалува времето на патување.

ПЛАНЕТА-ОПЕРА (англ. *planet-opera*) – Планетата-опера е поджанр на научната фантастика. За разлика од вселенската опера (*space opera*), жанр на научната фантастика што ги поврзува авантурите што се случуваат во вселената, планетата-опера (буквално, „планетарна опера“) е сместена на планети во други галаксии, со збунувачки и мистериозни карактеристики, каде главните ликови имаат мисија да ги истражуваат и откриваат разните необични аспекти, како: вонземскиот живот, размислувањето, комуникациите, флората, ресурсите.

ПОСТАПОКАЛИПСА (*Post-apocalypse*) – Поджанр на научната фантастика која го прикажува животот по катастрофата која ја уништила цивилизацијата како резултат на: нуклеарна војна, судир со метеорит, епидемија, економска или енергетска криза, пандемија, инвазија на вонземјани, итн. Постапокалипсата почива врз деликатна рамнотежа помеѓу изгубената цивилизација и почетниот хаос.

ПОСТСАЈБЕР ПАНК (*Post-cyberpunk*) – Постсајберпанкот продолжува таму каде што застана сајберпанкот. Со оглед на тоа што сајберпанкот беше помрачен и посмешен одговор на постарата научна фантастика, наменет да прикаже што може да се случи ако сите не се уништиме себеси, постсајберпанкот е наменет да

претстави помалку песимистичка, поидеалистичка визија. Онаму каде што Cyberpunk е антикорпоративен и антивладин, *Post-Cyberpunk* е подготвен да им даде на двете страни откупни карактеристики. Онаму каде што *Cyberpunk* ја прикажува иднината како „Светот на Крапсак“, *Post-Cyberpunk* смета дека општеството веројатно ќе биде исто, само со поладни гаџети и аспекти на светот.

ПАРАЛЕЛНИ СВЕТОВИ, МУЛТИВЕРЗУМ – Терминот мултиверзум се користи од страна на научниците за да се опише идејата дека, надвор од видливиот универзум би можеле да постојат и други универзumi. Научната фантастика започна да го користи концептот на паралелен универзум долго пред теоријата на физичарот Еверет, која беше објавена дури во 1957 година. Паралелен универзум, паралелен свет или паралелна реалност, е универзум со свои димензии на просторот и времето. Тоа може да биде универзум генериран од хипотетички физички феномени или во фикција со произволна модификација на некој настан. Според фантастичните дела, овие универзumi се опишани сами за себе или со тоа што ги прават да комуницираат со нашиот универзум.

ПАРАДОКСОТ НА ДЕДОТО ВО НФ – Временски парадокс чија цел е да ја објасни неверојатната природа на ретроградното патување во времето. Ако се замисли дека навистина постои временска машина и дека некое момче сонува да „патува во времето“ и да се врати, на пример, околу еден век во минатото, првото прашање е: Што би се случило? Да се претпостави дека младиот човек случајно запознава друг млад човек кој теориски може да е неговиот дедо и случајно го убива. Каков е епилогот? Ако тој млад и несреќен дедо сè уште не ја запознал бабата, тогаш родителите на патникот не би можеле да се запознаат и да го создадат семејството на патникот. На тој начин ни младото момче од сегашноста не би постоело, ниту би можело да го реализира патувањето во времето. Овој пример често се зема како доказ за логичката неможност за патување назад во минатото. Парадоксот за првпат се опишува во делото на Рене Барјавел (*René Barjavel*): *Невнимателниот патник (Le Voyageur Imprudent)*, (1944). Подоцна, идеите се среќаваат во повеќе филмови на НФ, како: *Meet the Robinsons (Stephen J. Anderson, 1990)*, *Back to the future (Robert Zemeckis, 2002)*, *Star Trek (J.J. Abrams, 2009)*.

ПАРАДОКСОТ НА БЛИЗНАЦИТЕ – Имено, додека едниот близнак останува на Земјата, другиот патува во вселената со брзина на светлината. Заминува и потоа се враќа на Земјата. Близнакот којшто патувал стареел побавно од близнакот којшто останал на Земјата, заради временското проширување што го доживеал за време на забрзувањето. Делумно до оваа тема допира филмот: *Interstellar* на Кристофер Нолан, кој покренал многу прашања и теории. Научната веродостојност на сценариото на филмот, во голема мера е инспириран од работата на Кип Торн, еминентен теоретски физичар познат по неговиот клучен придонес во: физиката, астрофизиката и особено на полето на гравитацијата.

ПАРАДОКСОТ НА МАЧКАТА НА ШРЕДИНГЕР (*Schrödinger's Cat*) – Виртуелно искуство замислено во 1930-тите, кое помага да се илустрира идејата за паралелни универзуми. Тоа вклучува внесување на мачка во непроѕирна кутија која содржи уред потенцијално фатален за неа. Сè додека не сме ја отвориле кутијата за да провериме дали животното е мртво или сè уште е живо, сметаме дека е живо и мртво во исто време. Овие симултани состојби на тој начин генерираат разгранување на паралелни универзуми. Во едната состојба мачката би била мртва, а во другата сè уште би била жива. Кога ќе ја отвориме кутијата, неизбежно влегуваме во еден од овие универзуми.

ПАТУВАЊЕ ВО ВРЕМЕТО – Најпознатата дефиниција за патување во времето е формулирана од Дејвид Луис (*David Lewis*): „Што е патување во времето? Неизбежно, ова вклучува јаз помеѓу времето и времето. Секој патник заминува и потоа пристигнува на својата дестинација; времето поминато помеѓу поаѓањето и пристигнувањето (позитивно или, можеби, нула) е времетраењето на патувањето. Но, ако тој е патник во времето, временската разделба помеѓу поаѓањето и пристигнувањето не е еднаква на времетраењето на неговото патување. Како може истите два настана, неговото заминување и неговото пристигнување, да бидат разделени со два нееднакви временски периоди? Јас одговарам со тоа што го разликувам самото време, надворешното време како што, исто така, ќе го наречам, од личното време на одреден патник во времето: приближно, она што се мери со неговиот рачен часовник. Неговото патување одзема еден час од неговото лично време, да кажеме. Но, пристигнувањето е

повеќе од еден час по поаѓањето во надворешно време, ако патува во иднината, или пристигнувањето е пред поаѓањето во надворешно време, доколку патува во минатото.“

ПАТУВАЊЕ ВО ВРЕМЕТО ВО НФ – Патувањето во времето е една од привилегираните теми на научната фантастика. Првото споменување на темата патувањето во времето неизбежно асоцира на ликот на Мерлин Волшебникот во Артуровиот циклус на: *Витезите на тркалезната маса*, кој ги посетил минатите времиња. Помеѓу романот: *Временска машина* (1895) од Х.Г. Велс (*H.G. Wells*) и филмот: *Враќање во иднината* во режија на Роберт Земекис (*Robert Zemeckis*) во 1985 година, патувањето во времето стана жанр сам по себе.

ПАТУВАЊЕ ВО ИДНИНАТА СПОРЕД АЈНШТАЈН – Досегашните сознанија на човекот се сосема јасни во која насока патуваат луѓето. Човекот постојано патува, но само во една насока и тоа од минатото, кон денешнината. Во суштина, додека живееме на Земјата, ние постојано се движиме кон иднината. За жал, никој нема контрола врз тоа колку брзо поминува и никој не може да го запре времето, а истовремено да продолжи да живее. Оваа констатација се вклопува со Теоријата на релативноста на Анштајн, која гласи: „Времето тече само во една насока – тоа оди само напред. Ако времето тече поинаку, луѓето ќе се сеќаваат на иднината, наместо на минатото. Така, на прв поглед, патувањето во времето се чини дека е кршење на законите на физиката.“

ПАТУВАЊЕ ВО ИДНИНАТА ВО НФ – *Twentieth Century Memoirs* (1733) од Семјуел Маден (*Samuel Maden*), претставува серија писма од британските амбасадори во минатото, во кои тие ги опишуваат политичките и религиозните услови на иднината. Критичарот Пол Алкон (*Paul Alkon*) пишува дека Маден „има заслуга како првиот што си поиграл со идејата за патување во времето наидувајќи на артефакти испратени од иднината во сегашноста“. Во антологијата на научната фантастика: *Far Boundaries* (1951), *August Derleth* наведува дека една од првите приказни за патувањето во времето била: *Чекајќи ја кочијата: Анахронизам*, од 1838 година, објавена во Даблинското литературно списание од страна на непознат автор. Додека главниот лик ја чека кочијата во Њукасл, ненадејно бил префрлен илјада години наназад. Во:

Божикна приказна (A Christmas Carol) на Чарлс Дикенс (*Charles Dickens*), од 1843 година, се опишува едно од првите двонасочни патувања во времето.

ПРВО СПИСАНИЕ НА НФ – Во 1926 година било испечатено првото списание за научна фантастика: *Неверојатни приказни (Amazing Stories)*, од страна на Хуго Гернсбак (*Hugo Gernsback*). Во негово име се доделува наградата „Хуго“ („*Hugo*“).

РЕТРОГРАДНО ПАТУВАЊЕ ВО ВРЕМЕТО – Ретроградното патување во времето изгледа априори многу неверојатно. Ова би барало напуштање на постулатот на каузалноста кој вели дека ефектот мора да се случи по причината. Ако се откажеме од овој принцип, тогаш ќе треба да откриеме како патувањето во времето ги сместува дејствата кои би ризикувале да воведат противречности во историјата – познатите временски парадокси, нашироко дискутирани од авторите на научната фантастика. На некој начин, во хипотезата за паралелните универзуми, веќе нема проблем со парадокси или нарушување на каузалноста. Меѓутоа, во кинематографијата на научната фантастика патувањето во минатото е вообичаена пракса. Првото споменување на темата за патувањето во времето неизбежно асоцира на ликот на Мерлин Волшебникот во Артуровиот циклус на: *Витезите на тркалезната маса*, кој ги посетил минатите времиња. Во: *Свездени патеки*, патувањето во времето е тема што често се појавува во сериите. Во: *Терминатор* (1984), андроидот е испратен назад во времето за да ја убие мајката на идниот водач на човечкиот отпор, Џон Конор (*John Connor*), Сара Конор (*Sarah Connor*), пред тој да се роди. Истиот парадокс се повторува неколку пати во следните делови од франшизата, потоа во: *Враќање во иднината (Back to the Future)* (1985), во серијата: *Quantum Code* (1989-1993), во *Timescape* (1992), во филмот: *Посетителите (Les Visiteurs)*, во *Secret Défense*, во *Timecop* (1994), *Хари Потер*, итн.

РИБОФАНК (Ribofunk) – Творец на терминот е Пол Ди Филипо (*Paul Di Filippo*), кој во манифестот: *Ribofunk (Ribosome, Funk)* објаснил зошто научната фантастика мора да ѝ сврти грб на роботиката во полза на биологизацијата. Кибернетиката повеќе не придонесува. Делата на Норберт Винер (*Norbert Wiener*) веќе не нудат мрежа за читање прилагодена кон современиот свет, а зборот „сајбер“ повеќе нема големо значење, освен за масите импресионирани

од: *Терминатор* и *РобоКоп*. Рибофанк е „постсајбер“ по тоа што фаворизира: топли, сензуални, витални атмосфери, наспроти ледениот аспект на роботската инертна материја.

САЈБЕРПАНК (*Cyberpunk*) – Изразот *Cyberpunk* претставува асоцијација на зборовите „кибернетика“ и „панк“ и е жанр на научната фантастика, тесно поврзан со дистопијата и тешката научна фантастика. Често ја отсликува блиската иднина, со технолошки напредно општество (особено за информатичките технологии и кибернетиката). Според Брус Стерлинг, „актуелниот сајберпанк доаѓа од универзумот каде што се спојуваат лудиот од обработката на податоците и рокерот, од чорбата на културата, каде што пресвртите на генетските синцири се преклопуваат. Сајберпанк-световите се потопени во насилство и песимизам; тие често се мрачни, понекогаш иронично обликувани; ликовите се разочарани, цинични и алчни антихерои.

СВЕТОВИ НА УМПЕНИТЕ – Тоа се светови што не постојат во исто време со нашиот свет и тие се достапни само во научната фантастика.

SLIPSTREAM (мак. Разбуди се) – Англиски термин за фантастичен или нереален наративен жанр што ги преминува вообичаените граници помеѓу: научната фантастика, фантазијата и мејнстримот на фантастиката. Терминот slipstream беше измислен од страна на Брус Стерлинг (*Bruce Sterling*) во 1989 година, беше опишан како „фикција на необичноста“, дефиниција која изгледа барем исто толку добра како и другите вообичаено користени. Слипстримот е позициониран помеѓу шпекулативната фикција и општата фикција.

СТИМПАНК (*Steampunk*) – Изразот буквално значи „панк на пареа“, и понекогаш се преведува како „иднина на пареа“. *Steampunk* е литературен жанр, кој произлегува од научната фантастика и претставува култура сама по себе. Стимпанкот поминува низ областа на визуелните уметности допирајќи до музиката. Оваа отворена алтернативна историја или ухронија, се потпира врз проекцијата на веројатната иднина, почнува од XIX век и Викторијанската ера, притоа чувајќи ги кодовите и естетиката на оваа ера. Таа е збогатена со визијата и личната интерпретација на секој од членовите на ова движење, понекогаш наречени „испарувачи“. Жанрот се пронаоѓа во употребата на материјали, како што се: бакар, месинг, дрво и кожа, пристапот кон авантурата и

експериментирање во светот во којшто многу работи остануваат да се откријат и развијат во духот на Првата индустриска револуција. Стимпанкот ги истакнува новите извори на енергија, како што се: јагленот и водената пареа, па оттука и масовната употреба на парните машини.

„ТЕШКА“ НАУЧНА ФАНТАСТИКА (анг. *Hard science fiction*) – Позната и како „тврда наука“, „тврда НФ“ или „тешка НФ“, е жанр во научната фантастика во која: технологиите, општествата и нивните еволуции се сметаат за примарни вредности. Хероите од тешката НФ се занемарливи, бидејќи приматот му припаѓа на науката. Тие често се технолошки и научнопонапредни од нивните современици. Тешката научна фантастика го доживеала својот прв подем за време на „златното доба на научната фантастика“, помеѓу 1930-тите и крајот на 1950-тите.

ВРАТАТА КОН ДРУГ УНИВЕРЗУМ – За да помине од еден универзум во друг, херојот мора да премине некој симболичен праг. Тоа може да е: врата, отвор, огледало, екран, или нешто што е поврзано со движење (пад, погон напред, нагоре или надолу, движење во времето или просторот). За да го помине овој праг или за да може да помине во друг универзум, треба да се измени „неговата свест“, на пример, преку намалување на будноста, и слично. Без трансформација на неговата свест, тој не може да го согледа новиот универзум. Патникот мора да ја измени состојбата за да ја измени реалноста. Се случува и модификација на физичкиот свет, со што се замаглуваат границите на универзумот.

ВОДИЧОТ ВО ПАРАЛЕЛНИТЕ СВЕТОВИ, ЗАЈАКОТ – Улогата на „пренесувач“ во паралелните светови е најамблематичната фигура во филмовите. Како типичен „пренесувач“ („водич“) во друг универзум е Белиот зајак од: *Алиса во земјата на чудата*, со неговата впечатлива мисија. Оваа приказна толку ја проникна литературата на чудесните светови што кинематографските паралелни универзуми редовно се повикуваат на неа. Белиот зајак е истетовиран на рамото на девојката за да го следи во филмот: *Матрикс*. Зајакот-водач кој е облечен, се појавува и во германската серија: *A Case for Two*. Во овој последен пример, пренесувачот што се враќа се разликува од зајакот што излегува. Тој е претставен како селски идиот што го враќа Гуливер

на неговата почетна точка, легнат во задниот дел на количката, како жртва на чумата заради која се евакуирал целиот град.

ХИПЕРПРОСТОР – Простор чиј број на димензии е поголем од три димензии и според тоа се работи за повеќедимензионален простор.

ХУМОРИСТИЧНА НАУЧНА ФАНТАСТИКА – Поджанр на научната фантастика што користи хумор. Заедничкото дружење помеѓу смеата и имагинацијата не е од скорешен датум. Така, Сирано де Бержерак, во неговата: *Histoire comique des Etats et Empires de la Lune* (1649), го вметнува она што денес би се нарекло вселенска авантура, со комични сцени кога печените патки паѓаат од небо штом ќе бидат погодени, или стакленцата што се користат за плаќање во крчмите.

ФАНТАСТИЧЕН РЕАЛИЗАМ – Контракултурно движење од 1960-тите, иницирано од списанието: *Planète*. Овој жанр се манифестира како мисловна и истражувачка струја со научна вокација, којашто има за цел проучување на области кои официјалната наука ги смета за погрешни. Тоа се: паранормални појави, алхемија, исчезнати цивилизации, итн. Неговите следбеници понекогаш веруваат дека човечкиот мозок нема доволно искористена моќ и дека човештвото, можеби, воспоставило контакт со вонземјани, особено во епохата на античките цивилизации кои веќе исчезнале.

ФИЛМСКИОТ УНИВЕРЗУМ МАРВЕЛ (*Marvel Cinematic Universe*) – Филмска франшиза произведена од студиото Марвел, во која се појавуваат ликови од стрипови од издавачот: *Marvel Comics*, инициран од Кевин Фајџ (*Kevin Feige*) во 2008 година. Студиото *Марвел* е во сопственост на Компанијата *Волт Дизни*. На почетокот, филмовите: *The Avengers, Iron Man, Hulk, Thor, Black Widow, Hawkeye* и *Captain America*, биле дел од заеднички универзум. Првите три фази на овој универзум формираат наративен лак познат како: *Сагата за бесконечноста*. Четвртата фаза започнала во 2021 година со серијата: *WandaVision* на компанијата *Disney+ Production* за оригинални и ексклузивни филмови. Со концептот на продолжен универзум, кинематографските продукции на Марвел, под раководство на продуцентот Кевин Фајџ, прикажуваа огромна галерија на ликови и учествуваа во правењето на жанрот на

суперхеројски филмови. Во ноември 2023 година, триесет и три филма биле прикажани во филмските сали, кои заработиле повеќе од 27.450 милијарди американски долари глобален приход.

ЦРВЈИ ДУПКИ (*Wormholes*) – Најелементарната дилема за космолозите и квантните физичари. Според Јахиа Гуергачи (*Yahia Guergachi*) овој просторно-временски тунел прикажан во серијата: Лизгачи (*Sliders*), наречен: *Bifröst* во *Тор* (*Thor*) експлоатиран и во филмовите: *Планетата на мајмуните* (*Planet of the Apes*), како и во Меѓусвездие (*Interstellar*) е најсериозен предизвик на секое патување во времето. Преку овие кинематографски фикции, на луѓето би им се овозможило да патуваат низ просторно-временскиот тунел на сосема необјаснет начин! Но, дали оваа замисла поседува физичка објективност? Што е простор-време? Ова е едно од најголемите теориски откритија на Алберт Ајнштајн.

ЧЕКАН-ПРОСТОР (анг. *Hammerspace*) – Пародија на концептите на паралелни универзуми. Во многу цртани филмови и аниме од НФ, како оние на Nicky Larson, одредени ликови спонтано имаат чекан во рацете согласно сцената и потребата, кој вообичаено е поголем од нивната големина.

ЦЕПЕН УНИВЕРЗУМ И ЦЕПНА ДИМЕНЗИЈА (анг. „*pocket universe*“ and „*pocket dimension*“) – Термини за универзум кој не постои независно, туку е само простор создаден од *главниот* универзум и кој ги почитува неговите закони. На пример, шаторите во Хари Потер се џебни универзуми, бидејќи просторот до кој пристапувате кога влегувате не е дел од оригиналниот универзум. Всушност, просторот внатре во шаторот е многу поголем од просторот што го зафаќа шаторот што се гледа однадвор. Друг познат пример е оној за ТАРДИС, кој се појавува во научнофантастичната серија: *Doctor Who*. Однадвор, *TARDIS* има изглед и големина на телефонска кабина, но внатре е огромен лавиринт кој содржи десетици соби и е подложен на сопствената сила за гравитација. Докторот објаснува дека тоа е можно со „компресија на димензиите“.

ШТО АКО...? ОД МАРВЕЛ И ДРУГИТЕ МИСЛОВНИ ЕКСПЕРИМЕНТИ
(англ. *What if...? Marvel*) – *Marvel Comics* го популаризирал жанрот на алтернативните светови, отстапувајќи од главната приказна преку настан или избор направен од лик. Тешко е да се каже дали ова се паралелни универзуми во смисла на Еверет, но од внатрешна гледна точка за ликовите, овие универзуми не се едноставни мисловни експерименти, бидејќи Гардијан, трансцендентно суштество на мултиверзумот, укажува дека размислува за друга реалност и секогаш нè воведува со прашањето: Што ако...?

ОПШТА БИБЛИОГРАФИЈА

- Alcubierre, M (2017). *Warp Drives, Wormholes, and Black Holes*. Springer
- Alkon, P.K. (1987). *Origins of Futuristic Fiction*. The University of Georgia Press
- Altairac, J. (1996). *Mais qui a donc inventé la première machine à voyager dans le temps?*. Пристапено на: <https://www.noosphere.org/articles/article.asp?num-article=783/>. [04.12.2022]
- Anderson, M. (2007). *Light seems to defy its own speed limit*. New Scientist
- Aristotle & McKeon R. (2001). *The Basic Works of Aristotle*. Modern Library
- Arntzenius, F. (2006). *Time Travel: Double Your Fun*. Philosophy Compass
- Arntzenius F. & Maudlin, T. (2009), *Time Travel and Modern Physics*. Stanford Encyclopedia of Philosophy
- Arntzenius, F. & Maudlin, T. (2013) *Time Travel and Modern Physics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy
- Baard, M. (2005). *Time Travelers Welcome at MIT*. Wired. Пристапено на: <https://www.wired.com/2005/05/time-travelers-welcome-at-mit/>. [14.12.2022]
- Bartlett, J. (2012). *Bartlett's Familiar Quotations*. Little, Brown and Company
- Bohm, D. (2006). *The Special Theory of Relativity*. Routledge
- Bolonkin, A. (2011). *Universe, Human Immortality and Future Human Evaluation*. Elsevier
- Bourne, C. (2006). *A Future for Presentism*. Clarendon Press
- Carrère, E. (1986). *Le détroit de Behring : introduction à l'uchronie*. P.O.L.
- Carroll, S. (2010). *From Eternity to Here : The Quest for the Ultimate Theory of Time*. Dutton

Chattopadhyaya, D.(1964). *Indian Philosophy: A Popular Introduction*. People's Publishing House

Chemla, J-P. (2008). *L'autre histoire*. AParis, Edilivre-Éd.

Chion, M. (2009). *Les Films de Science-Fiction*. Cahiers du Cinéma

Coan, T. & Tiankuan, L. & Jingbo, Y. (2006). *A Compact Apparatus for Muon Lifetime Measurement and Time Dilation, Demonstration in the Undergraduate Laboratory*. American Journal of Physics

Craig, W. (1979.) *Whitrow and Popper on the impossibility of an infinite past*. British Journal for the Philosophy of Science

Cramer, J. (1994). *NASA Goes FTL Part 1: Wormhole Physics*. Analog Science Fiction & Fact Magazine

Crisp, T. M. (2007). *Presentism, Eternalism, and Relativity Physics*. Routledge.

De Pure, M. (2015). *Épigone, histoire du siècle futur (1659): Édition établie par Lise Leibacher-Ouvrard et Daniel Maher*. Hermann

Deloche, B. (2010). *Mythologie du Musée*. Le Cavalier Bleu

Deluermoz, Q. & Singaravélou, P. (2016) *Pour une histoire des possibles: Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*. Seuil

Deutsch, D. (1991). *Quantum mechanics near closed timelike lines*. Physical Review

Derleth, A. (1951). *Far Boundaries*. Pellegrini & Cudahy

Deutsch, D. & Lockwood, M. (1994). *The Quantum Physics of Time Travel*. Scientific American

Dewitt, B. & Graham, N. (2012). *Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics*. Princeton University Press

- Dowson, J. (1879). *A classical dictionary of Hindu mythology and religion, geography, history, and literature*. Routledge
- Dunne, J. W. (1927). *An Experiment with Time*. Seuil
- Earman, J. (1995). *Bangs, Crunches, Whimpers, and Shrieks: Singularities and Acausalities in Relativistic Spacetimes*. Oxford University Press
- Edward, P.M. (1881). *The Clock That Went Backward*. The Sun
- Erdmann, T. (2001). *Star Trek: The Magic of Tribbles (Star Trek: The Original Series)*. Pocket Books
- Everett, A. (2004). *Time travel paradoxes, path integrals, and the many worlds interpretation of quantum mechanics*. Physical Review
- Ferraro, R. (2007). *Einstein's Space-Time: An Introduction to Special and General Relativity*. Springer Science & Business Media
- Fitting, P. (2010), *Utopia, dystopia, and science fiction*. Cambridge University Press
- Flynn, J. (1995). *Time Travel Literature*. The Encyclopedia Galactica
- Franklin, B. (1982). *The night the planets were aligned with Baltimore lunacy*. The New York Times
- Friedman, J. & Morris, M. & Novikov, I. & Echeverria, F. & Klinkhammer, G. & Thorne, K. & Yurtsever, U. (1990). *Cauchy problem in spacetimes with closed timelike curves*. Physical Review
- Gaillard, C. (2019). *Retour vers les futurs*. Omake Books
- Garriga, J. & Vilenkin, A. (2001). *Many worlds in one*. Physical Review
- Geoffroy, L. (2016). *Napoléon et la conquête du monde*. CreateSpace Independent Publishing Platform
- Geroch, R. (1978). *General Relativity From A to B*. The University of Chicago Press

- Girod, P. & Grunberg, A. (2015). *Généralions Science-fiction: De Flash Gordon à Matrix*. Bragelonne
- Gobled, K. & Campeis, B. (2015). *Le Guide de l'Uchronie*. Editions Actusf
- Gödel, K. (1989). *Collected Works: Volume II: Publications 1938-1974 (Kurt Godel Collected Works)*. Oxford University Press
- Goldstein, S. (2017). *Bohmian Mechanics*. In The Stanford Encyclopedia of Philosophy
- Gott, J. (2002) *Time Travel in Einstein's Universe: The Physical Possibilities of Travel Through Time*. Houghton Mifflin Harcourt
- Greenberger, D. & Svozil, K. (2005). *Quantum Theory Looks at Time Travel*. Springer
- Greene, B. (1994). *The Fabric of the Cosmos*. Benjamin Cummings
- Grey, W. (1999). *Troubles with Time Travel*. Cambridge University Press
- Haley, G. (2016). *Les Chroniques de la Science-Fiction*. Muttpop
- Hawking, S. (1992). *Chronology Protection Conjecture*. Physical Review
- Hawking, S. (1999) Space and Time Warps. Hawking.org. Пристапено на: <https://www.hawking.org.uk/in-words/lectures/space-and-time-warps/>. [01.05.2023]
- Hawking, S. & Thorne, K. & Novikov, I. & Ferris, T. & Lightman, A. (2003) *The Future of Spacetime*. Norton
- Hawking, S. (2010). *How to Build a Time Machine*. DailyMail. Пристапено на: <https://www.dailymail.co.uk/home/moslive/article-1269288/STEPHEN-HAWKING-How-build-time-machine.html/>. [11.03.2022]
- Hellekson, K. (2000). *The Alternate History: Refiguring Historical Time*. Kent State University Press

- Henriet, E. (2009). *L'Uchronie (50 Questions)*. Klincksieck
- Henriet, E. (2004). *L'Histoire Revisitée: Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*. Les Belles Lettres
- Horwich, P. (1987). *Asymmetries in Time: Problems in the Philosophy of Science*. MIT Press
- Kaku, M. (2012). *Physics of the Future*. Penguin Books
- Keller, S. & Nelson, M. (2001). *Presentists should believe in time-travel*. Australasian Journal of Philosophy
- Klein, G. (1996). *La machine à différences*. Le Livre de Poche
- Klein, E. (2009). *Le facteur temps ne sonne jamais deux fois*. Flammarion
- Klein, E. (2009). *Les tactiques de Chronos*. Flammarion
- Kowalczyński, J. (1984). *Critical comments on the discussion about tachyonic causal paradoxes and on the concept of superluminal reference frame*. International Journal of Theoretical Physics
- Krasnikov, S. (2001). *The time travel paradox*. Physical Review
- Lafond, F. (2014). *Dictionnaire du cinéma fantastique et de science-fiction*. Vendémiaire
- Lanczos, K. (1924). *On a Stationary Cosmology in the Sense of Einstein's Theory of Gravitation. General Relativity and Gravitation*. Springland
- Le Bihan, B. (2018). *L'Éternité sans le temps*. Пристапено на: <https://philarchive.org/archive/LEBLSL> [15.12.2022]
- Lewis, D. (1976). *The Paradoxes of Time Travel*. American Philosophical Quarterly
- Lobo, F. (2017). *Wormholes, Warp Drives and Energy Conditions*. Springer

Mary, L. (2013). *Et si JFK n'avait pas été assassiné en 1963? : L'histoire mondiale revue et corrigée en 20 uchronies*. Opportun

Maudlin, T. (2010). *The Metaphysics Within Physics*. Oxford University Press.

Meiland, J. (1974) *A Two-Dimensional Passage Model of Time for Time Travel*. Philosophical Studies

Mowbray, S. (2002). *Let's Do the Time Warp Again*. Popular Science. Пристапено на: <https://www.popsci.com/scitech/article/2002-02/lets-do-time-warp-again/>. [04.07.2023]

Nahin, P. (2001). *Time machines: time travel in physics, metaphysics, and science fiction*. Springer

Nalini, E. & Macintire, D. (1991). *Study of the effect of relativistic time dilation on cosmic ray muon flux – An undergraduate modern physics experiment*. American Journal of Physics

Nave, C.R. (2012). *Scout Rocket Experiment*. HyperPhysics

Nave, C.R. (2012). *Hafele-Keating Experiment*. HyperPhysics

Nielsen, M. & Chuang, I. (2000). *Quantum Computation and Quantum Information*. Cambridge University Press

Novikov, I. (1983). *Evolution of the Universe*. Cambridge University Press

Ofgang, E. (2015). *UConn Professor Seeks Funding for Time Machine Feasibility Study*. Connecticut Magazine

Pelegrin, J. (2010). *La Historia alternativa como herramienta didáctica: una revisión historiográfica*. Proyecto Clío

Piton, J. - P., & Schlockoff, A. (1996). *Encyclopédie de la Science-Fiction*. Editions Jacques Grancher

- Qespi, A. (1994). *Pacha: Un Concepto Andino de Espacio y Tiempo*. Revista Española de Antropología Americana
- Renouvier, C. (1876). *Uchronie (l'utopie dans l'histoire) : esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*. La Critique Philosophique
- Rickles, D. (2007). *Symmetry, Structure, and Spacetime*. Elsevier
- Rosenberg, D. (1997). *Folklore, myths, and legends: a world perspective*. McGraw-Hill
- Rosenfeld, G. D. (2005). *The World Hitler Never Made: Alternate History and the Memory of Nazism*. Cambridge University Press
- Rudwick, M. (1992). *Scenes From Deep Time*. The University of Chicago Press
- Runes, D. D. (1942). *The Dictionary of Philosophy*. Philosophical Library
- Sagan, C. (1999). *Carl Sagan Ponders Time Travel*. PBS. Пристапено на: <https://www.pbs.org/wgbh/nova/article/Sagan-Time-Travel/>. [09.11.2022]
- Serway, R. (2000). *Physics for Scientists and Engineers with Modern Physics*. Brooks/Cole
- Savitt, S. F. (2000). *There's No Time Like the Present (in Minkowski Spacetime)*. Philosophy of Science
- Smith, N. (2013). *Time Travel*. Stanford Encyclopedia of Philosophy
- Smeenk, C. & Wüthrich, C. (2011). *Time Travel and Time Machines*. Oxford University Press
- Serway, R. & Beichner, R. & Jewett J. (2000). *Physics for Scientists and Engineers*. Saunders College Publishing

- Sfetcu, N. (2019). *Voyage dans le temps*. PhilPapers
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash (1992). Deluxe Edition*. Del Rey
- Tegmark, M. (2017) *Life 3.0: Being Human in the Age of Artificial Intelligence*. Vintage Books
- Thorne, K. & Braginsky, V. & Ginzburg, V. (1994). *Black Holes and Time Warps: Einstein's Outrageous Legacy*. Physics Today
- Thorne, Kip S. (1994). *Black Holes and Time Warps*. Norton
- Tipler, F. (1974). *Rotating Cylinders and the Possibility of Global Causality Violation*. Physical Review
- Uribe, A. (1999). *The First Time Machine: Enrique Gaspar's Anacronópete*. The New York Review of Science Fiction
- Stockum, V. & Willem J. (1936). *The Gravitational Field of a Distribution of Particles Rotating about an Axis of Symmetry*. Proceedings of the Royal Society of Edinburgh
- Visser, M. & Kar, S. & Dadhich, N. (2003). *Traversable Wormholes with Arbitrarily Small Energy Condition Violations*. Physical Review
- Van Herp, J. (1974). *Dans les corridors de l'espace-temps - Panorama de la science-fiction*. Éditions Gérard & Coll
- Visser, M. (1993). *From wormhole to time machine: Comments on Hawking's Chronology Protection Conjecture*. Physical Review
- Visser, M. (1996). *Lorentzian Wormholes: From Einstein to Hawking*. American Institute of Physics
- Visser, Matt (1997). *Traversable Wormholes: the Roman Ring*. Physical Review

Visser, M. & Kar, S. & Dadhich, N. (2003). *Traversable wormholes with arbitrarily small energy condition violations*. Physical Review Letters

Wells, H.G. (1984) *The Time Machine*, Bantam Classics

Wright, L. (2003). *Score Another Win for Albert Einstein*. Discover Magazina.
Пристапено на: <https://www.discovermagazine.com/the-sciences/score-another-win-for-albert-einstein/>. [05.01.2023]

Yourgrau, P. (2006) *A World Without Time: The Forgotten Legacy of Godel and Einstein*. Basics Books

Yorke, C. (2006). *Malchronia: Cryonics and Bionics as Primitive Weapons in the War on Time*. Journal of Evolution and Technology