

Postmodernizam na primjeru Blade Runnera: spoznaja i signifikacija replikanata

Postmodernism on the example of
Blade Runner: cognition and
meaning of replicants

Domeniko Kvartuč

domeniko.kvartuc01@gmail.com

Preddiplomski studij komparativne
književnosti i sociologije

Filozofski fakultet
Sveučilište u Zagrebu

Ivana Lučića 3
10 000 Zagreb, Hrvatska

SAŽETAK

Naglašavajući sveopći kraj ljudske povijesti i znanja, postmoderna filozofija upravo u umjetnosti pronalazi sferu iznošenja svojih pitanja: koliko je čvrsta ljudska spoznaja i koliko je ona vezana isključivo uz ljudska bića u svijetu sve većeg multipliciranja artificijelne inteligencije? Film *Blade Runner* ne odgovara na ta pitanja, ali upravo se njegovom analizom u ovome radu postavlja opreka između fenomenoloških aktivnosti ljudi i tzv. replikanata, odnosno između njihovih signifi-kacijskih praksi i njihova odnosa prema zbilji. Prvi se dio osvrće na denotaciju, odnosno na neposredno specifično filmsko oblikovanje cyberpunk-žanra i future noir-žanra (koji predstavljaju suvremeno društvo izgubljene organske solidarnosti), te je neizbježna osnova za učitavanje postmodernističkih kodova analiziranih u drugome dijelu, koji je konotativan i implicitan. Ljudska svijest temelji se na prirodnoj i ustaljenoj (restrukturirajućoj) socijalizaciji, dok se svijest replikanata temelji na ugrađenim kodovima, što nužno stvara opreku u kojoj su živa bića manifestacija realno proživljenih života, a replikanti rezultat simulakruma i simulacije.

KLJUČNE RIJEČI

Blade Runner, distopija, film, ontologija, postmodernizam, znak

SUMMARY

Massive emigration of population of the Republic of Croatia, often referred to as the exodus, has definitely marked the last decade. The aim of the research is to gain insight into the push and pull factors of the Croatian society, and thus to complement the knowledge about the emigration trends in the Republic of Croatia. The research question that the paper tries to answer is the following one: what factors can prevent the emigration of highly educated young Croatian citizens? The paper presents the results of semi-structured interviews analysed using thematic analysis. The results suggest that family, familiar surroundings, staying for the sake of making a difference and environmental factors act as pull factors. On the other hand, financial difficulties, housing problems, education and labor market mismatches, poor working conditions, too explicit focus on tourism and neglect of other sectors of economy and political context all act as push factors. The results also partially confirm research findings that financial difficulties are one of the main motives for emigration.

KEY WORDS

Blade Runner, Dystopia, Film, Ontology, Signification, Postmodernism

I am thinking, therefore I exist.

(Descartes, 2006: 28).

Uvod

Prije nego što se iznese analiza *Istreblijivača* (engl. *Blade Runner*), potrebno je definirati što je uopće postmodernizam te objasniti njegov kontekst i karakteristike. Naime, postmodernizam je, ako prihvatimo njegovo postojanje, sveopća kriza filozofije, društvenih i prirodnih znanosti te društva kao takvog. Takvo stanje obilježeno je sumnjom u porijeklo i istinitost same čovjekove misli prema kojoj se nerijetko zauzima kritičan i ironičan stav te se često proglašava kraj filozofije (Sheehan, 2004: 20). Kako bi se postmodernizam pobliže objasnio, uputno je osvrnuti se na teoriju o propasti „velikih priča“ ili tzv. metanarativa (Lyotard, 1984: 15) koja označava kolektivno odbacivanje apsolutnih eshatoloških autoriteta, filozofije i znanosti kao izvore glavnih diskursa koji objašnjavaju svijet i/ili upućuju na potreban smjer kretanja društva. Drugim riječima, više nije moguće tvrditi da postoji jedna epistema (franc. *épistémè*) koja definira uvjete i mogućnosti cjelokupnog znanja (Foucault, 2005: 183), već je riječ o pluralizmu paralelnih diskursa koji se fleksibilno vežu na prethodne pradisurse (tj. velike priče), odnosno na začetničke činove njihova nastajanja koji su ih utemeljili kao valjane (Foucault, 2015: 58-61)¹. Upravo zbog postojanja različitih točnih odgovora i mnoštva mogućih putanja samoaktualizacije pojedinaca, postmoderna društva obilježena su kao društva „prilika“, a njihovi pojedinci protagonisti su vlastite „priče“ ili episteme (engl. *the freedom to become anybody*). Posljedica navedenog gubitak je mogućnosti da se, primjerice, uopće može definirati što je stvarnost ili što to znači biti čovjekom, što je fluidni obrazac identifikacije vlastite osobe (Bauman, 2000: 61-62). Upravo se s tim pitanjima suočava filozofija *Istreblijivača*, koja je zgusnuta manifestacija postmodernizma u jednom filmu.

Radi jednostavnije analize, što je pruža ovaj rad, ona je podijeljena na denotativni (radnja i filmsko oblikovanje) i konotativni dio (filozofija i značenja što ih film pruža gledateljima). Međutim, naglašava se izrazita međuzavisnost tih dijelova iako su predstavljeni odvojeno. Prvo će se analizirati denotativni dio².

¹ Primjerice, Freudovo etabliranje početnog diskursa o psihoanalizi ne uzima se kao apsolutno objašnjenje koje suvremena psihoanaliza može ponuditi, ali se tom objašnjenju pridaje važnost pradisursa koji definira i usmjerava buduće znanje, odnosno načine na koje se dolazi do spoznaje (v. Foucault, 2015).

² Pojmovi denotacije i konotacije preuzeti su iz lingvistike (v. Hjelmslev, 1969), a ovdje označavaju razliku između onog što je izravno manifestirano (denotacija) i onoga što iz toga proizlazi misaono (konotacija). Filmsko oblikovanje i radnja elementi su koji postoje neovisno, ali oni svoje puno značenje dobivaju kada se u njih učita postmoderna filozofija.

Filmsko oblikovanje i radnja kao osnova postmoderne filozofije

Ukratko, radnja *Istrebljivača* temelji se na romanu *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Dick, 1968) te odvija u distopijskom Los Angelesu 2019. godine, kada tvrtka *Tyrell Corporation* proizvodi robote, tj. replikante (engl. replicants) čiji je zadatak obrana ljudskih društava na Zemlji ili drugim planetima. Problem nastaje uslijed pobune replikanata na jednoj od Zemljinih kolonija, zbog čega policijski odred nazvan *Istrebljivači* (engl. *Blade Runners*) postaje nadležan za njihovo tzv. „umirovljenje“ (engl. *retirement*). Rick Deckard (Harrison Ford) dobiva zadatak od kapetana policije, Bryanta (M. Emmet Walsh), uhvatiti i umiroviti četiri replikanta, u čemu i uspijeva, uključujući i jedan ženski model, Rachael (Sean Young), u koju se zaljubljuje i na kraju bježi s njom (Scott, 1982).³

Kada je riječ o vizualnom filmskom oblikovanju, prvo što se zamjećuje u *Istrebljivaču* jest dominantnost totala i polutotala koji su visoko zasićeni žutim, (tamno) plavim, bijelim i crnim nijansama boja kako bi se dodatno naglasila osamljenost Los Angelesa budućnosti, ali i njegova hipertrofiranost uzrokovana neplanskim urbanizacijskim procesima. Također, američki, polutotali i srednji planovi koriste se kako bi se naglasilo otuđenje čovjeka, konkretno Deckarda. Naime, iako se on često nalazi u neprohodnim gužvama, kozmopolitski prikazan Los Angeles ipak izaziva osjećaj usamljenosti kao odraz izgubljenog „organskog“ društva (Lyotard, 1984: 15).⁴

Takvi postupci kreiraju tzv. estetiku *cyberpunka* koja prikazuje visoko umreženo društvo u problematičnoj budućnosti, a vanjska fokalizacija kamere na navedene „prazne“ prostore oblik je tvrdo kuhane naracije (karakteristične za kriminalističke i *noir*-filmske žanrove) koja prikazuje nihilističko „podzemlje“ elektronskog društva (James, 2003: 220-222). Kad je riječ o *Istrebljivaču*, može se govoriti o *future noiru*, koji je znanstveno-fantastični nastavak klasičnog *noir*-žanra, a prepoznamo ga u radnji, prethodno

³ S druge strane, u romanu *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Dick, 1968) fabula je drugačija-Deckardova motivacija da lovi replikante proizlazi iz činjenice da si želi priuštiti pravu ovcu koju bi zamijenio trenutnom električnom. Prave životinje rijetke su u postapokaliptičnom Los Angelesu, te su stoga i znak prestiža. Zanimljivo je istaknuti kako čak i vlasnik korporacije Tyrell ne posjeduje pravu sovu, već je i ona električna (Dick, 1968: 33; Scott, 1982: 00:17:07-00:17:14).

⁴ Rabeći termin „organske solidarnosti“ (Durkheim, 1984: 68), поближе se može objasniti taj fenomen. Naime, organska solidarnost oblik je društva u kojemu su diferencijacija i specijalizacija pojedinaca postigle izrazito visoku razinu. Posljedica toga udaljavanje je pojedinaca u osobnom (prisnom) smislu, iako i dalje kolektivno oni predstavljaju društvo koje funkcionira zahvaljujući međudjelovanju. Učinak toga ogleda se u činjenici da pojedinci zauzimaju stav tzv. blaziranosti ili „pristojne nepažnje“ (engl. *civil inattention*) (Goffman, 1971: 126) kako bi lakše ostali anonimni. Negativna posljedica izgubljene organske solidarnosti manifestacija je anomalije i nedostatak ključnih odnosa za zdrav i funkcionalan život.



KADAR 1. Hipertrofiranost Los Angelesa i naglašena osamljenost kozmopolitskog grada budućnosti prikazana polutotalom. (Scott, 1982: 00:22:59)



KADAR 2. Usamljenost i otuđenje naglašeno ogromnim i neprestanim gužvama (Scott, 1982: 00:56:45)



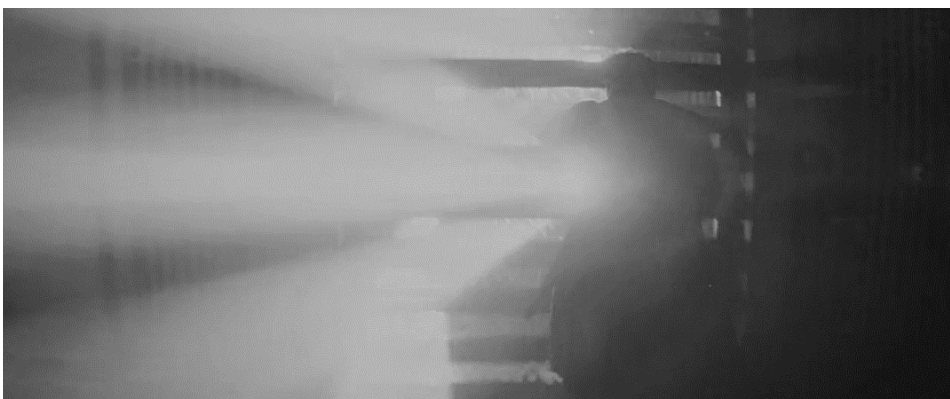
KADAR 3. Detalj-plan koji je gledatelj dužan pratiti ako uspješno želi pratiti radnju filma. (Scott, 1982: 00:35:45)



KADAR 4. Odlika future noir-žanra. „Kolege“ detektivi na kišnim ulicama uzimaju predah od hvatanja zlikovaca. (Scott, 1982: 00:23:07)



KADAR 5. Prenaglašenost bijele boje u kadru efektom „očudenja“ onemogućuje gledatelju da vidi izraze lica likova. (Scott, 1982: 00:20:38)



KADAR 6. Također je riječ o zasićenosti bijelom bojom. U tom slučaju ona uspostavlja dramsku napetost. (Scott, 1982: 01:38:31)

istaknutim vizualnim postupcima oblikovanja te u samom liku Deckarda. Naime, on je prototip *noir*-detektiva: ciničan i oprezan prema svijetu, nosi detektivski kaput te previše pije, a zadatak mu je sukobiti se s „kriminalcima“ (Sammon, 2017). Također, naracija Istrebljivača odlikuje se i po tome što gledatelj mora pomno pratiti ključne detalje (koji su prikazani detalj-planovima) jer likovi ne iznose uzročno-posljedično kretanje u sižeju *explicite*, već je upravo samo ono što se vidi okom kamere ključno za nastavak radnje.

Od ostalog vizualnog oblikovanja, koje je relevantno za sižejno oblikovanje filma, valja spomenuti posebno stilski uređene kadrove i princip montaže između njih. Primjerice, kada Deckard primjenjuje Voight-Kampffov test na Rachael, kako bi provjerio je li i ona replikant, u kadru je prenaplašena bijela boja kako bi se gledatelju sakrio izraz lica likova (iako se može pretpostaviti da je riječ o šoku, nedoumici, ljutnji i/ili neslaganju). Također, u drugom primjeru, prenaplašenost bijele boje koristi se kako bi se naglasila napetost: Deckard bježi od Roya (Rutger Hauer), a zasićenje u kadru postiže efekt napetosti i iščekivanja izravno utječući na doživljaj filma. Što se tiče same montaže, kadrovi se većinom izmjenjuju poprilično naglo, ali se ne ostavlja dojam isprekidanosti s obzirom na to da je prostor uvijek dobro definiran, kao i položaj likova, stoga se ne događa efekt prekinutosti sižea. Problem jedino može nastati ako se pokuša definirati točan vremenski slijed fabule, odnosno točna kronologija svih paralelnih radnji. Ona nije moguća jer se upravo prikazivanjem različitih prostora i likova ne može u potpunosti točno odrediti kada se koji dio naracije odvija. Kao iznimka isprekidane montaže ističe se primjer iz već navedene scene provedbe Voight-Kampffova testa gdje se koristi istovremena *fade-in*- i *fade-out*-montaža kako bi se istaknulo dugo trajanje provedbe testa, odnosno sam protok vremena.

Ono što se može zamijetiti kao stalan element *cyberpunk*-žanra jest konstantna atmosfera što ju stvara vječna noć u filmu: radnje smještene u estetiku *cyberpunka* zahtijevaju okrilje noći jer ona predstavlja specifične kronotope, odnosno spacijalno-temporalne kontekste u koje je radnja smještena (Bemong i Borghart, 2010: 3-4). Naime, Deckard uvijek većinski hvata replikante i komunicira s njima u područjima koja su odvojena od ostalih ljudi, a te se radnje odvijaju u već navedeno doba dana. Tako se npr. Deckard suočava sa zadnjim replikantom u zabačenom sektoru futurističkog Los Angelesa, daleko od očiju javnosti. Takvi konteksti potrebni su kako bi se naglasila motivacija replikanata; oni se skrivaju jer su nepoželjni zbog svoje neprirodnosti koja izaziva efekt „jezovite doline“ (engl. *uncanny valley*), odnosno negativnu receptivnu reakciju čuđenja, zazora i nelagode koja nastaje zbog suočavanja s artificijelno stvorenim „ljudskim“ oblicima (Tinwell, 2015: 1-2). Upravo kombinacija mračnih i skrovitih kronotopa s podrškom opisanog efekta jezovite doline te isprekidane montaže, koja ponekad miješa kontekste prikazanih snimanih objekata ili likova, uzrokuje strah i napetost, ali i povećanu pažnju gledatelja.

Konačno, kao zadnje stavke zamjetljivoga i stilski značajnoga filmskog oblikovanja mogu se spomenuti rakurs, vožnja kamere i kadrovi namijenjeni ubrzanju naracije. Naime, kamera je većinski postavljena tako da prikazuje totale i polutotale odozgo, dok je u zgu-

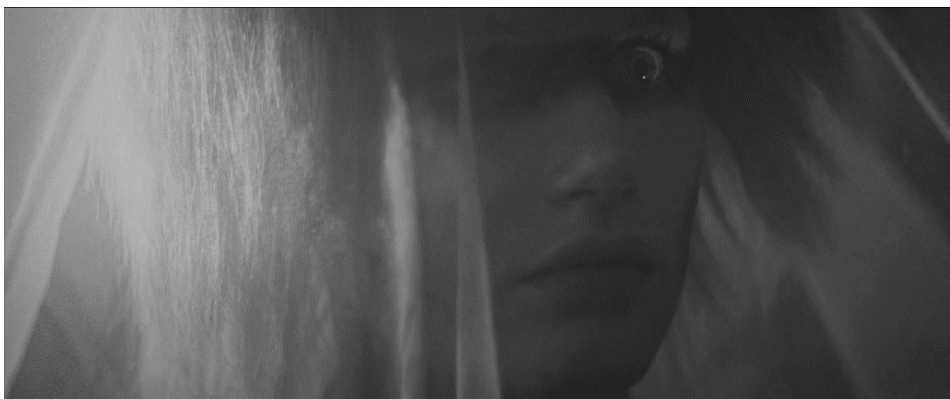
snutim scenama (akcija, hvatanje replikanata) često u ravnini Deckardovih očiju, odnosno riječ je o subjektivnim kadrovima. Što se tiče vožnje kamere, ona se odvija nerijetko tako da je postavljena na vozilo te pritom simulira vožnju Deckardova automobila kroz Los Angeles. Pritom treba spomenuti dijalog koji se čuje u *offu*: Deckardovo prisjećanje na provedbu Voight-Kampffova testa, tj. na informacije koje treba imati na umu pri identifikaciji replikanata. S druge strane, kadrovi koji su namijenjeni ubrzanju naracije upotrebljavaju se samo na početku kako bi se objasnila cijela pozadina priče. Pomoću njih se objašnjava što su replikanti, tko je njihov tvorca te zašto ih odred Istrebljivača želi uništiti.

Replikanti kao simulacija ili fenomenološka alternativa

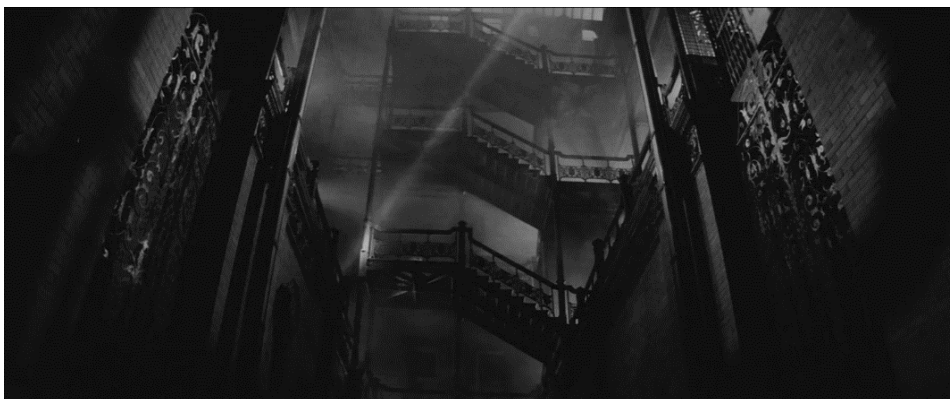
Nakon što je predstavljena denotativna razina Istrebljivača, treba naglasiti i onu konotativnu, koja naglašenije prikazuje odlike postmodernizma iako je usko povezana s filmskim oblikovanjem. Naime, višestruka značenja što ih odašilje Istrebljivač očituju se u postmodernom prenaplašavanju logike kasnog kapitalizma. Industrijsku proizvodnju zamjenjuje ekonomija utemeljena na informacijama, uslugama, tehnologiji i znanosti. To ne znači da je industrija prestala postojati, već je preseljena iz razvijenog svijeta u zemlje u razvoju (zbog jeftinijeg rada i „opuštenijih“ regulacija). Što se tiče umjetnosti i kulture, riječ je o društvu potrošača osuđenom na potrošnju komodificiranih usluga (Flisfeder, 2017: 9-12) jer upravo one pružaju eskapizam s obzirom na to da je distopijska otuđujuća stvarnost nezadovoljavajuća. Tako je posjedovati „pravu“ životinju (u ovom slučaju sovu) luksuz koji si ni tvrtka Tyrell ne može priuštiti (Scott, 1982: 00:17:07-00:17:15). Konkretniji primjer pruža sam protagonist: razlog zašto Deckard uopće želi umiroviti replikante zarada je kojom bi si kupio pravu ovcu umjesto električne koju trenutno posjeduje (Dick, 1968: 8-9). Uz to, valja se prisjetiti teorije o kraju metanarativa (Lyotard, 1984: 15) koja je prethodno navedena kako bi se naglasila propast apsolutno valjane društvene episteme. Uzimajući sve to u obzir, Istrebljivač se obrušava na načine ljudskog postojanja u distopijskom i otuđenom društvu bez legitimiranog metanarativa, kao i na načine dolaženja do spoznaja o svijetu oko sebe. Drugim riječima, društvo proizvedeći društvene činjenice izravno utječe na misaone procese ljudi koji u tom društvu djeluju i evaluiraju ga, no tu se govori o iskrivljenom fenomenološkom procesu čiji se učinci mogu primijetiti na današnjim društvima koja svjedoče anomiji koju je uzrokovala bolest COVID-19. Naime, replikanti su prenaplašen produkt fiktivnog društva koje je osuđeno na trajnu anomiju, a njihova svijest radikalna je primjer nemogućnosti pomirenja osnovnih ontoloških pitanja: bitka ili nebitka. Tu se može povući usporedba između Istrebljivača i trenutne situacije uzrokovane bolešću COVID-19, s obzirom na to da oba slučaja prikazuju različitu metanarativnu poziciju. Ona je uzrokovana poremećenim rutinama (kraj ili izmjena metanarativa i jedinstvene eshatologije) te utjecajem virusa na društveno-ekonomska i građanska



KADAR 7. Princip istovremene montaže fade-in i fade-out, tj. bez crnog pripremnog kadra. Posljedica je miješanje dviju scena u jednu. (Scott, 1982: 00:20:41)



KADAR 8. Krupni planovi u kombinaciji s dizajnom likova dodatno naglašavaju efekt jezovite doline. (Scott, 1982: 01:29:24)



KADAR 9. Jedan od mnogih skrovitih kronotopa u kojima je radnja smještena. (Scott, 1982: 01:30:17)



KADAR 10. Jedan od čestih slučajeva uporabe gornjeg rakursa koji dodatno naglašava dimenzije prostora. (Scott, 1982: 00:10:37)



KADAR 11. Linearna vožnja kamere „posredstvom“ Deckardova automobila tijekom koje se u offu čuje dio dijaloga s provedbe Voight-Kampffova testa. Scott, 1982: 01:26:58)

Early in the 21st Century, THE TYRELL CORPORATION advanced Robot evolution into the NEXUS phase — a being virtually identical to a human — known as a *Replicant*.
The NEXUS 6 *Replicants* were superior in strength and agility, and at least equal in intelligence, to the genetic engineers

KADAR 12. Kadar koji ubrzava radnju, tj. smješta ju u kontekst. (Scott, 1982: 00:02:18)

prava (Horvat Vuković i Kuzelj, 2020: 64), ali i na psihološka stanja.

Posebice se ta problematika komplicira kada se u analizu uvodi razlika između replikantata (neživog) i ljudskih bića (živog). Replikante su proizveli ljudi, dana im je svijest koja nalikuje na ljudsku, te su sposobni „učiti“ emocije, što podsjeća na modus socijalizacije. Međutim, teško ih je smjestiti u tradicionalnu ontološku binarnu opoziciju živo/neživo; oni se nalaze u međuprostoru bitka „jednog ili drugog“ (engl. *either/or*) (v. Derrida, 1997). Rezultat je toga, kao i u svakoga neriješenoga binarnog dispariteta, potreba da se svrsta replikante u jednu ili drugu skupinu. Prije toga potrebno je pogledati sljedeći priloženi kadar.

Izuzetno je zanimljiva Rachaelina reakcija, koju bismo slobodno mogli nazvati „razumnom“ s obzirom na to da znamo što je spoznala. U gledatelju izaziva samilost, no nju prekida efekt jezovite doline, odnosno pitanje je li prihvatljivo reagirati tako na emocije robota. U ovom radu neće se odgovoriti na to pitanje jer se smatra neprihvatljivim u tom kontekstu dovoditi u pitanje validne reakcije gledatelja, no nastojat će se izložiti vjerojatan proces u Rachaelinoj svijesti, a time i u svijesti ostalih replikanata.

Naime, razne znanosti i discipline, kao što su antropologija, filozofija, lingvistika, psihologija i sociologija, pokušale su objasniti kako se ljudska svijest oblikuje i ostvaruje. Polazeći od distinkcije *ja* (engl. *I*) i *mene* (engl. *Me*) (Mead, 1972: 192), može se pobliže doći do jedne od interpretacija relevantne za analizu filma. *Ja*-dio ljudske svijesti čitava je osobnost pojedinca, koja je uglavnom poznata samo tom pojedincu⁵, dok je *mene* dio pojedinca koji je u doticaju s društvom; to je onaj dio svijesti koji se očituje u interakciji s drugima i koji obraća pažnju na društvene norme, pravila i obrasce ponašanja. Osoba ne postoji bez tih dvaju dijelova, a oni se oblikuju u procesima primarne (obitelj) i sekundarne (škola, posao) socijalizacije. Drugim riječima, dok ljudi prirodno prolaze proces socijalizacije, replikantima je ona prvotno ugrađena u njihov kod (što saznajemo iz Deckardova dijaloga s Rachael koji odaje kako je replikantima kolektivno usađen niz istih sjećanja prošlosti), iako je daljnja socijalizacija moguća i tijekom njihova „života“. Dakle, *ja*-dio ličnosti replikantima je već konstruiran (kao i u ljudskih bića, ali u tom slučaju moguće je mijenjanje jezgre svijesti ili osobne episteme), a *mene*-dio postoji kao vanjski izričaj njihove osobe.⁶

⁵ Ta je distinkcija naglašena zbog određenih situacija u kojima je pojedincu poželjno sakriti neke aspekte svoje osobnosti kao svojevrsno „upravljanje [tuđih i vlastitih, op. a.] dojmova“ (engl. *impression management*) (v. Goffman, 1956: 132-151). Konkretno u filmu, replikantima je u interesu prenaglasiti aspekt ličnosti *mene* koja je gotovo identična ljudskoj (osim kada se narušava efektom jezovite doline) kako bi se lakše uklopili u društvo i bili neprimjetni svojim lovcima.

⁶ U tom smislu valja se prisjetiti Saussureove distinkcije između jezika (franc. *langue*) i govora (franc. *parole*) (v. Saussure, 2011). Jezik replikanata njihov je sustav ili kod. Njega je konstruirala korporacija Tyrell i nepromjenjiv je dio: „Sekvenca kodova ne može se promijeniti nakon što je uspostavljena“ (op. a. prijevod autora, Scott, 1982: 01:24:05). Time je *ja*-ličnost tehnološka, čvrsto „neživa“. S druge strane, govor je *mene*-ličnost koja je vrlo slična ljudskoj društvenoj ličnosti, ali je simulirana i nestvarna (o čemu će se više reći infra).

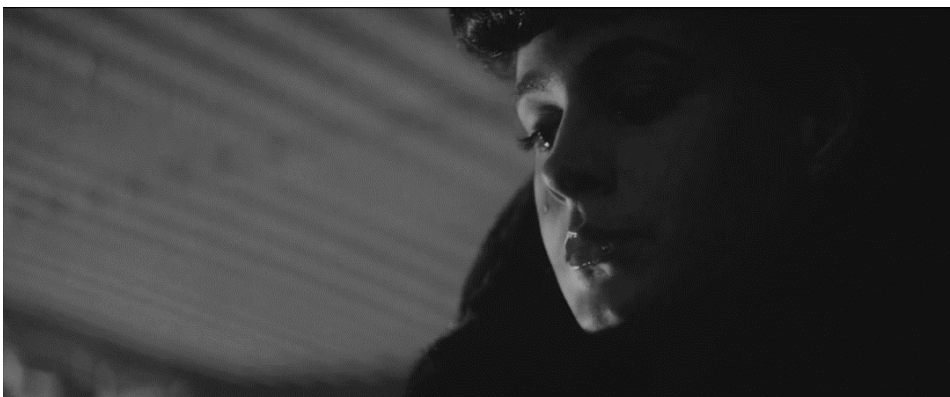
Iz prethodno iznesenog nije dovoljno donijeti zaključke o ontološkoj karakteristici replikanata jer distinkcija *ja/mene* i dalje dovodi u pitanje jesu li njihovo ponašanje i misaoni procesi dovoljno „validni“ da bi bili identični ljudskima. U tom smislu potrebno je krenuti od fenomenološke analize temeljene na sociologiji (Schutz, 1973). To znači predstaviti načine na koje ljudi i replikanti dolaze do spoznaja, kako konstruiraju stvarnost i kako reagiraju na nju.

zbilja <> ljudsko biće <> promatrana stvarnost

Prvo, ljudsko biće sudjeluje u procesu konstantne restrukturacije društva, pa time i stvarnosti u kojoj se nalazi (Giddens, 1986: 1-40). To znači da se njegovo postojanje nadozvezuje na strukturu (langue društva; apstraktni setovi normi, pravila i društvenih karakteristika) i agenciju (parole društva; kolektivno djelovanje pojedinaca uz sve namjeravane i nenamjeravane posljedice) društva. Pojednostavljeno, pojedinac je konstantno svjestan objektivne stvarnosti u kojoj se nalazi, ali i njezina potencijala promjene. Sve to ima na umu pri djelovanju i svakodnevnim interakcijama, što znači da je u beskonačno trajnom međudnosu s predznanjem o stvarnosti (struktura) i konkretnim manifestacijama te stvarnosti u obliku svakodnevnog života (agencija).

„zbilja“ > replikant > promatrana stvarnost

S druge strane, fenomenološka priroda replikanata znatno je drugačija. Ne postoje struktura i agencija, već konstantno procesuiranje promatrane stvarnosti s ugrađenom „zbiljom“ računalnog programa. Replikant je *hardware* koji jednostavno pokreće ugrađene programe, stoga je nemoguće govoriti o živim bićima kao takvima. „Zbilja“, time što je



KADAR 13. Deckard suočava Rachael s činjenicom njezina bitka. Ona je replikant. (Scott, 1982: 00:34:00)

ugrađena u replikanta, omogućuje procesuiranje promatrane stvarnosti, ali ne postoji agencija u ljudskom smislu riječi. Konkretno na Rachaelinom primjeru, ona ne plače jer iskreno reagira na spoznaju o vlastitoj artificijelnoj prirodi, već zato što procesuirala situaciju kao onu koja uzrokuje plakanje i/ili bi toga trebala biti vrijedna.

Osvrnemo li se na fiktivni svijet *Istrebljivača*, možemo uvidjeti kako je Voight-Kampffov test osmišljen upravo kako bi se replikante prepoznalo po zbunjenosti koja nastaje kada njihova sekvenca kodova ne može procesuirati promatranu stvarnost (socijalne situacije, uznemirujuće slike, osobna pitanja), uzrokujući „tjelesne“ promjene (disanje, otkucaji srca i širenje zjenice oka). Iz sljedećeg primjera⁷ očigledno je kako bi se razlikovali odgovori replikanta i ljudi.

„Dobili ste novčanik od teleće kože za rođendan'. Igle su odmah zabilježile prijelaz između zelene i crvene [boje očiju, op. a.]; snažno su se zatresle, a potom smirile. 'Ne bih ga prihvatila', rekla je Rachael. 'Također bih prijavila osobu koja mi je darovala novčanik policiji'“ (Dick, 1968: 38).

Naime, Rachaelina reakcija nagla je i uznemirujuća, što je razlog djelomičnog procesuiranja postavljenih pitanja. Normalna (ljudska) signifikacijska praksa odvijala bi se prema sljedećoj shemi:

novčanik od teleće kože (označitelj)
> specifično dizajniran pretinac za novce (označeno)

U Rachaelinom slučaju nemoguće je procesuiranje normalnih odnosa označitelja i označenog jer njen sustav kodova nastoji odgovoriti „adekvatno“, tj. onako kako bi se očekivalo da odgovore ljudi:

novčanik od teleće kože > specifično dizajniran
pretinac za novce (označeno) > moralno neprihvatljiv čin
dizajniranja takvog novčanika (označeno)⁸

> „Ne bih ga prihvatila (...) Također bih prijavila osobu koja mi je darovala novčanik policiji“ (konačan procesuiran odgovor na pitanje)

⁷ Navedeni je primjer Voight-Kampffova testa iz knjige (Dick, 1968) zato što su anketna pitanja u filmu prekinuta ostalim dijalogom. Prijevod autora.

⁸ Ovdje se podsjeća na prethodno navedeno procesuiranje stvarnosti. Izrazito je važno naglasiti kako Rachael istinski ne misli kako je čin nemoralan, već sekvenca kodova koja stvara njenu zbilju. Ovdje se upravo vidi što se događa kad su kodovi suprotstavljeni situacijama koje nisu uobičajene, tj. koje nije predvidjela korporacija Tyrell pri stvaranju replikanata.

Dakle, Rachaelino ponašanje i odgovori nisu ljudski, ali većinom vjerno simuliraju ljudskost. Radi daljnje analize valja se pozvati na Baudrillardovu (2010: 2-3 i 121-127) distinkciju simulakruma i simulacije. Prvo, pojam simulakruma označava kopije koje prikazuju stvari koje više nemaju svoju originalnu manifestaciju ili je nisu nikad ni imale, dok je simulacija imitacija procesa iz stvarnog života često pomoću računala. Rachael je, prema tim definicijama, savršen primjer simulakruma, a njen je cilj savršena simulacija. Simulirati nešto mnogo je teže nego hiniti ili oponašati: ono nužno zahtijeva vjernu proizvodnju nekih karakteristika koje se žele prikazati tako da nije moguće razlikovati je li nešto zamišljeno, lažno ili istinito. Rachaelin sustav kodova u tom je smislu savršen jer ni ona sama nema spoznaju je li lažno ili istinito ljudsko biće. Kada se kaže da ona simulira svoje simptome, svoju seksualnost i svoja sjećanja, zapravo se tvrdi kako ih ona sama smatra vjernima; ona ih proživljava (Bruno, 1987: 68; Constable, 2004: 49).

Zaključak

Istrebljivač je odličan primjer primjene postmoderne filozofije prikazane u obliku filma. On dovodi u pitanje istinitost ljudske prirode, subjektivnost i mogućnost spoznaje kao takve, postavljajući pitanje do koje je mjere opravdano nešto okarakterizirati živim. Analiza filma u ovome se radu podijelila na denotacijsku i konotacijsku razinu imajući na umu odveć složen zadatak cjelokupne raščlambe filma. Denotacijska razina pokazala je da se *Istrebljivač* služi specifičnim filmskim postupcima kako bi se kreirala estetika tzv. *cyberpunk*-žanra i *future noir*-žanra, koji dodatno stvaraju i uvijekveću atmosferu tjeskobe i otuđenosti tijekom cijelog filma. Upravo je denotacijska razina osnova za uspostavu konotacijske koja, odražavajući vjerno i zgusnuto filozofiju postmodernizma, omogućuje gledatelju da sam zaključi koliko su valjane i prihvatljive akcije i emocije replikanata. Iako je riječ o simulaciji, odnosno o neživoj replici ljudskih osjećaja i misli, postavlja se pitanje jesu li zato replikanti osuđeni na neriješenu binarnu opoziciju živo/neživo; jesu li jedno od toga dvoje ili su nešto treće. Ovaj rad nije odgovorio na ta pitanja jer je tematika odveć složena, ali se pokazalo kako je nemoguće govoriti o preklapanju ljudske i replicirajuće prirode kada je riječ o složenim i psihološkim fenomenološkim procesima dolaska do spoznaje o objektivnoj zbilji te kada je riječ o svakodnevnim signifikacijskim praksama, odnosno pridavanju emocionalnog značenja pojedinim situacijama.

Međutim, važno je naglasiti poveznicu sa svakodnevnim svijetom, odnosno s trenutnom društvenom situacijom u vrijeme pandemije COVID-19. Upravo se sada svjedoči sve većem otuđenju pojedinaca i njihovoj isključenosti iz dosadašnjega životnog smisla, tj. metanarativa. Spoznajući to, pojedinci su osuđeni na iskrivljene signifikacijske prakse, odnosno one se odvijaju prema izmijenjenom fenomenološkom obrascu. Taj je obrazac u radu prikazan zahvaljujući radikalnom primjeru replikanata u filmu *Istrebljivač*, a može

poslužiti i kao svojevrsno upozorenje za moguće nadolazeće stanje ako se ne uspostavi valjani metanarativ i ne razriješi anomijsko stanje što ga uzrokuje pandemija. Drugim riječima, signficirati bez valjanoga normativnog obrasca znači destruktivan odnos prema strukturi društva.

Literatura

- Baudrillard, J. (2010). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press.
- Bemong, N. i Borghart, P. (2010). *Bakhtin's Theory of the Literary Chronotope: Reflections, Applications, Perspectives*. U: N. Bemong, P. Borghart, M. De Dobbeleer, K. Demoen, K. De Temmerman, i B. Keunen (ur.), *Bakhtin's Theory of the Literary Chronotope – Reflections, Applications, Perspectives*. Gent: Academia Press. 3-16.
- Bruno, G. (1987). *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*, *October*, 41, 61-74.
- Constable, C. (2004). *Postmodernism and film*. U: S. Connor (ur.), *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Cambridge: Cambridge University Press. 43-61.
- Derrida, J. (1997). *Of Grammatology*. Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press.
- Descartes, R. (2006). *A Discourse on the Method of Correctly Conducting One's Reason and Seeking Truth in the Sciences*. Oxford: Oxford University Press.
- Dick, P. K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. London: Weidenfeld & Nicolson.
- Durkheim, E. (1984). *The Division of Labour in Society*. London: Macmillan Press.
- Flisfeder, M. (2017). *Postmodern Theory and Blade Runner*. New York: Bloomsbury.
- Foucault, M. (2005). *The Order of Things – An Archaeology of the Human Sciences*. London, New York: Routledge.
- Foucault, M. (2015). *Što je autor?*. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.
- Giddens, A. (1986). *The Constitution of Society*. Berkley, Los Angeles: University of California Press.
- Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh.
- Goffman, E. (1971). *Relations in Public – Microstudies of the Public Order*. New York: Basic Books.
- Hjelmslev, L. (1969). *Prolegomena to a Theory of Language*. Madison, Milwaukee, London: The University of Wisconsin Press.
- Horvat Vuković, A. i Kuzelj, V. (2020). *Constitutionality During Times of Crisis: Anti-pandemic Measures and Their Effect on the Rule of Law in Croatia*. U: V. Bevanda (ur.), *ERAZ 2020 – Knowledge Based Sustainable Development, Conference Proceedings*. Beograd: Association of Economists and Managers of the Balkans. 59-65.
- James, E. (2003). *Utopias and anti-utopias*. U: E. James i F. Mendlesohn (ur.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press. 219-229.

- Lyotard, J. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Mead, G. H. (1972). *Mind, Self, and Society*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Sammon, P. M. (2017). *Future Noir : The Making of Blade Runner*. Los Angeles: Dey Street Books.
- Saussure, F. (2011). *Course in General Linguistics*. New York: Columbia University Press.
- Schutz, A. (1973). *On Phenomenology and Social Relations*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Scott, T. (Režiser). (1982). *Blade Runner* [Film]. The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.
- Sheehan, P. (2004). Postmodernism and philosophy. U: S. Connor (ur.), *The Cambridge Companion to Postmodernism*. Cambridge: Cambridge University Press. 20-42.
- Tinwell, A. (2015). *The Uncanny Valley* – In *Games & Animation*. Boca Raton: CRC Press.