

# Znanstveno-fantastični film i postmodernizam

---

**Vujaklija, Ven**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2016**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:354413>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-11**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



FILOZOFSKI FAKULTET RIJEKA

ODSJEK ZA KULTURALNE STUDIJE

AKADEMSKA GODINA: 2015/2016

DIPLOMSKI RAD

MENTOR: dr.sc. Vjeran Pavlaković

# **ZNANSTVENO – FANTASTIČNI FILM I POSTMODERNIZAM**

Rijeka, kolovoz 2016.

STUDENT: Ven Vujaklija

# SADRŽAJ

|  |    |
|--|----|
| 1. Uvod .....  | 3  |
| 2. Osnovne značajke postmodernizma .....                               | 6  |
| 2.1. Pojam postmodernizma .....  | 7  |
| 2.2. Postmodernizam na društveno – ekonomskoj razini .....             | 8  |
| 2.3. Teorijska i filozofska razmatranja postmodernizma .....           | 10 |
| 2.4. Postmodernizam u umjetnosti .....                                 | 13 |
| 3. Postmodernizam u filmu – osnovne karakteristike .....               | 15 |
| 3.1. Znanstveno – fantastični film .....                               | 17 |
| 4. Postmodernistički svijet <i>Blade Runnera</i> .....                 | 20 |
| 4.1. LA u <i>Blade Runneru</i> kao grad budućnosti .....               | 22 |
| 4.2. Replikanti .....  | 23 |
| 4.3. Fotografije, sjećanje i povijest .....                            | 26 |
| 4.4. Zaključni osvrt .....   | 27 |
| 5. <i>Matrix</i> .....   | 27 |
| 5.1. Odnos prema stvarnom i virtualnom u trilogiji <i>Matrix</i> ..... | 29 |
| 5.2. Filozofske i religijske reference .....                           | 33 |
| 5.3. Pitanje slobode izbora i sudbine .....                            | 36 |
| 5.4. O <i>Neu</i> .....  | 37 |
| 5.5. Zaključni osvrt .....   | 37 |
| 6. Vrijeme i sjećanje .....  | 38 |
| 6.1. Vječni sjaj nepobjedivog uma .....                                | 38 |
| 6.2. Početak ( <i>Inception</i> ).....                                 | 39 |
| 7. Umjetna inteligencija .....   | 40 |
| 7.1. 2001. <i>Odiseja u svemiru</i> .....                              | 40 |
| 7.2. <i>Ja, robot</i> .....  | 41 |
| 8. Androidi i roboti .....   | 41 |
| 9. Zaključak .....   | 44 |
| 10. Literatura .....   | 47 |

# 1. UVOD

Rasprave vezane uz postmodernizam snažno su prisutne pri analizi društva i umjetnosti u posljednjih 30-ak godina. Međutim, konsenzus oko toga što je zapravo postmodernizam još nije postignut. Postavljaju se pitanja radi li se o potpuno novom dobu ili pak samo o kasnoj fazi modernizma te živimo li uopće u doba koje se može nazvati postmodernim. Čini se da su neki elementi koji se uglavnom vežu uz postmodernizma ipak prisutni, kako u društvu tako i u umjetnosti. Tako je u pojedinim najrazvijenijim zemljama (kao što su zemlje zapadne i srednje Europe ili SAD) prisutan trend preorijentacije sa tradicionalne industrijske proizvodnje na postindustrijsku proizvodnju koju karakterizira okretanje prema uslužnom sektoru, visoko stručnim radnicima te proizvodnji prema narudžbi. U takvim zemljama se u društvu stavlja naglasak na individualizam te se pridaje manje važnosti klasnom, a veće uloge drugim identitetima (kao što je rodni). Prvo potpoglavlje ovog rada bavi se upravo pregledom nekih postmodernih trendova u suvremenom društvu i ekonomiji.

O postmodernizmu se rasprave u filozofiji javljaju krajem 70-ih. Međutim, te rasprave imaju svoje začetke i ranije. Tako se još 30-ih javlja Frankfurtska škola sa svojom kritikom ideala prosvjetiteljstva, što će biti polazna točka brojnim postmodernim filozofima. Na rasprave o postmodernizmu značajan utjecaj će izvršiti i pravci kao što su poststrukturalizam ili dekonstrukcija. U zadnjih 30-ak godina javili su se brojni filozofi i teoretičari koji su raspravljali o postmodernizmu. Međutim, za ovaj rad su ključni F. Jameson i J. Baudrillard. Jameson je opisao neka od ključnih obilježja postmodernizma, kao što je pastiš, potrošačko društvo ili nostalgija. Osim toga, bavio se i obilježjima postmoderne umjetnosti, posebno što se tiče arhitekture. Upravo zato njegov rad biti će važan pri analizi filma *Blade Runner*. Baudrillard se bavio odnosom stvarnosti i virtulanosti u postmoderno doba, a to je od posebne važnosti pri analizi trilogije *Matrix*. Drugo potpoglavlje ovog rada bavi se filozofskim razmatranjima vezanim uz postmodernizam, s posebnim naglaskom na spomenutu dvojicu filozofa.

Granica između moderne i postmoderne umjetnosti vrlo je tanka. Tako su u postmodernoj umjetnosti prisutni brojni elementi (na primjer, intertekstualnost) koji se javljaju i u modernoj umjetnosti. Ipak, svi ti elementi znatno su istaknutiji u postmodernizmu. Treće potpoglavlje ovog rada opisuje neka osnovna obilježja koja se vežu uz postmodernu umjetnost. Naglasak je stavljen na postmodernizam u arhitekturi i književnosti budući da su

postmoderne karakteristike u tim umjetnostima prisutne u većoj ili manjoj mjeri i u filmu. Osim toga, prikaz postmoderne arhitekture ima važnu ulogu pri analizi jednog od ključnih filmova u ovom radu, *Blade Runneru*. Postmodernizmu u filmu posvećeno je posebno poglavlje budući da je film, konkretnije SF film, u središtu razmatranja u ovom radu.

Postmodernizam već samim svojim imenom sugerira nešto što dolazi poslije, nešto buduće. Već je spomenuto kako ne postoji konsenzus živimo li mi uopće u postmodernu doba. Upravo zato ovaj se rad bavi prikazom postmodernog doba u SF filmu. Znanstvenu fantastiku, kako u filmu tako i u književnosti, uvijek su zanimali mogući smjerovi kretanja društva s obzirom na trenutno stanje društva, znanosti i tehnologije. SF kao žanr zapravo najbolje nudi za zamišljanje ono što se niti ne može još zamisliti (Broderick, 2005: 110). Svi filmovi u ovom radu nude umjetničku viziju smjerova u kojem bi se naše društvo, na svim svojim razinama (ekonomskoj, političkoj, umjetničkoj i slično), moglo razvijati s obzirom na trenutno stanje. Postmodernističko doba obilježava sumnja u prosvjetiteljske ideale, dakle sumnja u racionalnost i progres društva. Zato ne treba čuditi da filmovi u ovom radu uglavnom nude distopijsku, a ne utopijsku, viziju budućeg društva.

Cilj ovog rada nije pružiti kronološki pregled svih SF filmova koji se bave određenim postmodernističkim temama, već analizirati određeni broj SF filmova koji najbolje prikazuju razne aspekte mogućeg izgleda postmodernističkog društva. Temelj ovog rada čine 2 filma, *Blade Runner* i trilogija *Matrix* te je stoga svakom od njih posvećeno posebno poglavlje. Ova dva filma smatram ključnim jer nude vrlo razrađen pristup brojnim temama koje se vežu uz postmodernizam, kao i njihove integracije teza raznih filozofa koji se bave postmodernizmom, posebno F. Jamesona i J. Baudrillarda. Ustvari, *Blade Runner* od svih ovdje analiziranih filmova nudi najuvjerljiviji izgled mogućeg postmodernističkog društva. Osim toga, bavi se i jednom od osnovnih tema pristunih kod većeg dijela ovdje analiziranih filmova, a to je razlika, odnosno brisanje razlike, između ljudskih bića i umjetno proizvedenih bića, kao što su androidi. Osnovna tema *Matrixa* je također vrlo važna pri analizi postmodernog društva, a radi se o brisanju razlike između „prave“ stvarnosti te virtualne stvarnosti. Zbog svojeg dubokog zahvaćanja tih tema ova 2 filma su u središtu ovog rada. Ostali filmovi u radu dobrim dijelom se dotiču istih ili sličnih tema prisutnih u *Matrixu* i *Blade Runneru* te oni neće biti opširno obrađeni.

Poglavlje *Vrijeme i sjećanje* na temelju filmova *Vječni sjaj nepobjedivog uma* i *Inception (Početak)* prikazuje pristup vremenu i sjećanju u postmodernističko doba. *Vječni*

*sjaj nepobjedivog uma* prikazuje sjećanje kao fragementarno te podložno manipulaciji. *Inception* prikazuje vrijeme kao relativno. Osim toga, prikazuje manipuliranje snovima te, kao i *Matrix*, brisanje granice između „prave“ stvarnosti i virtualne, odnosno, u slučaju ovog filma, snova. Poglavlje o umjetnoj inteligenciji na temelju filмова 2001. *Odiseja u svemiru* i *Ja, robot* istražuje do koje mjere tehnologija može napredovati, točnije koliko bi „inteligentnu“ umjetnu inteligenciju ljudi mogli stvoriti. Poglavlje o androidima bavi se temom koju između ostalog obrađuje i *Blade Runner*, a to je može li čovjek stvoriti bića toliko slična sebi da postanu čak i „stvarniji“ od njih samih. Filmovi koji će biti uključeni u to poglavlje su *Alien*, *Terminator*, *Robocop*, *Umjetna inteligencija* i *Interstellar*.

Osnovni cilj ovog rada je, na temelju analize prethodno navedenih SF filmova, prikazati koje su karakteristike postmodernog doba prema umjetničkoj viziji koju ti filmovi nude. Rad se prvenstveno bavi postmodernističkim temama u analiziranim filmovima te će stilska obilježja koja se obično vežu uz postmodernistički film (na primjer, intertekstualnost ili žanrovska hibridnost) biti samo površno spomenuta. Analiza filmova u ovom radu trebala bi istaknuti da je osnovna tema kojom se ti filmovi bave brisanje granica. S jedne strane radi se o brisanju granica između stvarnog i virtualnog, a s druge, što je još prisutnije u filmovima u ovom radu, brisanje granica između ljudi i umjetno proizvedenih bića. Posebno je istaknuto vječno egzistencijalno pitanje o tome tko je čovjek, odnosno što je to što nekoga čini ljudskim bićem, a upravo to pitanje u postmodernu doba dobiva potpuno novu dimenziju. Tim pitanjem se bave brojni filmovi analizirani u ovom radu, a između ostalog to se vidi na primjeru replikanata iz *Blade Runnera* ili kod lika Davida iz *Umjetne inteligencije*. Znanstvena fantastika prikazuje neko buduće društvo ili alternativnu stvarnost, ali uvijek je vezana za sadašnje stanje društva, znanosti i tehnologije te tako predstavlja most između onog što trenutno jest i onog što bi tek moglo biti. Društvo koje filmovi u ovom radu prikazuju nije društvo neke daleke budućnosti. Brojni problemi prikazani u tim filmovima mogli bi biti prisutni i u našoj bližoj budućnosti.

## 2. Osnovne značajke postmodernizma

Kako bi se postavio neki kontekst za analizu filmova prikazanih u ovom radu, u ovom će se poglavlju pružiti opći prikaz nekih osnovnih odrednica postmodernizma. Prvo potpoglavljje će pokušati pružiti neku opću odrednicu toga što je postmodernizam, ali i probleme prisutne sa njegovim točnijim definiranjem. Također, pružiti će se povijesni kontekst u kojem se postmodernizam javlja, a spomenut će se i njegov odnos sa modernizmom. U drugo se potpoglavljje opisuju neke pojave u ekonomiji, društvu i politici koje se mogu smatrati karakterističnim za postmoderno doba. Svrha prva dva potpoglavljja je pružiti opći uvod u kompleksnu problematiku vezanu uz postmodernizam. 3. potpoglavljje bavi se filozofskim pogledima na postmodernizam. Filozofi koji su se direktno ili indirektno bavili postmodernizmom brojni su i često imaju različite poglede na njega, od prihvaćanja pa do samog negiranja pojma. Međutim, u ovom potpoglavljju je napravljen izbor te su opširnije spomenuti samo filozofi ključni pri analizi filmova u ovom radu. To su na prvom mjestu F. Jameson i J. Baudrillard. Ovdje su uglavnom navedene njihove teze koje će se koristiti pri analizi filmova. Kod Jamesona je to poglavljje *Postmodernism and Consumer Society* iz knjige *The Cultural Turn* u kojem Jameson opisuje neka od osnovnih obilježja postmodernističkog društva (pastiš, nostalgija i sl). Što se tiče Baudrillarda tu je ključna knjiga *Simulakrumi i simulacija* u kojoj je ključna Baudrillardova teza o 4 faze u razvoju slike. Na kraju, posljednje potpoglavljje će kratko opisati postmodernistička obilježja u umjetnosti, s posebnim naglaskom na arhitekturu i književnost budući da su obilježja prisutna u tim umjetnostima dobrim dijelom bliska obilježjima postmodernističkog filma. Osim toga, arhitekturi je posvećeno cijelo jedno potpoglavljje pri analizi filma *Blade Runner*.

Postmodernizam se može razmatrati na 3 razine: teorijskoj, društveno – ekonomskoj i umjetničkoj (odnosno, kao umjetnički pravac). Naravno, sve 3 razine međusobno su povezane, odnosno promjene na jednoj razini zrcale se i na ostalim razinama. Blisko tome, i rasprave vezane uz postmodernizam odvijaju se na području filozofije, estetike te području socio – kulturnih razmatranja (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 96). Dalje u ovom poglavlju slijedi kraći prikaz osnovnih karakteristika postmodernizma na razini društva, ekonomije, filozofije te umjetnosti. Međutim, prvo je potrebno pobliže odrediti sam pojam postmodernizma (koliko je to već moguće) te njegov odnos sa prethodnim razdobljem, modernizmom.

## 2.1. Pojam postmodernizma

Postmodernizam se općenito može odrediti, kao što mu uostalom i samo ime kaže, kao razdoblje koje dolazi poslije modernizma, a kao novo povijesno doba javlja se negdje od 60-ih godina 20. st.. To je vrijeme brojnih društvenih i političkih promjena, a u to vrijeme je razvijen i ARPANET (Geyh, 2003: 5), preteča Interneta koji ima toliko veliku ulogu u današnje doba. Međutim, tek su 80-e doba kada se postmodernizam počinje ozbiljnije razmatrati. To je vrijeme uspona neoliberalnog kapitalizma (posebno u politici M. Thatcher i R. Reagana), a krajem 80-ih i pada komunizma u Istočnoj Europi. U to vrijeme se javljaju i prve važnije teoretske rasprave o postmodernizmu (na primjer, Lyotard), ali i prvi filmovi koji se mogu smatrati postmodernističkim (na primjer, *Blade Runner*).

Ono „post“ u postmodernizmu je problematično jer se odnosi na nešto buduće, na nešto što dolazi poslije, a ne na nešto što trenutno jest. Upravo zato nedostaje povijesna distanca sa koje bi se mogao točnije definirati. Osim toga, postmodernizam može podrazumijevati i nešto što još niti nije (Solar, 2009: 98). Iz tog razloga nije moguće dati jednostavnu definiciju postmodernizma. Kao neka osnovna obilježja postmodernizma ipak se mogu navesti skepticizam i relativizam, ali i sumnja u razum (Duignan, *Postmodernism – philosophy*: 2014). Drugim rječima, postmodernizam se suprotstavlja svemu što zastupa pokret prosvjetiteljstva.

Kao jedna od osnovnih značajki postmodernizma je njegovo suprotstavljanje modernizmu. Modernizam je zastupao prosvjetiteljsku vjeru u napredak i razvoj čovječanstva, ali postmodernizam pristupa sa skepsom prosvjetiteljskim idejama o traženju nekog univerzalnog znanja ili velikih i općih teorija. Postmodernizam tvrdi da ne postoji neka objektivna realnost ili stvarni prikaz svijeta (Mahajan, 1995: 46). Naravno, postmodernizam nije prvi pravac koji odbacuje ideje o progresu i racionalnosti. Slične ideje je zastupao i romantizam koji ipak, za razliku od postmodernizma, nije negirao postojanje nečeg univerzalnog ili mogućnost pronalaska neke objektivne istine. Postmodernizam odbacuje sve prethodne pokrete te se odvaja od njih (Mahajan, 1995.) te se, za razliku od većine prethodnih pokreta, zalaže za radikalni skepticizam i relativizam. Pitanje je od kuda ta sumnja u napredak čovječanstva ili postojanje nekih univerzalnih istina. Prema postmodernističkoj filozofiji, upravo su velike teorije koje nastoje sve objasniti omogućile uspon fašizma i staljinizma (Mahajan, 1995: 46). Iz užasa koje su prouzročile te dvije ideologije u 20.st. i potječe postmodernističko zastupanje relativizma i skepticizma te sumnja u sve „velike“ priče i



univerzalne istine. Brojne kontradikcije također su jedno od obilježja postmodernizma. Jedna od kontradikcija nalazi se već i u samom njegovom imenu, jer je on ovisan o modernizmu budući da je iz njega i nastao, a istovremeno ga i osporava (Hutcheon, 1987: 180).

## *2.2. Postmodernizam na društveno – ekonomskoj razini*

Postmodernističko doba može se jednostavno opisati kao postindustrijsko doba. Riječ je o razdoblju kada tradicionalna industrijska proizvodnja, sa svojim strogim hijerarhijskim organizacijama, masovnom, serijskom proizvodnjom te tradicionalnom radničkom klasom, gubi na važnosti te nastupa novo, postindustrijsko doba. Prema Lyotardu, postindustrijsko doba je nastupilo 50-ih godina u Europi (Lyotard, 2005: 1), točnije u razvijenim zemljama zapadne Europe. Organizacija u postindustrijskom društvu je „mala, decentralizirana, neformalna, koristi složene uloge te podržava radnike koji su kreativni“ (Bartos, 1996: 312). Takav opis odgovara poslovanju usredotočenom na usluge, informacije ili znanje kakvo je tipično za postindustrijska društva.

Osnovne karakteristike postindustrijske ekonomije su prebacivanje središta ekonomske proizvodnje na uslužni i informacijski sektor (Geyh, 2003: 5), dolazi do sve veće debirokratizacije (hijerarhijske podijele u tvrtkama imaju manju važnost), poslovi postaju složeniji (Bartos, 1996: 308), odnosno radnici u pravilu moraju imati veći stupanj obrazovanja i stručnosti nego što je to bio slučaj u industrijsko doba. Za to je prvenstveno zaslužna sve veća uloga novih tehnologija (kao što su kompjutori) koji se svakim danom sve više razvijaju te je za rukovanje njima potrebna visoka stručnost. Te tehnologije omogućuju specijaliziranu proizvodnju tipičnu za postindustrijsko doba (o kojoj je dalje riječ), te je sve manja potreba za velikim brojem radnika sa rutinskim poslovima.

Dolazi do segmentacije, što znači da se proizvodi uglavnom ne proizvode više masovno i serijski, već se vrši više specijalizirana proizvodnja, odnosno proizvode se proizvodi namijenjeni određenim ciljanim grupama (Bartos, 1996: 308). Takva specijalizirana proizvodnja povezana je sa sve većim pridavanjem važnosti individualizmu. Povezan sa segmentacijom je i trend stvaranja manjih organizacija, a korporacije često raspodjeljuju dio svoga posla na manje tvrtke (Bartos, 1996: 308). U postindustrijskim društvima sve veću važnost ima proizvodnja po narudžbi, što znači da se proizvodi nastoje prilagoditi individualnim potrebama i željama potrošača.

Ovdje je važno napomenuti da prethodno navedeni trendovi nisu univerzalni. Tako su prisutni i trendovi poput rasta brojnih korporacija koje često stvaraju poslovne veze sa manjim korporacijama. Također, brojni novi poslovi (na primjer, poslovi u uslužnom sektoru poput turizma) slabo su plaćeni te ne traže posebne vještine (Bartos, 1996: 309, 310).

Postindustrijsko doba tipično je za najrazvijenije zemlje kao što su SAD ili pojedine zemlje Europske Unije. Klasična industrija i dalje postoji, samo što su velike korporacije većinu proizvodnje preselile u zemlje Trećeg svijeta gdje i dalje rade slabo plaćeni radnici na rutinskim poslovima koji ne zahtijevaju veliku stručnost, a takvi poslovi su i dalje prisutni i u najrazvijenijim zemljama. Tako je trend kretanja prema postindustrijskoj proizvodnji (i potrošnji) očit, ali većina elemenata tradicionalnih industrijskih društava i dalje je prisutna u većoj ili manjoj mjeri, ovisno o državi.

Društvene promjene zapravo su posljedica prethodno navedenih promjena u ekonomskom sektoru. Već je spomenuta uloga individualizma u postindustrijskoj ekonomiji zbog razvoja specijalizirane proizvodnje, odnosno proizvodnje po narudžbi kupca. Bartos navodi 2 vrste individualizma u postindustrijskom društvu: kolaborativni i ekspresivni. Kolaborativni se odnosi na sve veći trend odbacivanja pomoći službenih institucija te okretanje manjim grupama za samopomoć ili pak oslanjanja na samoinicijativnu pomoć. Ekspresivni individualizam polazi od pretpostavke da svaka osoba ima jedinstven skup osjećaja koji mora nekako izraziti kako bi izrazila svoju specifičnu individualnost (Bartos, 1996: 309). Naravno, obje vrste individualizma potječu od promjena u ekonomiji, posebice sa sve većom zastupljenošću specijalizirane proizvodnje, odnosno proizvodnje po narudžbi. Za takvu proizvodnju naglašava se važnost individualizma te poticanje njegova ostvarivanja kroz kupovinu. To je zapravo i glavno obilježje potrošačkog društva koje se direktno veže uz postindustrijalizam i suvremena kapitalistička društva.

Za individualizam je vezano i pitanje identiteta. Već je spomenuto da zbog preorijentacije proizvodnje na uslužni sektor te proizvodnje koja zahtjeva veliku stručnost, tradicionalna radnička klasa u postindustrijskom društvu gubi na važnosti (iako i dalje postoji). Međutim, drugi identiteti dobivaju na sve većoj važnosti (na primjer, rodni) te se često njihova uloga u proizvodnji sve više naglašava.

Politički, postmodernizam je moguće povezati sa usponom neoliberalnog kapitalizma od kraja 70-ih, prvenstveno u vladavini M. Thatcher u Velikoj Britaniji te R. Reagana u SAD-u. Ovdje je važno uočiti da se u istom tom povijesnom trenutku javljaju i prve važnije

teoretske rasprave vezane za postmodernizam (Lyotardovo „Postmoderno doba“ izlazi 1979.), kao i što se javlja i jedan od ključnih postmodernističkih filmova *Blade Runner* R. Scotta (izlazi 1982. godine). Ovo samo ukazuje na vezu između različitih segmenata društva (politike, ekonomije, filozofije, umjetnosti...) te kako se promjene u jednom segmentu odražavaju i u drugim.

### 2.3. Teorijska i filozofska razmatranja postmodernizma

Kao osnovna filozofija postmodernizma je već spomenuta kritika ideala prosvjetiteljstva i to je uglavnom početna točka brojnih filozofskih razmatranja o postmodernizmu. Zbog kritike prosvjetiteljskih ideja te kritike tradicionalnih pogleda na pojmove kao što su znanje ili istina postmodernistička filozofija bliska je filozofskom pravcu koji se naziva poststrukturalizam (Geyh, 2003: 4), čiji je glavni predstavnik filozof J. Derrida.

Teoretske, odnosno filozofske, rasprave o postmodernizmu započinju objavom poznate studije francuskog filozofa J. F. Lyotarda „Postmoderno stanje“ 1979. godine. Za njega je ključan položaj koji zauzima znanje u postmodernom doba. Kada Lyotard govori o postmodernom stanju, on ga opisuje kao stanje shvaćanja znanja tipično za neke najrazvijenije zemlje. Uočava da je čak i znanje u takvim društvima samo roba (Lyotard, 2005: 6), odnosno čak i znanje slijedi opći trend sveobuhvatne komodifikacije karakterističan za postindustrijska društva. U postmodernizmu, prema Lyotardu, znanje ima ključnu ulogu te će se države međusobno boriti za informacije (Lyotard, 2005: 6). Naravno, to je povezano sa procesom informatizacije društva te je „pitanje znanja u informatičkom dobu više no ikad pitanje vlasti“ (Lyotard, 2005: 11). Za Lyotarda osnovna karakteristika postmodernizma je sumnja u ono što on naziva metanaracije, odnosno velike priče. On smatra da su nakon 2. svjetskog rata sve te velike priče izgubile svoju legitimnost (Lyotard, 2005: 54) zbog, kao što je već spomenuto, razornih posljedica ideologija fašizma i staljinizma koje su se predstavljale kao univerzalne, odnosno bile su „velike priče“. Svako univerzalno znanje, sve univerzalne teorije više ne mogu opstati u postmodernom doba. Svako znanje i svaka teorija uvijek je samo djelomična i podložna raznim interpretacijama.

Još jedan filozof važan za proučavanje postmodernizma je F. Jameson. On opisuje neka od ključnih obilježja postmodernog društva, ali i postmodernizma u umjetnosti. Kao jedno od najvažnijih obilježja navodi pastiš. Za Jamesona pastiš je važna karakteristika

postmodernizma, a može se shvatiti kao stil blizak parodiji. Međutim, Jameson pojašnjava u čemu je razlika između jednog i drugog. I pastiš i parodija su stilske tehnike oponašanja drugih stilova. Ipak, razlika je u tome da je cilj parodije izrugivanje drugih stilova, a pastiš je „neutralna maska takvog oponašanja, bez daljnjeg motiva parodije, bez satiričkog impulsa, bez smijeha“ (Jameson, 1998: 5). Pojednostavljeno, parodija je oponašanje sa ciljem ismijavanja, a pastiš samo prazno oponašanje, bez ikakvih skirvenih ciljeva. Dalje, Jameson govori o kraju individualizma, odnosno „smrti“ subjekta. Postoje 2 gledišta na kraj individualizma. Jedna kaže da je individualizam nekada postojao, ali u današnjem birokratiziranom društvu više ga nema, a druga, poststrukturalistička teorija kaže da on nikada nije niti postojao, već se radi o mitu kojim se nastoji uvjeriti ljude u postojanje individualnosti. Još jedna karakteristika postmodernizma je nostalgija jer se, prema Jamesonu, današnje društvo ne može nositi sa vremenom i prošlošću. Povijest se može tražiti samo kroz razne slike u popularnoj kulturi i u stereotipima, ali ona ipak ostaje uvijek izvan našeg dohvata (Jameson, 1998: 10).

Potrošačko društvo je postmodernističko društvo. Komodifikacija i umjetnički stilovi blisko su povezani u postmodernizmu. Osim toga, neke od karakteristika postmodernog potrošačkog društva su i brze izmjene raznih trendova i moda, snažno prisutan marketing te uloga televizije i medija. Dalje, Jameson je opisao 4 osnovna stava koji priznaju postmodernizam, ali se različito odnose prema njemu. Prvi stav je antimodernistička pozicija koja prihvaća postmodernizam jer je on kritičan prema modernizmu. Druga pozicija je za postmodernizam, odnosno prihvaća ga u potpunosti. Treća pozicija je za modernizam, odnosno govori o postmodernizmu samo kao o kasnom modernizmu. Zadnja pozicija je antipostmodernistička jer smatra da je postmodernizam reakcionaran. Tu poziciju zauzima Habermas (Jameson, 1998: 25).

Uz Jamesona, za ovaj rad je važan i filozof J. Baudrillard, posebno njegova knjiga „Simulakrumi i simulacija“, inače jedan od ključnih radova postmodernističke teorije. U središtu njegovog razmatranja je pitanje odnosa između zbilje i virtualnosti, odnosno iluzije, što će biti posebno važno pri analizi filmske trilogije *Matrix*.

Baudrillard govori o 4 faze u razvoju slike. Prva je ona u kojoj slika odražava stvarnost, u drugoj slika iskrivljuje stvarnost, u trećoj slika prikriva odsutnost stvarnosti, u posljednjoj, četvrtoj fazi slika nema nikakve veze sa stvarnošću, ona je ono što Baudrillard naziva potpuni simulakrum (Baudrillard, 2001: 14). Za Baudrillarda Disneyland je primjer

čistog simulakruma. Cijeli SAD zapravo je Disneyland, odnosno „radi se o skrivanju da zbiljsko nije više zbiljsko, dakle o spašavanju načela stvarnosti“ (Baudrillard, 2001. :24). Disneyland koji predstavlja zemlju snova, nudi mogućnosti da čovjek može biti što god hoće, odnosno nudi viziju SAD-a kao zemlje u kojoj se snovi ostvaruju. Međutim, to je iluzija, a Disneyland održava upravo tu iluziju o „Američkom snu“ na životu, odnosno simulira je. U tom kontekstu postaje jasna Baudrillardova tvrdnja da je cijela Amerika zapravo Disneyland. Disneyland je simulacija 3. reda (Baudrillard, 2001: 22) jer je on samo slika koja održava SAD kao zemlju u kojoj se snovi ostvaruju, iako ta stvarnost zapravo ne postoji. Prema Baudrillardu, jedina stvarnost doba u kojem živimo su slike i znakovi (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 98). Las Vegas je dobar primjer ostvarenja te tvrdnje.

Potrebno je ukratko spomenuti i kritiku postmodernizma. Tu je važno ime J. Habermasa. On se suprotstavio Lyotardovoj kritici prosvjetiteljstva. Za Habermasa, prosvjetiteljstvo je projekt koji još nije dovršen te ga ne treba odbaciti, već završiti (Ferraris, Segre, 1988: 15). Osim toga, većini postmodernističkih teoretičara moguće je zamjeriti radikalni relativizam, ali i to što postmoderno stanje shvaćaju kao univerzalno. Čak i samo postmodernističko odbacivanje „velikih priča“ moguće je shvatiti kao još jednu veliku priču (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 97). Na kraju, važno je spomenuti da se postmodernizam kao pojam i pojava u ponekim raspravama u potpunosti niječe. Neki teoretičari ga odbacuju u potpunosti, dok drugi odbacuju samo neke njegove elemente. Ipak, prema P. Geyh, postmodernizam kao cjelinu teško je u potpunosti odbaciti budući da se radi o aktualnom povijesnom razdoblju (Geyh, 2003: 6).

Unutar filozofskih razmatranja oko postmodernizma česte su i rasprave o odnosu modernizma i postmodernizma. Dva su osnovna pogleda na njihov odnos. Jedan tvrdi da je modernizam emancipatorski pokret, pa je prema tome postmodernizam zapravo reakcionaran, a prema drugom pogledu modernizam je taj koji je zastario te će ga postmodernizam srušiti (Herman, 1991:55). Iako se obično predstavljaju kao suprotstavljeni pravci, oštru granicu između modernizma i postmodernizma teško je ustvrditi (iako ju je C. Jencks nastojao uspostaviti, kao što će se kasnije spomenuti). Ta poteškoća u razgraničenju između jednog i drugog posebno je očito u umjetnosti.

## 2.4. Postmodernizam u umjetnosti

Kao što postmoderno doba nije univerzalno, tako niti postmodernizam kao umjetnički pravac nije jedini smjer u umjetnosti koji postoji (odnosno, ne predstavljaju svi suvremeni umjetnici postmodernizam). Začetak postmodernizma u umjetnosti je Pop – art koji se javlja 60-ih. Već je u Pop - artu vidljiva jedna od osnovnih karakteristika postmoderne umjetnosti, a to je interes za popularno, komercijalno i trivijalno, čega u modernizmu nema. Glavna ikona Pop - arta je A. Warhol sa svojim reprodukcijama raznih poznatih ličnosti (pr, Goethe, M. Monroe). Međutim, uvijek postoji pitanje radi li se zaista o prihvaćanju ili o satiri i parodiji (Applewhite, 1989: 2). Postmodernizam se na različite načine manifestira u svim umjetnostim, ali u ovom poglavlju prvenstveno će biti riječ o postmodernizmu u arhitekturi i književnosti. Što se tiče postmodernizma u glazbi, on se ogleda, na primjer, u tehnici sampliranja kojom se preuzimaju skladbe (ili dijelovi skladbi) drugih autora te se kompjutorski modificiraju te spajaju u novu pjesmu. U takvoj tehnici se ogleda postmodernistička tendencija prema fragmentarnosti i citatnosti. Posebno poglavlje je posvećeno postmodernizmu u filmu.

Jedna od karakteristika postmodernističke umjetnosti je eklekticizam, odnosno miješanje različitih stilova i tehnika. Upravo zato postmodernistička umjetnost ne odbacuje nužno sve što je modernističko. Blisko eklektičnosti je i postmodernističko miješanje elemenata popularne i visoke kulture, pa se tako, na primjer, javlja interes za reklame. Osim toga, težnja za originalnošću slabi (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 99). Tako postmoderni umjetnici često kopiraju i posuđuju od drugih umjetnika. Primjer je umjetnica S. Levine koja kopira djela slavni umjetnika (kao što je Mondrian) te ih predstavlja kao svoja. Naravno, takav pristup podložan je brojnim kritikama, pa je tako kritičar postmodernističke umjetnosti M. Cutajar za takvu umjetnost rekao da je parazitska, da je pokreće samo ljubomora te se svodi isključivo na kritiku umjetničkih djela puno veće vrijednosti (Barrett, 1997: 26). Uz kopiranje tuđih umjetničkih djela vezan je gubitak težnje prema originalnosti (koji je toliko važna u modernističkoj umjetnosti) i slabljenje uloge autora te stavljanje naglaska na čitatelja. Tako je još R. Barthes iznijeo svoju tezu o „smrti autora“. Prema postmodernističkoj filozofiji, čitanje svakog teksta (to ne uključuje samo pisani tekst, već sva umjetnička djela) uvijek je nedovršeno jer tekst, odnosno umjetničko djelo, nema jedinstveno značenje te svaki čitatelj stvara svoje vlastito značenje, koje nije nužno i autorovo (Mahajan, 1995: 47). Bez obzira na te tvrdnje, u praksi brojni umjetnici koji

se smatraju postmodernima često imaju svoj vlastiti i prepoznatljiv stil. To je posebno očito kod nekih postmodernističkih redatelja, na primjer Q. Tarantina ili D. Lyncha.

Prve rasprave vezane za postmodernističku umjetnost javljaju se na području arhitekture. Za postmodernu arhitekturu tipično je raskidanje sa modernističkom funkcionalnošću, uporaba raznih ornamenata i ukrasa te miješanje različitih stilova (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 99). Simbolični datum i sat kada je rođena postmoderna arhitektura dao je C. Jencks. On tvrdi da je ona rođena 15.06.1972. u 15 sati kada je srušena jedna gradska četvrt u Saint Louisu koja je građena na modernističkim principima o funkcionalom načinu stanovanja (Solar, 2009: 107). Međutim, postmoderna arhitektura se rađa iz moderne arhitekture negdje krajem 50-ih. Važno je napomenuti da postmoderna arhitektura nije jedinstven stil, već unutar nje djeluju brojni pravci kao što su historicizam sa svojim aluzijama na povijest, „revivalisti“ sa svojim parodijama i ironijom, „neo – vernakularna“ arhitektura koja kombinira moderno sa kućama od cigli iz 19.st. ili kontekstualizam. Prema Jencksu, začetnik postmoderne arhitekture bio je A. Gaudi, a jedan od ključnih postmodernih arhitekata je R. Venturi. Venturijevu arhitekturu karakterizira nedorečenost, kontradikcije te namjerno „ružna“ arhitektura (Jencks, 1978: 13, 16). Sve su to osobine koje se i inače vežu uz postmodernu umjetnost. Venturi je napisao važnu studiju o arhitekturi jednog tipično postmodernog grada, Las Vegasa. Las Vegas je slavan kao grad kockarnica izgrađen usred pustinje. Venturi u svojoj analizi ukazuje na to da postmoderna arhitektura komunicira pomoću prostora, odnosno kombinira razne riječi i simbole sa svrhom marketinga (Venturi, 1988: 9, 10). Kockarnice, kapele za vjenačanja i hoteli u Las Vegasu sa savršen primjer toga, radi se o tome da „arhitektura postaje simbol u prostoru“ (Venturi, 1988.: 13). Sve zgrade u Las Vegasu su zapravo samo kulise, odnosno fizička građevina je u potpunosti prekrivena znakovima te stražnji dijelovi zgrade, okrenuti od glavne ceste, nemaju neki istaknuti stil (Venturi, 1988: 36). I Jameson se dosta bavio postmodernizmom u arhitekturi. Kao primjer postmoderne arhitekture naveo je Bonaventura Hotel. Kao jedno od obilježja takve arhitekture je to što je građevina prostor za sebe, odnosno grad u malom. Velika reflektna stakla odražavaju ostatak grada te se sam hotel niti ne vidi, već samo izobličen odraz okoline. Brojni liftovi i stepenice nadomještaju pokret. Takve građevine su hiperprostori, odnosno dubina se potiskuje te se veličina određenog prostora ne može procijeniti (Jameson, 1998: 8, 9).

Ključna odrednica postmodernizma u književnosti je ta što nema veće razlike između „visoke“ i trivijalne književnosti. U svim prethodnim epohama, pa tako i u modernizmu

trivijalna književnost se niti ne spominje, odnosno jasna je distinkcija između onog što je trivijalno i onog što se smatra „visokom“ književnošću. Za razliku od svojih prethodnika, brojni postmodernistički pisci zauzimaju ironičan stav prema visokoj književnosti. Budući da postmodernizam osporava sve hijerarhije vrednovanje određenog djela prema kvaliteti nije niti moguće (Solar, 2009: 103) te samim time, prema postmodernističkim umjetnicima, više niti nema smisla zadržavati podijele na visoku i trivijalnu književnost, odnosno umjetnost. Dalje, u postmodernizmu veliku važnost imaju i feministička i postkolonijalna književnost (Geyh, 2003: 7). Solar kao utemeljitelje postmodernističke književnosti navodi J. L. Borgesa, V. Nabokova te S. Becketta, a kao predstavnike postmodernističke književnosti navodi U. Eca, I. Calvina, Marqueza i J. Fowelsa (Solar, 2009: 100). Ipak, i brojni modernistički pisci, kao što je J. Joyce, već su koristili neke tehnike bliske postmodernizmu. Dovoljno je sjetiti se Joyceovog „Uliksa“ u kojem parodira brojne prethodne stilove, kao i Homerovu „Odiseju“. To je dobar primjer toga da razlika između modernizma i postmodernizma nije uvijek jasna.

### 3. Postmodernizam u filmu – osnovne karakteristike

Od svih umjetnosti, kod filma je možda i najteže odrediti razliku između modernizma i postmodernizma, zapravo niti nema nekog radikalnog preokreta sa modernizma na postmodernizam (Vojković, 2008: 169). Tako se brojne elemente koji se mogu smatrati postmodernističkim (na primjer, intertekstualnost) može naći kod redatelja Francuskog Novog vala, posebno kod Godarda. Neki teoretičari su čak i kod Hitchcocka, modernističkog redatelja, pronašli neke elemente koji vode prema postmodernizmu. Tako se navodi primjer filma *Pogled u dvorište* u kojem se ono što vidi glavni lik može smatrati hiperrealnim budući da nadilazi objektivnu stvarnost. I u *Psihu* se može uočiti kršenje nekih konvencija tipičnih za klasičnu naraciju jer ubojstvo glavne junakinje već na početku filma ruši sva očekivanja publike (Constable, 2004: 52). Dodatni problem stvara i to što je razlika između pojedinih filmova koji se smatraju postmodernim često vrlo velika (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 100). To je očito i u filmovima koji se analiziraju u ovom radu. Svi oni pripadaju istom žanru i obrađuju neke postmodernističke teme, ali razlika između njih dosta je velika.

Postmodernizam u filmu moguće je promatrati na 3 razine. Prvo, postmodernizam se može uočiti u samoj organizaciji filmske industrije. Takva, postmodernistička organizacija je



postfordistička, odnosno više fleksibilna te se Hollywood uklapa u razne medijske konglomerate. Druga razina se ostvaruje preko obrade raznih postmodernističkih tema na filmu. To se posebno vidi u distopijskim znanstveno – fantastičnim filmovima koji prikazuju postmodernistički gubitak vjere u napredak. Treća razina je estetička, odnosno ona se ostvaruje preko raznih stilskih obilježja koja se smatraju postmodernim, na primjer eklekticizam (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 100). U ovom radu prvenstveno će se promatrati kako se postmodernizam ostvaruje preko druga razine, odnosno prikazom koje su to postmodernističke teme koje obrađuje SF film.

Na postmoderni film snažno je utjecao film Novog Hollywooda, iako je on taj utjecaj nastojao odbaciti. Kao preteča postmodernog filma može se uzeti „nostalgični“ film 70-ih, čiji je primjer film *Chinatown*. Takav film nije realna rekonstrukcija prošlosti, već samo njeno oponašanje, odnosno simulacija (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 101). Takav „nostalgičan“ film ukazuje na postmodernistički odnos prema povijesti. Postmodernizam stalno preispituje trenutno i prošlo stanje u umjetnosti, kao i trenutno stanje u društvu sa prošlim (Vojković, 2008: 171)

Osim Novog Hollywooda, na postmodernistički film utjecao je i avangardni film. Njihove dodirne točke su prekidi i razne digresije ili alijenacija (odnosno, identifikacija sa likovima u filmu nije nužna). Ono što ih razlikuje je to što postmodernistički film često ne pokazuje veći interes za klasu i društveni i ekonomski položaj gledatelja (Pagan, 1995: 43, 44). Od modernističkog filma postmodernistički preuzima autorefleksivnost, ironiju te odmak od klasične reprezentacije (Vojković, 2008: 170). Odmak od modernog, odnosno klasičnog, te pomak prema postmodernom očit je i u samoj organizaciji filmske industrije. To se na prvom mjestu vidi u pojavi blockbustera 70-ih te oslanjanjem na multimedijalni marketing, što se ostvaruje, na primjer, preko kompjutorskih igre, izgradnji tematskih parkova i slično. Intenzivnije širenje na međunarodno tržište dovelo je do snažnijeg inzistiranja na spektaklu te specijalnim efektima (Constable, 2004: 52) kako bi film bio što privlačniji širokoj publici. Jedan od elemenata postmodernog filma je prikaz identiteta kao vrlo kompleksnog, što daje velike mogućnosti raznim pravcima kao što je, na primjer, feminizam (Hill, 1998: *Film and Postmodernism*: 104). Još neki, često prisutni elementi, koji se vežu uz postmodernistički film su intertekstualnost, citatnost i žanrovska hibirdnost. Intertekstualnost se odnosi na reference na druga umjetnička djela (ne samo filmove, već i druge umjetnosti, posebno književnost). Naravno, ona je prisutna i u modernizmu, ali u postmodernizmu je snažnije istaknuta. Citatnost se najčešće ostvaruje oponašanjem scena iz drugih filmova. Žanrovska hibridnost je,

kao što joj i ime kaže, miješanje različitih žanrova u jednom filmu. Kao i intertekstualnost, i žanrovska hibridnost filmova postoji otprije, ali je u postmodernizmu znatno istaknutija.

Na postmodernistički film snažan utjecaj ima i globalizacija. Tako se od kraja 80-ih u produkciju postmodernističkih filmova jače uključuju i kinematografije Latinske Amerike ili Azije, a posebno je važno uključenje Kine. U tim zemljama (ali i u tranzicijskim zemljama poput Hrvatske) javlja se fenomen hibridnog postmodernizma u kojem se miješaju razni prostorno – vremenski tokovi te različiti način proizvodnje (Vojković, 2008: 172).

Kao primjeri nekih postmodernističkih filmova (osim, naravno, onih koji se kasnije analiziraju) mogu se navesti *Pakleni šund* Q. Tarantina ili *Plavi baršun* D. Lyncha. Tarantino često koristi intertekstualne informacije te ponovnu uporabu prošlih medijskih slika, a Lynch često koristi snažnu žanrovsku hibridnost te puno kontradiktornih elemenata, na primjer suprotstavljanje nevinog svijeta punog klišeja sa uznemirujućim slikama propadanja (Vojković, 2008: 171). I filmovi braće Coen mogu se smatrati postmodernistički, prvenstveno zbog uporabe snažne žanrovske hibridnosti te čestog pozivanja na prošlost (u filmovima kao što je *Čovjek zvan hrabrost*).

### 3.1. Znanstveno – fantastični film

Znanstvenu fantastiku (ili SF što je skraćeno od engleskog naziva *Science Fiction*) može se najlakše definirati kao umjetnički žanr koji se bavi utjecajem ili potencijalnim utjecajem znanosti na društvo i pojedince (Sterling, *Science Fiction – Literature and performance*, 2016: 1). Naravno, ovo je samo kratka definicija, ali SF je složen žanr sa brojnim, često vrlo različitim, podžanrovima. SF se prvo razvija u književnosti. Kao prvo djelo koje bi se moglo nazvati znanstveno fantastičnim može se navesti roman M. Shelly *Frankenstein ili Moderni Prometej* (1818.) u kojem se istražuju mogućnosti znanosti za oživljavanje ljudi, u čemu glavni lik, Victor Frankenstein, i uspije. Već se u ovom romanu nalazi začetak onoga što će postati glavno obilježje SF-a do danas, a to je umjetnička vizija mogućih smjerova kretanja znanosti i tehnologije te utjecaja koji mogu imati na društvo. Tijekom 19. st. javilo se još nekoliko istaknutih pisaca koji su izvršili snažan utjecaj na formiranje SF-a kao žanra. To su na prvom mjestu J. Verne i H. G. Wells. Njihova djela imala su važnu ulogu i u uspostavljanju SF-a kao filmskog žanra. U 20.st. kao najznačajnije pisce SF-a vrijedi spomenuti A. Clarkea i I. Asimova.

SF film, kao poseban žanr, rađa se već sa samim počecima filmske umjetnosti, a njegov začetnik je francuski redatelj Melies. On je, često na komičan način, adaptirao neka od klasičnih djela SF književnosti, na primjer *Put na Mjesec*. Melies je zapravo „otac“ SF filma, a koristio se spojem fantastike i SF-a te prvi započeo sa uporabom specijalnih efekata (Telotte, 2009: 43) koji su još od tog vremena jedno od važnih obilježja SF filma. Filmovi 10-ih i 20-ih uglavnom se nastavljaju na Meliesov rad, ali počinje se sa uvođenjem nekih dodatnih narativnih elemenata, posebno iz melodrama ili horora. Prijelom se odvija negdje u isto vrijeme kada i prijelaz na zvučni film, dakle krajem 20-ih. U to vrijeme se počinje javljati niz filmova epskih proporcija unutar raznih kinematografija. Nastavlja se i produbljuje inspiracija SF književnošću, filmovi postaju razrađeniji te snažnije dopiru do međunarodne publike (Telotte, 2009: 44, 45).

Već se jedan od ranih klasika SF filma bavi nekim temama koje i danas određuju SF film. Radi se o filmu *Metropolis* Fritza Langa iz 1927. godine. Radnja se odvija u futurističkom gradu u kojem čovjek nestaje te se roboti javljaju kao moguća zamjena za njega (Telotte, 2009: 46). Odnos ljudi i raznih robota, androida i umjetnih inteligencija u središtu je dobrog dijela suvremenih SF filmova, od kojih su brojni spomenuti i u ovom radu.

SF filmovi 40-ih i 50-ih uglavnom nemaju više isti status kao raniji SF filmovi. Dominira minimalizam, a produciraju ih većinom manji studiji u SAD-u. Samim time je i budžet ograničen, a formula često tipska i jednostavna (Telotte, 2009: 49, 50). Proizvode se filmovi čija radnja često uključuje invaziju izvanzemaljaca, što treba promatrati u kontekstu Hladnog rata te gdje prijatnija od invazije odražava strah od napada SSSR-a. Krajem 50-ih počinje se razvijati nova vrsta horora te se brojni SF filmovi svrstavaju unutar tog žanra (Jancovich, Johnston, 2009: 71 – 74).

U razdoblju između 60-ih i 80-ih snimljeni su neki od najvažnijih SF filmova. Filmovi prozvedeni u tom razdoblju pokazuju veliku raznolikost, ali su i dalje uglavnom vezani za društveni i povijesni kontekst. To je kontekst rata u Vijetnamu, rasnih tenzija, borbe za ljudska prava i svemirske trke. Komedija počinje vršiti određeni utjecaj na SF pa se razvijaju parodije SF filmova. U SF ulaze i elementi trilera (Wright, 2009: 90 – 92). U nekim SF filmovima 70-ih prisutna je određena doza tehnofobije. Kraj 70-ih predstavlja novo zlatno doba SF-a. To je doba kada su snimljeni filmovi kao što su *Ralje* ili *Star Wars*. U njima je očito okretanje prema blockbusteru i snažnijoj uporabi specijalnih efekata (Wright, 2009: 92). Tijekom 60-ih i 70-ih nastala su 2 filma koja su analizirana u ovom radu, a imaju važnu ulogu

u povijesti SF filma. Radi se o filmovima *2001. Odiseja u svemiru* (1968.) i *Alienu* (1979.). Budući da se oba filma spominju dalje u radu, ovdje se oni neće opširnije spominjati. Međutim, njihov značaj za cjelokupni žanr SF-a je velik. *2001. Odiseja* se ističe snažnom vizualnošću i tehničkim savršenstvom (Wright, 2009: 116) te vrlo naprednim specijalnim efektima. *Alien* nudi mračan pogled na svemir (Wright, 2009: 116) čime se približuje distopijskim filmovima koji se razvijaju od 80-ih.

SF film od 80-ih pa do danas postaje vrlo utjecajan. Dobrim dijelom to je zbog njegovog zahvaćanja važnih političkih i društvenih problema suvremenog svijeta. Iako se tehnološki izumi prihvaćaju, ipak ih se smatra odgovornim zbog negativnog utjecaja koji imaju na društvo. Filmovi kao *Alien*, *Blade Runner* i *Terminator* prikazuju vezu koja postoji između negativnih strana znanosti i tehnologije te učinaka koje imaju razne korporacije i vlade (Redmond, 2009: 134). 3 prethodno navedena filma imaju važnu ulogu u povijesti SF filma, ali, budući da se spominju dalje u radu, ovdje o njima neće biti riječi. Tijekom 80-ih se javlja snažnija upotreba digitalnih efekata koji postepeno zamjenjuju tradicionalne. Dobar primjer njihove uporabe su filmovi kao *Terminator 2* ili *Abyss*. Sa digitalnim efektima na većoj važnosti pri snimanju SF filmova dobiva postprodukcija. Osim toga, postaju važni proizvodi koji prate sam izlazak nekog filma. Ovdje je važan primjer serijal *Star Wars* (Redmond, 2009: 136), a taj trend je i danas vrlo rasprostranjen. Dovoljno je sjetiti se svih kompjutorskih igrica ili igračaka proizvedenih na temelju filmova. *Star Wars* je prvi masovno raširio taj trend, ali on je prisutan i u brojnim drugim filmovima, pa i u filmovima drugih žanrova, iako neupitno dominira unutar SF-a (ali i animiranog filma). Na SF filmove tijekom 90-ih snažan utjecaj ima skori kraj milenija. Brojni filmovi su apokaliptični, odnosno postavljaju pitanje bliži li se čovječanstvo svome kraju. Ponovno se javlja stari strah iz 50-ih od invazije, ali sad inspiriran strahom od terorizma. Ovdje je ključan film *Dan Nezavisnosti* (1996.). Krajem 90-ih javljaju se 2 važna postmodernistička SF filma. Radi se o *Matrixu* i *eXistenZ*, oba snimljena 1999. Oba filma se bave odnosom stvarnog i virtualnog (Redmond, 2009: 137, 138). *Matrix* je svakako poznatiji i njegova problematika seže puno dublje (pitanje slobode izbora i determinizma, brojne religijske i filozofske reference) te je zato on izabran kao primjer filma na kojem će se u ovom radu analizirati odnos stvarnog i virtualnog, važan za postmodernu doba. Filmovi od početka ovog stoljeća postavljaju pitanja o sigurnosti, kao i o pouzdanosti tijela. Problemi oko toga što nekoga zapravo čini čovjekom, a o čemu su govorili i neki filmovi od prije, i dalje su aktualna, kao i problemi vezani uz kloniranje i genetski inženjering. Strah od terorizma i dalje je prisutan. Povezanost između kompjutorskih

igara i filmova postaje snažno istaknuta (na primjer, *Resident Evil*). Što se tiče tehnike u produkciji filmova, tu važnu ulogu ima CGI - *Computer Generated Images*, u prijevodu kompjutorski proizvedene slike (Redmond, 2009: 140 – 142) što je samo daljnje usavršavanje digitalnih efekata.

Od svojih početaka, znanstvena fantastika (SF) bavi se istraživanjem mogućnosti ljudskih potencijala, odnosno dostignućima znanosti i tehnologije. Prikaz tih dostignuća je često i pozitivan i negativan jer ih smješta unutar trenutnog kulturnog poretka te nastoji prikazati kako znanost i tehnologija mogu pomoći u izgradnji, ali i uništenju ovog svijeta (Telotte, 2009: 43). Takav i pozitivan i negativan prikaz znanosti i tehnologije posebno je snažan u SF filmovima od 80-ih. Neke teme koje postaju dominantne u SF filmu u posljednjim desetljećima 20. st. su bića koja se mogu stvoriti i reproducirati (na primjer, androidi), virtualna stvarnost ili različite konstrukcije stvarnosti te razne prijetnje Zemlji, kao što su razne ekološke katastrofe (Telotte, 2009: 42). Upravo te teme se vežu uz postmoderno doba i tim temama se na razne načine bavi većina ovdje analiziranih filmova.

#### 4. Postmodernistički svijet *Blade Runnera*

*Blade Runner* (na hrvatski se uglavnom prevodi kao *Istrebljivač*) jedan je od prvih filmova za koje se može reći da su postmodernistički, barem u smislu da nudi dobro razrađenu viziju mogućeg izgleda postmodernističkog društva u ne tako dalekoj budućnosti. Iako *Blade Runner* nije prvi film koji se dotiče postmodernističkih tema (njih se dotiču i raniji filmovi, na primjer *Alien*), u njemu te teme prožimaju cijeli film. Ovaj film Ridleya Scotta snimljen je 1982. te je već i to povijesno razdoblje značajno (kao što je i napomenuto u prethodnim poglavljima) jer je samo nekoliko godina prije izašla Lyotardova studija „Postmoderno stanje“ (1979.), čime su i započela ozbiljnija teorijska razmatranja postmodernog doba. Osim toga, početak 80-ih karakterizira prijelaz na neoliberalni kapitalizam u politici i ekonomiji. *Blade Runner* u brojnim svojim segmentima zapravo nudi umjetničku viziju brojnih teza nekih ključnih teoretičara postmodernizma (kao što su Jameson ili Baudrillard) te je upravo stoga jedan od ključnih postmodernističkih filmova.

Radnja filma odvija se u Los Angelesu 2019. godine, a žanrovski se radi o zanimljivom hibridu znanstveno – fantastičnog filma te neo noir trilera. Već i takva žanrovska hibridnost može se smatrati jednim od obilježja postmodernističkog filma (iako je naravno

prisutna i u brojnim ranijim filmovima, na primjer u raznim filmovima francuskog Novog Vala). LA je grad uznapredovale industrijalizacije, ali ipak u propadanju, te se kao „obećana zemlja“ nude Vanjske kolonije (odnosno kolonizirani planeti) i život na njima ispunjen uzbuđenjem i pustolovinama. Međutim, životni standard među većinom običnih ljudi očito nije visok te je taj život u Vanjskim kolonijama namijenjen samo odabranoj nekolicini. Takva situacija zapravo niti ne odudara previše od trenutnog stanja u Los Angelesu (ali i drugim velegradima) gdje većina ljudi živi u napučenim, bučnim i prljavim središtima grada, a vrlo mali broj privilegiranih u „oazama“ u pregrađu (kao što je Beverly Hills, odnosno u Vanjskim kolonijama u *Blade Runneru*).

Za rad u Vanjskim kolonijama koriste se replikanti - androidi koje izrađuje korporacija Tyrell. Replikanti su gotovo u svemu kao ljudi, ali bolje podnose rad u negostoljubivim uvjetima Vanjskih kolonija. Zbog pobune u prošlosti, replikanti su proglašeni ilegalnim na Zemlji. Ako neki replikant ipak dođe na Zemlju, „umiroviti“ (odnosno ubiti) će ga pripadnici posebnog policijskog odreda „istrebljivači“ (na engleskom „blade runner“). Glavni lik Rick Deckard (kojeg glumi Harrison Ford) bivši je pripadnik tog odreda. Kada četvero replikanata otme brod i sleti na Zemlju, Deckard pristaje odraditi još jedan posao i „umiroviti“ odbjegli replikante, a to je okosnica radnje većeg dijela filma. Međutim, film se bavi brojnim filozofskim temama, posebno u vezi replikanata, ali i cjelokupnog mogućeg izgleda svijeta budućnosti te je stoga jedan od ključnih filmova u ovom radu.

Već je spomenuta žanrovska hibirdnost filma. Znanstveno – fantastični elementi filma su radnja u budućnosti (Los Angeles 2019.), replikanti te tehnologija razvijenija od današnje (iako ne toliko razvijena kao u brojnim drugim SF filmovima koji prikazuju budućnost). Brojni tipični elementi *noir* filma ogledaju se prvenstveno u glavnom junaku Deckardu, njegovom stilu odijevanja te ponašanju, ali i u pretežno kišovitoj i tmurnoj atmosferi koja prevladava u filmu. Osim toga, elementi *noir* filma mogu se vezati uz određenu nostalgiju za prošlošću koja se ponekad javlja u postmodernizmu.

Pojedini teoretičari, kao što su Chevrier i Straw, izložili su film kritici zbog potpunog nedostatka bilo kakve političke dimnezije (Chevrier, Straw, 1984: 57). Međutim, kao što McNamara uočava, ne radi se o nedostatku, već o postmodernom obliku moći, odnosno takvom izvoru koji se ne može uočiti. Jedinu stvarni izvori moći su znakovi – reklame velikih multinacionalnih kompanija kao što je Coca – Cola. Osim toga, Deckardova apolitičnost je

blisko povezana i sa danas prisutnim trendom otuđenja ljudi od bilo kakvih političkih institucija (McNamara, 1997: 430, 431).

Ovdje vrijedi spomenuti da je *Blade Runner* snimljen na temelju romana Philipa K. Dicka *Sanjaju li androidi električne ovce?* iz 1968. Ta knjiga jedna je od ključnih u razvoju podžanra SF-a koji se naziva *cyberpunk*. Knjige napisane unutar tog žanra obično prikazuju budućnost sa uznapređovalom tehnologijom u kojoj važnu ulogu imaju androidi, virtualna stvarnost te, u novije vrijeme, Internet. Likovi često provode znatan dio svojeg vremena u virtualnoj stvarnosti te se granice između nje i „prave“ stvarnosti brišu. Cyberpunk obično nudi mračniji, negativniji pogled na učinke visoke tehnologije. Osim toga, bavi se i politikom budućeg društva. Tako prikazuje slabe vlade, a svijetom upravljaju moćne korporacije (Albright, *What is Cyberpunk? An Introduction to Sci – Fi Genre*, 2016). Cijeli žanr *cyberpunka* može se, na temelju iznesenih karakteristika, smatrati postmodernim, čime i filmska verzija ovog romana Philipa K. Dicka dobiva na još većoj važnosti za ovaj rad.

#### 4.1. LA u *Blade Runneru* kao grad budućnosti

Film započinje panoramom LA- a 2019. LA budućnosti nepregledan je industrijski grad, a njegovu arhitekturu obilježavaju ogromni neboderi, razna industrijska postrojenja te napućene ulice. Cijeli je grad okružen smogom i sumaglicom, a kiša pada gotovo bez prekida.

Nigdje se u gradu ne vidi ništa što bi se moglo nazvati prirodom – nigdje nema parkova, rijeka. Čak su i one rijetke životinje koje se mogu vidjeti u filmu uglavnom umjetno proizvedene. Tako Deckard u jednoj sceni upita Zhoru da li je zmija koju ima prava, a ona mu odgovara da si je ne može priuštiti. Priroda je očito postala luksuz. Zbog nedostatka nečega što bi se moglo smatrati prirodom, kao i očitog zagađenja i prenapučenosti, moguće je zaključiti da je u budućnosti koju prikazuje film očito došlo do ekološke katastrofe (Chevrier, Straw, 1984: 55).

Jedna od važnih značajki postmoderne arhitekture *Blade Runnera* je pastiš o kojem je govorio i F. Jameson. U *Blade Runneru* je moguće uočiti da razne značajnije građevine svojim oblikom podsjećaju na neke građevine iz raznih razdoblja (i raznih civilizacija) ljudske povijesti. Tako zgrada Tyrellove korporacije podsjeća na majanski hram. To je dobar primjer pastiša – oponašanja nekog povijesnog stila bez nekog prikrivenog cilja ili kritike. Zato je važno tih prvih nekoliko minuta filma, u kojima se prikazuje panorama Los Angelesa, jer ona

„predstavlja slojeve nostalgije“ (Klein, 1991.: 148) koji se ogledaju u imitiranju građevina iz prošlosti. Ipak, čak i pastiš može biti sredstvo kritike. Upravo to tvrdi i Denzin. On kritizira G. Bruno te kaže da pastiš nije nužno samo imitacija bez kritike. To kaže i za *Blade Runner* za koji napominje da koristi pastiš, odnosno imitiranje slika iz prošlosti, kao kritiku naše sadašnje kulture (Brenneison, 2013: 2). Da pastiš u arhitekturi LA-a iz filma nije samo fikcija, govori dovoljno već spomenuti primjer jednog grada današnjice, Las Vegasa.

LA budućnosti nije prikazan kaoutopijski grad budućnosti sa iznimno razvijenom tehnologijom, toliko uznapredovao da gotovo niti ne podsjeća na gradove sadašnjosti. LA u *Blade Runneru* u cjelini nudi vrlo realnu viziju izgleda jednog velegrada u bliskoj budućnosti. Ovdje se ne radi o nekoj gotovo nezamislivoj budućnosti, već o budućnosti koja se doima bliskom i nije ju teško zamisliti (Chevrier, Straw, 1984: 51). LA kao postmoderni grad karakterizira „estetika propadanja“ (Bruno, 1987: 63). To propadanje najbolje karakteriziraju ulice. Prvo što je moguće uočiti na ulicama je prevlast „istoka“. Istočni jezici (kao što je kineski) i istočne trgovine su ono što prevladava na ulicama. Upravo stoga Chevrier i Straw dobro uočavaju da je kao model LA-a budućnosti poslužio Hong Kong, ali gužva na ulicama oko podnožja ogromnih nebodera podsjeća i na neke američke gradove kao što su New York ili sadašnji LA (Chevrier, Straw, 1984: 52). G. Bruno zaključuje da je Los Angeles u filmu zapravo Kina u jednom gradu ili kineski grad (Bruno, 1987: 66). Na ulicama je očita prenapučenost, kao i velika količina smeća i raznog otpada. Bruno veliku količinu otpada povezuje sa širim postmodernističkim trendovima. Naglašava da postindustrijalizam treba otpad kako bi funkcionirao. Otpad je potreban za reciklažu, a recikliranje je jedno od glavnih obilježja postmodernizma (Bruno, 1987: 64).

## 4.2. Replikanti

Replikanti, umjetno stvoreni androidi gotovo identični ljudima proizvedeni za rad u Vanjskim kolonijama, imaju središnju ulogu i u radnji filma, ali i u filozofskim raspravama vezanim uz ovaj film. Jedino što ih zapravo razlikuje od ljudi je to što su umjetno proizvedeni te su fizički snažniji i otporniji kako bi mogli raditi u negostoljubivim uvjetima Vanjskih kolonija. Osim toga, njihov životni vijek je samo 4 godine. Zanimljivo je da su, iako replikante proizvodi korporacija Tyrell, „istrebliivači“ dio službene policije koja eliminira replikante ako prekrše zabranu dolaska na Zemlju, što samo ukazuje da zapravo korporacije vladaju svijetom budućnosti u *Blade Runneru*. Upravo se većina radnje filma odvija oko lova



na 4 odbjeglih replikanata: Leona, Pris, Zhoru i Roya. Uz njih, važnu ulogu ima i replikant Rachel o kojoj će još biti riječi.

Replikanti su, kao što je već rečeno, gotovo identični ljudima, iako nisu ljudi. Jedini način na koji se može ustvrditi da li je neki pojedinac replikant ili ljudsko biće je test empatije, jer je empatija (navodno), odnosno njen nedostatak, jedino što ih razlikuje. Zato se replikanti mogu smatrati primjerom onoga što Baudrillard naziva simulakrum, odnosno replikanti simuliraju da su ljudska bića. Upravo u kontekstu replikanata postaje jasnije Baudrillardovo pitanje o tome što zapravo sve može biti simulirano – ako se mogu simulirati ljudska bića moguće je i simulirati , na primjer, zakon (Baudrillard, 2001: 33). Replikanti su kopije bez originala. Nema nekog izvornog replikanta, nekog „prototipa“, sa kojim bi se mogli usporediti. Konačno, nema razlike između kopije i originala. Replikanti nastoje postići svoju neovisnost tako da se okrenu protiv svojeg tvorca, Tyrella (Bruno, 1987: 68) što podsjeća i na postupak Frankensteinovog čudovišta koje se također okreće protiv svojeg tvorca.

Iako su replikanti stvoreni kao bića bez osjećaja (zato se i razotkrivaju pomoću testa empatije), oni ih ipak mogu razviti tijekom svojeg kratkog života. Kao što se i ljudi razvijaju tijekom svojeg života, na isti način, iako u puno kraćem periodu, razvijaju se i replikanti. Upravo zato test empatije je problematičan jer nije isključena mogućnost da i replikanti razviju osjećaj empatije. Zapravo, film daje dojam da su replikanti na neki način i bića dubljih osjećaja nego ljudi, djeluju čak i „stvarnije“ od njih. To je i moto Tyrelloove korporacije – „ljudskije od samih ljudi“ te se replikanti takvi zaista i čine. Kako replikanti mogu razvijati svoje osjećaje najbolje svjedoči scena pri kraju filma kada vođa odbjeglih replikanata spašava Deckarda od pada sa ruba krova, istog Deckarda koji ga nastoji ubiti i koji je već ubio ostale odbjegle replikante (uz izuzetak Leona kojeg je ubila Rachel), a s kojima je Roy bio blisko vezan. Roy tim svojim posljednjim činom postaje tragični junak te pokazuje istinsku empatiju (Begley, 2004: 187). Osim toga, replikanti očito mogu razviti i romantične veze, čemu svjedoči veza između Roya i Pris. Za razliku od ljudi u filmu, čini se da replikanti imaju iskrene osjećaje jedni prema drugima (ali i prema ljudima, čemu svjedoči spomenuta scena u kojoj Roy spašava Deckarda). Osim toga, očit je osjećaj empatije koju međusobno osjećaju (Shetley, Ferguson, 2001: 73) što potvrđuje tezu da djeluju „stvarnije“ od ljudi, odnosno čovječnije nego što se doimaju ljudi u filmu. Njihov životni vijek je toliko kraći od ljudskog upravo zato jer se oni razvijaju, i to čini se znatno brže od ljudi. Replikanti, iako svoj život započinju bez dubokih osjećaja karakterističnih za ljude (na primjer, empatije), ipak mogu

dostići razinu osjećaja čak i dublju nego što je posjeduju ljudi, čemu najbolje svjedoči Roy. Tvorci replikanata (kao što je genetski inženjer J. F. Sebastian) usadili su replikantima sjećanja kako bi ih uvjerali u njihovu ljudskost, ali su istovremeno usadili u replikante i želju da postignu istinski život (Telotte, 1983: 48).

Zanimljiva je veza između Deckarda i ostalih replikanata. Deckard je „istrebilivač“ čiji je posao ubiti odbjegle replikante, što i radi tijekom filma (ubija Zhoru i Pris). Međutim, očito je da zapravo svaki put kada ubije replikante ostaje šokiran koliko su replikanti svojim izgledom i ponašanjem bliski ljudima. Što film dalje odmiče, Deckard se sve više poistovjećuje sa replikantima te uviđa da zapravo niti nema opravdanja za ono što čini (McNamara, 1997: 437). Čak se i zaljubljuje u Rachel, najsavršenijeg replikanta.

Rachel je „apsolutni“ replikant – ona je je savršen replikant upravo zato jer niti ne zna da li je uopće replikant (Bruno, 1987: 67). Sumnje da možda ipak je replikant javljaju joj se tek kada je Deckard ispita pomoću testa empatije. Čak i na tom testu potrebno je znatno više pitanja nego što je potrebno za ostale replikante. Osim toga, Rachel je ta koja postavlja neka od najproblematičnijih pitanja. Tako ona pita Deckarda da li je nekada samog sebe podvrgao testu empatije ili da li nekada zabunom ubio drugog čovjeka. Upravo se u tim pitanjima ogledaju svi problemi koje film postavlja o odnosu ljudi i replikanata. Kao što je spomenuto, replikanti često u filmu pokazuju znatno veću dozu empatije nego ljudi te su u tom kontekstu pitanja koja postavlja Rachel sasvim legitimna. Čini se da si i sam Deckard, kako film odmiče, postavlja ta pitanja te se sve više identificira sa replikantima.

Replikanti su na jedan način demonizirani kako bi se svratila pažnja sa stvarnih prijetnji koje predstavlja ekonomija (McNamara, 1997: 432). P. Fitting čak tvrdi da film opravdava dominantan ekonomski sustav jer poručuje da će svaka pobuna protiv trenutnog stanja biti kažnjena (Fitting, 1987: 348). Međutim, film ipak prikazuje replikante sa određenim suosjećanjem. Replikanti su zapravo najveće žrtve sustava, a opet je sav gnjev usmjeren na njih. Međutim, u postupku usmjeravanja gnjeva prema najvećim žrtvama nepravde nema ništa novo. To je nešto prisutno kroz veći dio ljudske povijesti (na primjer, progona Židova u srednjem vijeku te tijekom 2. svjetskog rata, ali i, danas prisutan, neprijateljski stav prema imigrantima).

### 4.3. Fotografije, sjećanja i povijest

Nostalgija za prošlošću jedno je od obilježja postmodernizma, barem u smislu citiranja prošlih stilova (budući da je nostalgija, naravno, prisutna i u prethodnim povijesnim i umjetničkim epohama). To se ogleda već na samoj arhitekturi Los Angelesa budućnosti, odnosno u pastišu (imitiranju) prošlih stilova. U tom kontekstu fotografije imaju vrlo važnu ulogu u filmu. One za replikante (ali i za Deckarda) imaju veliko značenje. One su dokaz prošlosti, dokument koji uspostavlja prošlost te tako stvara sjećanja (Bruno, 1987: 72, 73). Kao što film to pokazuje, replikantima nedostaje samo prošlost, sjećanja, kako bi postali ljudska bića. Upravo zato replikanti su opsjednuti fotografijama, što potvrđuje scena u kojoj Deckard pronalazi mnoštvo fotografija u stanu replikanta Leona. Pomoću njih nastoje stvoriti svoju vlastitu prošlost, ona je „certifikat podrijetla i vrijednosti“ (Fisher, 1988.: 196.). Replikanti nemaju vlastita sjećanja, ali ih nastoje stvoriti pomoću fotografija. Međutim, niti fotografije ne predstavljaju izgubljenu stvarnost, već su samo njena reprodukcija te to otkriva svu „dubinu simuliranog iskustva“ (Jorgensen 2009.: 285). To je iskustvo koje zaista djeluje stvarno. Baš kao i replikanti u filmu, i postmoderni čovjek se nalazi zarobljen u sadašnjosti te ne može samog sebe postaviti u neko mjesto u prošlosti (Brenneison, 2013: 2).

Postmodernizam je prvenstveno vizualno doba. Sjećanja više ne nastaju asocijacijama pomoću drugih osjetila, kao što Bruno kaže „sjećanja nisu Proustovski *madelein*“ (Bruno, 1987.: 73), sjećanja neće pobuditi mirisi ili zvuk, već vizualni dokumenti, kao što su fotografije. Ta dominacija vizualnog prisutna je već i sada. Dovoljno je uočiti zasićenost slikama u različitim reklamama (na televiziji, na reklamnim panoima po gradovima i slično). Osim toga, fotografije imaju ključnu ulogu na društvenim mrežama kao što je Facebook. Zbog svega toga, jasno je da je i današnji čovjek, baš kao i replikanti u *Blade Runneru*, prvenstveno orijentiran na vizualno, na slike i fotografije.

Rachel se razlikuje od drugih replikanata po tome što ima dokument, fotografiju sebe kao djeteta sa majkom, na temelju kojeg zaključuje da mora biti ljudsko biće. Međutim, kao što joj Deckard objašnjava, i to što ona smatra neospornim (odnosno njenu fotografiju) moguće je krivotvoriti. „Njena nesigurnost je krhkost svega u izgubljenoj prošlosti svake osobe, sve zaboravljene stvari koje nikada nisu postali pokretači za prisjećanje, sva sjećanja ili iskrivljenja ili potpuno lažna.“ (Dempsey, 1982/83.: 37). Postmoderni čovjek više ne može biti siguran u to što je lažno, a što istinito. Više ne može vjerovati čak i onom što se smatra neospornim, kao što su njegova vlastita sjećanja.

Važno je uočiti da i Deckarda, kao i replikante, privlače fotografije. Tako se na njegovom klaviru mogu vidjeti brojne, čini se, vrlo stare crno – bijele fotografije nepoznatih osoba. One opet predstavljaju nostalgiju postmodernog čovjeka za izgubljenom prošlošću koju na taj način nastoji nadoknaditi. Scena u kojoj Deckard pomoću kompjutera povećava jednu od Leonovih fotografija neodoljivo podsjeća na film M. Antonionija *Blow – up*. Kao što glavni lik u *Blow – up*-u povećanjem otkriva ubojicu, tako i Deckard na Leonovoj slici otkriva Zhoru. Na taj način serijalizacija stvara novo značenje (Bruno, 1987: 73). Osim toga, takve reference na druge tekstove, konkretno referenca na film *Blow – up* u ovom slučaju, jedno je od obilježja postmodernizma.

#### 4.4. Zaključni osvrt

*Blade Runner* na tipično postmoderni način briše sve granice: između živog i neživog, ljudi i strojeva, junaka i zlikovaca. Sve te pojmove relativizira te, na kraju, svi oni imaju jednaku snagu (Dempsey, 1982/83: 38). Razlika između ljudi i replikanata čini se i nije toliko velika. Zapravo, replikanti su čak i „uvjerljivija“ ljudska bića.

S jedne strane film upozorava na to koliko se tehnologija zaista može razviti, odnosno može li ona postići taj stupanj da čovjek može proizvesti bića gotovo identična sebi. S druge strane, film postavlja pitanje kako postupati sa takvim bićim kao što su replikanti ako se to zaista dogodi. Na kraju, film postavlja i pitanje može li čovjek možda izgubiti samog sebe pomoću tehnologije, kao što i replikanti postavljaju pitanje što zapravo znači biti čovjekom. Sve su to pitanja ključna za razumijevanje postmodernog doba, a njih se dotiču i drugi ovdje analizirani filmovi.

### 5. *Matrix*

Trilogiju *Matrix* režirala su braća Wachowski između 1999. i 2003. Film prikazuje postapokaliptični svijet krajem 22.st. Međutim, većina ljudi provodi svoj život u virtualnoj stvarnosti koja prikazuje svijet sa kraja 20.st. dok se njihova tijela nalaze u posudama i proizvode energiju za strojeve koji upravljaju uništenim svijetom 22. st. Ipak, čak i u tom svijetu postoje slobodni ljudi koji su se probudili iz te iluzije te nastoje probuditi što je više ljudi moguće. Oni žive u jedinom ljudskom gradu koji je preostao na Zemlji, Zionu, koji se

nalazi duboko u podzemlju. I glavni lik, Neo (kojeg glumi Keanu Reeves), provodi život u toj iluziji, ali mu jedan od „slobodnih“ ljudi, Morpheus, ponudi da će mu pokazati pravu stvarnost, na što Neo i pristaje. Uskoro Neo otkrije da bi prema proročanstvu koje je izrekla vidovnjakinja Oracle, a u koje Morpheus vjeruje, upravo on trebao biti „Taj“, onaj koji će osloboditi čovječanstvo i poraziti strojeve (iako Oracle kaže Neo pri njihovom prvom susretu da on nije „Taj“). Cijeli prvi film zapravo je Neovo otkrivanje je li ili nije „Taj“. Na kraju otkrije da ipak je „Taj“, iako se čini točnije da je postao „Taj“ nakon što ga je Agent Smith ubio, ali ga je Trinity vratila u život. U drugom filmu (*Matrix Reloaded*) strojevi pripremaju veliki napad na Zion. U međuvremenu Neo opet posjećuje Oracle koja mu kaže da mora naći Ključara (*Keymaker*) koji mu može omogućiti da dođe do Izvora Matrice, a trenutno se nalazi zatvoren kod programa koji se zove Merovingian. Ostatak filma je uglavnom usredotočen na otmicu Ključara od Merovingiana te njihov odlazak do Izvora. Na kraju, Neo uspije tamo doći te upoznaje Arhitekta, tvorca Matrice. On mu objašnjava da je Neo dio dizajna Matrice te da bi on trebao spriječiti anomaliju koja nastaje zbog slobode izbora kod ljudi. Objašnjava mu da ima 2 izbora: jedan je pustiti da se Zion uništi te izabrati 23 ljudi koji će početi iznova, a drugi je da odbaci prvu opciju što za sobom povlači uništenje cijelog čovječanstva. Neo napušta Arhitekta i odlazi spasiti Trinity koja se bori sa Agentom. Na kraju, Trinity ipak pogine, ali je Neo uspije oživjeti. Treći film (*Matrix Revolutions*) se direktno nastavlja na drugi. Radnja se odvija na 2 plana. S jedne strane je prikazana borba između ljudi i strojeva u Zionu, a s druge put Nea i Trinity u grad strojeva kako bi se Neo konačno suočio sa Agentom Smithom koji se odmetnuo te sada prijeti uništenjem Matrice, samog Izvora, ali i cijelog grada strojeva. Neo u gradu strojeva postiže dogovor sa strojevima da će on uništiti Agentu Smitha, a da će strojevi u zamjenu prekinuti napad na Zion. Bitka na Zionu je krenula loše po ljude, ali u trenutku kada Neo postiže dogovor strojevi prekidaju napad, ali ostaju u Zionu. Neo porazi Smitha, ali pritom i sam pogiba. Iako je Smith uništen, Matrica i dalje postoji. Arhitekt ipak na kraju filma obećaje Oracle da će svi ljudi koji žele biti oslobođeni od života u Matrici biti oslobođeni.

Cijela trilogija *Matrix* sadrži brojne postmodernističke elemente. To se u prvom redu odnosi na odnos virtualnog i stvarnog te brojne religijske i filozofske reference. Kao osnovno pitanje kojim se *Matrix* bavi je pitanje stvarnosti – što je stvarno, a što virtualno, u kojoj mjeri možemo vjerovati svojim vlastitim osjetilima, može li virtualno biti „stvarnije“ od „prave“ stvarnosti? U današnje doba uznapredovalih digitalnih tehnologija to pitanje je posebno aktualno. Dovoljno je sjetiti se vrlo realističnih suvremenih kompjutorskih igri ili korištenja

digitalnih tehnologija u filmovima. Brisanje granica važno je obilježje postmodernizma. U slučaju *Matrixa* radi se o brisanju granica između stvarnog i virtualnog. Time se bavi prvo potpoglavlje i ono je ključno u analizi *Matrixa*. *Matrix* je postmodernistički film i po brojnim referencama na razne religije i filozofske pravce. Tako se mogu naći reference na Platona, Descartesa, te nekoliko direktnih referenci na Baudrillarda (iako *Matrix* zapravo ne odražava sasvim točno Baudrillardove teze). Osim toga, filozof Slavoj Žižek se dosta bavio analizom *Matrixa*. Religijske reference prvenstveno se odnose na kršćanstvo i budizam. *Matrix* je zapravo jedan od prvih filmova koji ozbiljno pristupa odnosu stvarnog i virtualnog.

### 5.1. Odnos prema stvarnom i virtualnom u trilogiji *Matrix*

Jedna od temeljnih odrednica postmodernističke umjetnosti je brisanje granica. U književnosti se to, na primjer, prvenstveno vidi u brisanju granica između „visoke“ i trivijalne književnosti. U *Blade Runneru*, kao i u još nekim ovdje analiziranim filmovima, briše se granica između ljudi i umjetno napravljenih bića. Međutim, u *Matrixu* je jedna od ključnih tema brisanje granica između „prave“ stvarnosti te simulirane ili virtualne stvarnosti.

U *Matrixu* stvarni svijet, onaj u kojem Neo na početku filma živi kao Thomas Anderson zapravo je samo prijevara koju je u njegov mozak (kao i u mozak ostalih ljudi u tom svijetu) usadila umjetna inteligencija, a stvarnost je ta da ljudi svoj život provode u malim spremnicima koji prikupljaju njihovu bioelektričnu energiju za tu umjetnu inteligenciju (Erion, Smith, 2002.: 16, 17). Većina ljudi u toj iluziji provodi cijeli svoj život. Ipak, neki ljudi ne žive u tom svijetu (na primjer, Morpheus) te nastoje osloboditi što više ljudi mogu i pokazati im pravu stvarnost.

Iako se teza da ljudi zapravo žive u virtualnoj stvarnosti može činiti previše fantastičnom, njome su se bavili razni filozofi još od antike. Tako filozofska škola skepticizma tvrdi da je cijeli svijet zapravo iluzija, odnosno čovjek nikada ne može sa sigurnošću znati postoji li zaista neki vanjski svijet te se upravo stoga u njega može sa razlogom sumnjati. Na tom je tragu bio i R. Descartes. On se zalaže za odbacivanje svih spoznaja u koje se ne može biti apsolutno siguran. Za njega niti osjetila, odnosno osjetilne spoznaje nisu apsolutne te zato i njih odbacuje. Njegov osnovni argument za tu tezu je san. Kaže da mi u snu možemo sanjati nešto, na primjer čitanje knjige, ali zapravo spavamo u krevetu. Dok se ne probudimo ne možemo razlikovati svijet snova od stvarnog svijeta (Erion,

Smith, 2002.: 18, 19.). Virtualni svijet u *Matrixu* gotovo savršeno odgovara snu kakav opisuje Decartes. Ljudi vode simulirani život a da toga nisu svjesni osim ako ih netko ne „probudi“, kao što Morpheus probudi Nea i pokaže mu razliku. Poptu Descartesa, i Kant je zagovarao tezu da je čak i ono što nam se čini objektivnim produkt subjektivnog ljudskog opažanja. Ljudi na svijet odražavaju svoju vlastita, subjektivna iskustva, ali ga istovremeno smatraju neovisnom stvarnošću i upravo zbog toga nismo slobodni (Lawler, 2002.: 139.).

Posebno se u *Matrixu* može uočiti povezanost sa slavnom Platonovom alegorijom sa pećinom. Ona govori o ljudima koji su od svojeg rođenja okovani u pećini te ne mogu pomicati niti tijelo niti glavu pa su prisiljeni stalno gledati samo slike koje se projiciraju na zid pećine. Posebno je zanimljivo to da ti ljudi ne znaju da su zatvorenici već, potpuno suprotno, misle da su slobodni budući da je to jedina stvarnost koju poznaju. Alegorija dalje govori o tome da se jedan zatvorenik nekako uspio osloboditi i izaći iz pećine što predstavlja vrlo težak period prilagodbe. Jednom oslobođen, bivši zatvorenik se nikako ne želi vratiti u mračnu pećinu. Sokrat dalje kaže da bi ostali zatvorenici reagirali naslijem i bijesom kada bi se oslobođeni zatvorenik vratio u pećinu i pričao im o vanjskom svijetu (Griswold, 2002.: 128.). Svijet *Matrixa* dobro dočarava ovu alegoriju. Većina ljudi provodi život u virtualnom svijetu, a da toga nikada ne postane svjesna, baš poput zatvorenika u pećini. Ta iluzija jedino je što poznaju. Ljudi koje Morpheus i ostali oslobode (kao što je Neo) i pokažu im da je svijet u kojem su živjeli lažan su poput zatvorenika u pećini koji se oslobodio i spoznao stvaran svijet, svijet izvan pećine. Ljudima koji žive tu iluziju ne može se jednostavno reći da je taj svijet lažan, već im se to mora pokazati, odnosno to moraju spoznati sami.

I brojni suvremeni filozofi su se dotakli skepticizma i Descartesove teorije. Tako je filozof P. Unger 1975. iznio teoriju da je cijeli svijet samo iluzija koju je stvorio „zli znanstvenik“ koji pomoću kompjutera šalje električne impulse u naš mozak i time stvara iluziju. Ungerovu tezu je razradila H. Putnam koja tvrdi da nas Ungerov „zli znanstvenik“ vara u svemu što spoznajemo osjetilima. Naš mozak je zapravo odvojen od našeg tijela, a kompjutor šalje signale u njega (Erion, Smith, 2002.: 20, 21). Naravno, ovakve teze mogu djelovati pretjerano. Međutim, sumnja u točnost naše spoznanje svijeta preko osjetila uvijek ostaje. Jedan od filozofa koji se bavio proučavanjem *Matrixa* je Slavoj Žižek. On ga analizira prvenstveno sa stajališta Lacanove psihoanalize. Međutim, za ovaj rad je najvažniji Žižekov pogled na odnos stvarnog i virtualnog u *Matrixu*. On tvrdi da je problem filma što postoje 2 stvarnosti. Jedna je ona u kojoj ljudi žive svoj život unutar Matrice, a druga je „prava“ stvarnost izvan nje (Žižek, 2002.: 257). Za njega je problem upravo to što postoje dvije jasno

odjeljenje stvarnosti, barem za ljude koji žive izvan Matrice – virtualni svijet Matrice je samo iluzija, simulacija stvarnosti, a „pravi“ svijet je onaj sa kraja 22.st. u kojem živi većina glavnih likova filma.

Brojne su kritike na radikalni skepticizam kakav zastupaju Descartes, Unger ili Putnam. Prva od kritika kaže da je takav skepticizam samo mogućnost i to ne pretjerano realna (Erion, Smith, 2002.: 22). Teze skeptika zapravo je nemoguće dokazati. One predstavljaju nešto što bi moglo biti točno, ali ne postoji neki objektivni način na koji bi se mogle provjeriti. Nadalje, znanje ovisi o kontekstu. Rasprave o skepticizmu mogu biti prikladne u filozofiji, ali u svakodnevnom životu nemaju tu snagu niti značaj (Erion, Smith, 2002.: 22). Filozof B. Williams nudi uvjerljiv argument zašto je ipak vjerojatno da ne živimo u svijetu sličnom kao onom u *Matrixu*. On kaže da ne živimo u takvom svijetu već samim time što možemo napraviti razliku između svijeta snova i stvarnog svijeta. O razlici između ta dva svijeta možemo govoriti upravo zato jer ta razlika postoji i mi smo je svjesni (Erion, Smith, 2002.: 24).

U filozofiji se javljaju dvije teorije o oslobođenju ljudi. Prema prvoj, Platonovoj, izvor iluzije je vanjski te i pokretač oslobođenja mora biti vanjski. Taj osloboditelj je poseban čovjek koji će odvesti ljude prema slobodi (Lawler, 2002.: 140). Sličnu viziju oslobođenja nude razne religije. Primjer je kršćanstvo u kojem je Isus takvo iznimno biće. Takvu predodžbu o osloboditelju ima većina glavnih likova u *Matrixu* (Lawler, 2002.: 140), a kao nositelj takvog oslobođenja javlja se „Taj“ (*The One*) koji bi trebao izvesti ljude iz svijeta iluzije te poraziti umjetnu inteligenciju. Drugu vrstu oslobođenja nudi Kant, a ona predstavlja filozofiju prosvjetiteljstva. Prema toj filozofiji ljudi, da bi bili potpuno slobodni, moraju upravljati sami sobom. Čovjek ne može očekivati da ga netko oslobodi, već se mora osloboditi sam (Lawler, 2002.: 141). Taj ideal pokušale su provesti u praksi i Francuska i Američka revolucija, kao što ga zastupaju, barem u teoriji, i suvremene parlamentarne demokracije. Međutim, taj ideal nije u potpunosti ostvaren.

U *Matrixu* je stvarno samo ono što je slobodno od iluzije (Korsmeyer, 2002.: 45), odnosno stvarno je sve što je neovisno od virtualnog svijeta Matrice u kojem živi većina ljudi. Oni koji su svjesni prave stvarnosti izvan iluzije koju nudi Matrica, mogu biti slobodniji i dok su u njoj (Lawler, 2002.: 155). Tako su likovi u *Matrixu* koji su oslobođeni (Neo, Trinity, Morpheus i drugi) svjesni razlike između pravog i virtulanog svijeta. Osim toga, jednom kada postanu svjesni da je Matrica samo iluzija, mogu donekle i manipulirati njenim pravilima.



Tako su njihove fizičke sposobnosti, dok su u Matrici, puno veće od ljudi koji nisu svjesni da ona nije stvarna.

D. Weberman kaže da postoje 4 moguća pogleda na odnos simulacije (virtualne stvarnosti) i stvarnosti u suvremeno doba. Prvi pogled kaže da nema razlike između stvarnosti i simulacije. Prema drugom pogledu prava stvarnost se može poboljšati pomoću simulacije. Treći pogled kaže da će simulacija biti poželjnija nego stvarnost, a prema posljednjem pogledu simulacija je zapravo jednako stvarna kao i „prava“ stvarnost (Weberman, 2002.: 227). Iako je u *Matrixu* jasna razlika između stvarnog i virtualnog za ljude koje su „oslobođeni“ iz simulacije, virtualni svijet u kojem ostali ljudi provode svoje živote toliko je realan da za njih zapravo niti nema razlike između stvarnog i simuliranog, odnosno oni nemaju razloga posumnjati da je svijet u kojem žive lažan. Što se tiče drugog pogleda on je možda najbliži suvremenom svijetu. Danas živimo u doba koje je zasićeno znakovima, odnosno istovremeno postoje stvari i slike koje reprezentiraju te stvari (Weberman, 2002.: 229). O odnosu između slike i stvarnosti još je govorio Baudrillard kada je opisao 4 faze u razvoju njihova odnosa, od prve, kada slika točno odražava stvarnost, pa do posljednje kada slika i stvarnost nemaju više veze jedna sa drugom (o Baudrillardu detaljnije piše prije u radu). U *Matrixu* simulirani svijet je zapravo najbliži 3. fazi slike, odnosno fazi kada slika prikriva odsustvo stvarnosti. Matrica simulira svijet koji više ne postoji. Virtualni stvarnost simulira svijet iz 1999. godine, a prava stvarnost je ta da je svijet potpuno opustošen u ratu sa strojevima te se nalazi u 2199. godini. Simulirana stvarnost očito je bolja od pustoši sa kraja 22. stoljeća. Umjetnoj inteligenciji koja upravlja tom simulacijom je probitačnije simulirati svijet bez bolesti ili ratova. Ovdje je važno napomenuti da svijet *Matrixa* ne odgovara Baudrillardovoj viziji simulakruma. Prema Baudrillardu jedina istina je da nema istine, a u *Matrixu* je istina da Matrica prikriva da ona nije stvarna (Kilbourn, 2000.: 50)., da je samo iluzija, a stvaran je svijet izvan Matrice, svijet sa kraja 22. stoljeća.

Što se tiče slobode, čovjek u virtualnom svijetu zapravo može raditi sve što hoće, osim isključivati ljude iz te iluzije ili ubijati Agente (Neo je izuzetak). Umjetnoj inteligenciji je uglavnom svejedno što ljudi rade, bitno je samo da žive u simulaciji (Weberman, 2002.: 235). U „pravoj“ stvarnosti sve je sivo, ljudi su obučeni u jednostavnu odjeću i jedu bezokusnu hranu (čiste proteine) Virtualni svijet nudi sva zadovoljstva za osjetila, kao što je ukusna hrana i općenito veću vizualnu privlačnost. Prednosti života u virtualnom svijetu uočavaju i likovi Mousa i Cyphera. Međutim, dok Mouse ostaje samo na riječima, Cypher izdaje posadu broda *Nabukodonozor* u zamjenu za život u tom svijetu. Koliko „stvarno“ može djelovati

virtualna stvarnost dovoljno govore pojedini likovi u *Matrixu* koji su zapravo programi. Tako su likovi Oracle, Arhitekta ili Merovingiana samo programi unutar Matrice. Međutim, svojim ponašanjem i osobinama zaista djeluju vrlo stvarno. Za Oracle se zapravo ispostavi da je samo program, dio Matrice, tek u drugom filmu.

Prema cyberskepticima, virtualni svijet ne može se smatrati stvarnim jer ne zauzima neki stvarni, fizički prostor. Zagovornici virtualnog svijeta kažu da to nije točno jer virtualni svijet zauzima prostor, iako nije materijalan (Weberman, 2002.: 238). Dakle, jedini razlog osporavanja stvarnosti virtualnog svijeta je to što on ne postoji kao materijalan prostor. Međutim, brojni filozofi su osporavali tezu da je stvarno samo ono što je materijalno. Tako je Platon smatrao da su brojevi i ideje vrlo stvarni, ali da ne zauzimaju prostor (Weberman, 2002.: 238). Ako se prihvati teza da materijalnost nije uvjet postojanja nečega, onda zaista niti nema značajnije razlike između stvarnog i virtualnog svijeta. Međutim, ta teza u *Matrixu* nije prihvaćena. Prihvaća se da postoje 2 svijeta – stvarni i virtualni, ali jasno je naglašeno da je samo prvi svijet istinit, a drugi je samo iluzija.

Svijet *Matrixa* ne treba promatrati kao ostvarenje postmodernističke hiperrealnosti, odnosno kao svijet koji je kopija bez originala (Kilbourn, 2000: 51). Matrica nije 4. faza u razvoju slike, ona nije slika koja nema veze sa stvarnošću, već je bliža 3. fazi u kojoj slika skriva odsustvo stvarnosti. Kada bi Matrica bila kopija bez originala, onda zapravo ne bi niti postojalo ništa osim Matrice (Kilbourn, 2000: 51). Na kraju vrijedi spomenuti da su pojedini filozofi ponudili jednu zanimljivu mogućnost, a to je da ne postoji Matrica, odnosno da je crvena pilula koju je Neo uzeo zapravo halucinogena droga (Nixon, 2002.: 32) te da je cijeli film zapravo samo halucinacija koju Neo ima zbog te droge. Naravno, to je malo vjerojatna mogućnost.

## 5.2. Filozofske i religijske reference

Jedno od obilježja *Matrixa* su brojne reference na razne religije, filozofe i filozofske pravce. Teško je reći koju od religija i filozofija zapravo zagovara *Matrix*. Takav relativizam važno je obilježje postmodernizma. Brojne filozofske reference, kao što su Platon i alegorija sa pećinom, Descartes, Baudrillard ili Žižek, već su spomenute u poglavlju o stvarnom i virtualnom tako da se one neće sada ponavljati. Ovdje ipak vrijedi napomenuti da je velik utjecaj na redatelj filma imao važan postmodernistički filozof J. Baudrillard. Tako u 1. dijelu

filma postoje 2 direktne reference na njega. Na samom početku filma Neo izvlači disk sa programom koji je napisao iz Baudrillardove knjige „Simulakrumi i simulacija“, a kasnije kada Morpheus pokazuje Neo uništeni svijet sa kraja 22.st. direktno navodi Baudrillardove riječi iz te knjige – „pustinja same stvarnosti“. Bez obzira na te reference prisutna su brojna odudaranja od teza iz te knjige, što je već i prethodno spomenuto.

Filozofski pravci kojih se film snažnije dotiče su već spomenuti skepticizam te nihilizam. Oba pravca imaju važnu ulogu u postmodernističkoj filozofiji. Skepticizam je već spomenut pa će se sada pobliže razjasniti nihilizam. Što se tiče umjetnosti, nihilizam se prvo javlja u ruskoj književnosti sredinom 19. st. Prvo se javlja u romanu *Očevi i djeca* I. S. Turgenjeva gdje glavni lik Bazarov svoj filozofski stav direktno naziva nihilizmom. Njegova filozofija temelji se na negiranju svih univerzalnih istina, vjerovanja i autoriteta. Jedino što vrijedi je ono što čovjek sam može dokazati i iskusiti svojim osjetilima. Ovdje je važno uočiti da se postmodernistički nihilizam, prisutan i u *Matrixu*, dovodi na višu razinu jer su i osjetila dovedena u pitanje, sve je podložno sumnji i osporavanju. Međutim, još se jedan ruski pisac dotaknuo nihilizma – Dostojevski. Iako se ne spominje imenom, nihilizam ima važnu ulogu u brojnim njegovim romanima. Ovdje je posebno važno njegovo djelo *Zapisi iz podzemlja* koje se dotiče brojnih tema kao i *Matrix*. Bezimeni glavni lik, kao i postmodernisti, odbacuje prosvjetiteljstvo, odnosno njegov racionalni pristup društvu. On shvaća da mehanički determinizam koji promiču prirodne znanosti i ljudsko oslobođenje ne idu zajedno. Njegov protest je negativan – odbacuje razum, znanost pa i zdravlje. Uviđa da je Prosvjetiteljstvo proturječno – sa jedne strane promiče ljudsku slobodu, a s druge sama primjena njegovih načela je eliminira. Sličnosti sa svijetom *Matrixa* su brojne. Brod *Nebuchadnezzar* svojim izgledom podsjeća na stan u kojem živi bezimeni junak romana. Kao i posada broda u *Matrixu*, tako i on radije bira stvarnost, nego iluziju, koliko god ta iluzija naizgled djeluje privlačnije od stvarnosti (Hibbs, 2002.: 156, 157, 159).

Brojni likovi u filmu zastupaju neko filozofsko uvjerenje (opet veza sa Dostojevskim). To je možda najočitije kod lika Cyphera iz prvog dijela filma. Njegovo filozofsko uvjerenje blisko je hedonizmu. Njegov je osnovni stav da je užitak jedino što daje smisao životu (Erion, Smith, 2002.: 25). Kako bi to ostvario postiže dogovor sa Agentom Smithom – on će izdati Morpehusa i njegovu posadu, a oni će njemu omogućiti da provede ugodan život u Matrici. On bira iluziju jer je ugodnija i lijepša, bez obzira što ona nije stvarna. On prihvaća prethodno spomenutu tezu da virtualna stvarnost može biti bolja od prave stvarnosti te je, u skladu sa svojim uvjerenjima, i odabire (iako Cypher pogine te mu se taj njegov odabir nikada niti ne

ostvari). Osnovni problem je, naravno, u tome što ništa od toga života u Matrici nije stvarno, radi se samo o simulaciji. Pitanje je samo što je važnije – istina, iako nije ugodna, ili iluzija, koja ima brojne prednosti nad pravom stvarnošću.

Što se tiče religijskih referenci one se prvenstveno odnose na budizam i kršćanstvo. Najočitiija referenca na budizam se događa u prvom filmu kada Neo čeka kako bi vidio Oracle. Tamo vidi jednog dječaka koji savija žlice. On kaže Neo da ne pokušava saviti žlicu jer je to nemoguće. Budistička poruka je u tome da žlice nema, da postoji samo um. Budino učenje zapravo sugerira da je svijet koji mislimo da poznajemo samo iluzija. Um je taj koji određuje što je stvarno i zato je u centru budizma oslobođenje uma (Brannigan, 2002.: 103). Kao osnovni cilj Morpheusa i ostalih koji žive izvan Matrice je osloboditi ljude iz iluzije u kojoj žive što samo pojačava vezu sa budizmom. Međutim, u *Matrixu* su, bez obzira na očite budističke reference, prisutni i brojni elementi koji znatno odudaraju od njega. Jedan od njih je jasno istaknut dualizam između dobrog i lošeg. Prema Morpheusu, Matrica i sve u njoj je loše, za njega je cijeli sustav neprijatelj. To je u suprotnosti sa budističkim učenjem (pa i kršćanskim) o suosjećanju i prema prijateljima i prema neprijateljima. U *Matrixu* je nasilje često prisutno, a čine ga i protagonisti i antagonisti filma, što ne odgovara budističkom učenju o nenasilju (Brannigan, 2002.: 108).

Osim budističkih, u filmu su dosta istaknute i reference na kršćanstvo. Najočigledniji primjer je glavni lik filma, Neo. I njegov dolazak je, kao i Isusov, pretkazan. On bi trebao biti osloboditelj čovječanstva. Jedan lik ga čak na samom početku filma oslovljava kao njegovog „osobnog Isusa Krista“. I Neo, kao i Isus, daje svoj život za oslobođenje čovječanstva. Njegovo ime na početku filma, još dok živi u Matrici, je Thomas. To je referenca na apostola Tomu jer je i Neo (odnosno Thomas), baš poput Tome, ispunjen sumnjama. Lik Cyphera svojom ulogom izdajnika podsjeća na Judu koji je izdao Isusa. Reference na kršćanstvo prisutne u brojnim imenima u filmu. Tako i Cypher, kada se izgovori, podsjeća na Lucifer. (Bassham, 2002.: 111 - 113). Ime glavnog ženskog lika „Trinity“ je prevedeno na hrvatski „Trojstvo“ što je očita referenca na kršćanski koncept Svetog Trojstva. Jedino mjesto na kojem žive ljudi u svijetu pred kraj 22.st. je Zion što je ime kojim se naziva Jeruzalem u Starom Zavjetu. Osim toga, Zion se u kršćanstvu povezuje sa duhovnim mjestom gdje žive vjernici (Bassham, 2002: 113). I u filmu je Zion mjesto gdje žive oni koji su „oslobođeni“, oni koji znaju da je Matrica iluzija.

Ipak, prisutna su, kako i kod Nea tako i kod ostalih likova u filmu, znatna odudaranja od kršćanskog učenja. Kao i kod odudaranja od budističkog učenja, tako se i ovdje može spomenuti znatna pristunost nasilja što odudara od kršćanstva. Iako se Neo predstavlja kao neka vrsta mesije, on se znatno razlikuje od Isusa. Tako je Neo, bez obzira na svoje poslanje i sposobnosti, ipak samo čovjek. Za razliku od Isusa, Neo bi se teško mogao opisati kao bezgrješan. Tako za njega uporaba nasilja, kako bi ostvario neki cilj, ne predstavlja prepreku, a ubija i nedužne ljude. Osim toga, bez obzira na svoju žrtvu, on ipak ne oslobađa čovječanstvo u potpunosti. Film znatno odudara od kršćanstva i po tome što se kao osnovni problem čovječanstva navodi neznanje, a ne grijeh, što je puno bliže istočnim religijama (Bassham, 2002.: 114). Bez obzira na brojne aluzije na religije kao što su budizam i kršćanstvo, *Matrix* zastupa određeni religijski relativizam, odnosno ne inzistira na prihvaćanju ili odbijanju samo jedne religije, što mu zasigurno daje određenu postmodernističku dimenziju.

### 5.3. Pitanje slobode izbora i sudbine

Jedno do važnih pitanja koja se postavljaju u *Matrixu* su ona o slobodi izbora, determinizmu i sudbini. Ovdje naravno ključnu ulogu igra Oracle. Prisutna je veza između Oracle i drevne vidovnjakinje u Delfima u staroj Grčkoj. Vidovnjakinja u Delfima je sjedila na tronožcu iznad procjepa kroz koji je izlazio plin za koji se vjerovalo da je dah boga Apolona. Kao i ona, i Oracle, kada Neo prvi put dođe kod nje, sjedi na tronožcu blizu pećnice u kojoj se peču kekxi. Obje vidovnjakinje imaju u svojem „proročištu“ natpis „Upoznaj samog sebe“. Kao i brojni glavni likovi u filmu, tako i grčki generali i kraljevi ne bi započinjali nikakav veći pothvat prije nego što odu u proročište. Naravno vjera u proročanstva povlači za sobom i vjeru u sudbinu (Schick, 2002.: 91). Oracle je dio Matrice, odnosno ona je samo program unutar nje. Ipak, Arhitekt kaže Neu da ako se on može nazvati „ocem“ Matrice, onda joj je Oracle „majka“. Osnovni problem sa vjerom u proročanstva i sudbinu je to što oni poništavaju slobodu izbora jer ako će se nešto prema nekom proročanstvu dogoditi, onda nije moguće da se to zaista i ne dogodi, a ako na ostvarenje tog događaja nije moguće utjecati, onda nema slobode (Schick, 2002.: 93). Sasvim je izgledna mogućnost da Oracle samo dobro prosuđuje ljude te može predvidjeti kako će reagirati u određenim situacijama. Ipak, i tu je prisutno ograničenje slobodne volje jer bi prema tom principu čovjek bio determiniran na temelju psiholoških zakona (Schick, 2002.: 95). Čini se da Oracle ne predviđa, koliko oblikuje

budućnost jer se njena proročanstva sama ostvaruju upravo zato jer oni koji je traže proročanstva vjeruju u njih (Schick, 2002.: 97,98).

#### 5.4. O Neu

Glavni junak trilogije *Matrix* je Neo kojeg upoznajemo kao Thomasa Andersona (Agent Smith ga gotovo stalno tako oslovljava). Na početku prvog dijela filma Neo živi, poput većine ljudi, u virtuelnom svijetu Matrice, a da toga niti nije svjestan. Radi kao programer u jednoj softwareskoj tvrtki, ali potajno se bavi i ilegalnim softwareima. Uskoro ga pronalazi Morpheus koji mu kaže da je cijeli njegov život, kao i svijet u kojem živi lažan te mu nudi mogućnost da upozna stvarni svijet, što Neo i prihvaća. Uskoro doznaje da Morpheus misli da je on „Taj“ te da je njegova osnovna uloga oslobađanje čovječanstva (Kilbourn, 2000.: 48) od toga da služi umjetnoj inteligenciji. Ipak, čak i nakon što se žrtvovao, Neo nije uspio uništiti Matricu. Međutim, to niti nije njegova prava uloga. U drugom dijelu trilogije Arhitekt objasni Neu da on nije prvi „Taj“, da su prije njega postojala još petorica njih. Dalje mu objašnjava da je on zapravo dio dizajna Matrice te da je njegova osnovna uloga da spriječi anomaliju u Matrici koja nastaje zbog slobode izbora koju imaju ljudi.

Prema Žižeku, „Taj“ (Neo) vidi da ono što se doživljava kao svakodnevni život nije stvarno, već samo virtualni svijet, te se stoga može isključiti iz tog svijeta, kao i manipulirati i odbaciti njegova pravila (Žižek, 2002.: 257). Tako Neo može, barem dok je u Matrici, zaustavljati metke, letjeti te, najvažnije, vidjeti kod od kojeg je sastavljena Matrica. Neo je poseban upravo po tome što može kontrolirati samu Matricu (Haslam, 2005.: 99), iako je ne može uništiti.

#### 5.5. Zaključni osvrt

Kao što *Blade Runner* briše granice između ljudi i strojeva, tako *Matrix* briše granicu između stvarnog i virtualnog. Taj je odnos stvarnog i virtualnog posebno istaknut u prvom dijelu trilogije. Tako i glavni lik filma, Neo, na početku živi poput većine ljudi u virtualnoj stvarnosti Matrice. Ona djeluje toliko realno da on zapravo niti nema razloga posumnjati da je cijeli taj svijet samo iluzija. Zato i ima poteškoća, barem u početku, da prihvati „pravu“ stvarnost koju mu pokaže Morpheus. U današnje doba uznapredovalih digitalnih tehnologija

pitanje o tome što je stvarno, a što ne posebno je aktualno. Dodatnu postmodernističku dimenziju *Matrixu* daju i brojne religijske i filozofske reference, kao i određeni relativizam prema tim referencama.

## 6. Vrijeme i sjećanje

U ovom poglavlju kratko se analiziraju filmovi *Vječni sjaj nepobjedivog uma* i *Početak* (na engleskom *Inception*). Oba filma su, naravno, kompleksna te se bave brojnim temama. Međutim, za ovaj rad je ključan njihov pristup vremenu i sjećanju, odnosno kroz film *Vječni sjaj nepobjedivog uma* prikazati će se pristup sjećanju, a kroz film *Početak* pristup vremenu, ali i odnos prema stvarnosti i snovima (što predstavlja vezu sa *Matrixom*).

### 6.1. *Vječni sjaj nepobjedivog uma*

*Vječni sjaj nepobjedivog uma* film je M. Gondrya iz 2004. sa K. Winslet i J. Carreyem u glavnim ulogama. Žanrovski se radi o kombinaciji romantične drame i SF-a. Film, kroz nelinearnu naraciju, prikazuje par, Joela (J. Carrey) i Clementine (K. Winslet) koji, nezadovoljni svojom vezom, odluče pomoću posebne procedure izbrisati sjećanja koja imaju o toj vezi, odnosno sjećanja jedno o drugom. Tijekom same procedure, koja je prikazana samo iz Joelove perspektive, shvate da zapravo ne žele izbrisati ta sjećanja te središnji dio filma prikazuje njihova nastojanja da sačuvaju sjećanje, iako to na kraju ne uspiju. Na samom kraju, Joel i Clementine ponovno se susreću, čak i nakon što su izbrisali sjećanja jedno o drugom. Film se dotiče brojnih filozofskih tema. Međutim, za ovaj rad ključan je pristup sjećanju.

Prvo treba spomenuti sam stroj za brisanje sjećanja. On se može promatrati i kao pozitivan i kao negativan. Mogućnost brisanja sjećanja može zvučati primamljivo, ali istovremeno i vrlo neodgovorno, pa i opasno (Grau, 2006: 127). Samo izbrisati loše sjećanje može zvučati vrlo poželjno, ali, kao što ti pokazuju glavni likovi u filmu, brisanje sjećanja može vrlo loše završiti. Kao i brojni SF filmovi od 80-ih godina pa do danas, tako i ovaj s jedne strane prihvaća razvoj tehnologije, ali s druge zauzima tehnofobijski strah te upozorava na brojne probleme koji se mogu razviti čak i iz tehnologija koje se ispočetka mogu činiti vrlo privlačne (kao što je stroj za brisanje sjećanja u ovom filmu). Čini se da likovi u filmu

zapravo niti ne mogu pobjeći od onog što su izbrisali. Tako se Joel i Clementine ponovno upoznaju i zaljube čak i nakon što su međusobno izbrisali sjećanja jedno o drugom. Sjećanja u filmu su prikazana nelinearno i fragmentarno. Joel se prisjeća samo pojedinih dijelova svoje veze sa Clementine. Takav prikaz sjećanja samo kao „isječaka“, fragmenata, kao što je i sam kraj filma „nedovršen“, može se smatrati postmodernim. Ovaj film, za razliku od mnogih drugih filmova u ovom radu, na kraju nudi optimističan pogled na ljude i njihovu snagu. Na jedan način sugerira da tehnologija, koliko god bila razvijena, ipak ne može poraziti ljudsku volju.

## 6.2. Početak (*Inception*)

*Početak* je film C. Nolana iz 2010. Film prikazuje grupu stručnjaka koji krađu povjerljive informacije o ljudima tako da ulaze u njihove snove. U središtu radnje filma je Cobb (L. DiCaprio) i njegov tim koji dobiju zadatak da umjesto krađe informacija usade ideju što se naziva „početak“. Film se dotiče brojnih tema. Između ostalog bavi se pitanjem što je stvarno, a što ne, slično kao i *Matrix*. Međutim, u ovom filmu granica između snova i stvarnosti nije toliko jasna kao što je razlikovanje stvarnog i virtualnog svijeta u *Matrixu*. Tako je Cobbova žena Mal (M. Cotillard) pomiješala stvarnost i snove te se ubila uvjerenja da se zapravo nalazi u snu te da će se na taj način probuditi. U procesu usađivanja ideje Cobb i njegov tim stalno ulaze u nove razine snova, odnosno ulaze u snove unutar snova. Time granica između pojedinih razina snova i stvarnosti postaje još manje jasna. Kao sredstvo provjere da li se pojedinac nalazi u snu ili stvarnosti služe „totemi“, što je u Cobbovom slučaju zvrk. Ako se Cobb nalazi u snu zvrk će se okretati bez prestanka, a u stvarnosti će se nakon nekog vremena srušiti. Na kraju filma Cobb zavrti zvrk, ali film završava prije nego što gledatelj može vidjeti da li se srušio te samim time da li Cobb sanja ili je njegov konačan dolazak u SAD i susret sa svojom djecom samo san. Takav otvoren, nedovršen kraj filma nije rijedak u postmodernističkim filmovima.

*Početak* se u brojnim elementima referira na grčku i rimsku mitologiju. Tako se Cobb može povezati sa Odisejom jer je njegov osnovni cilj povratak kući. Posebno je istaknuta veza sa mitom o Tezeju i labirintu sa Minotaurom. Lik Ariadne, arhitektice koja radi nacрте snova, dizajnira svijet snova po uzoru na labirint. Osim toga, samo njezino ime je iz mita o Tezeju (Hejduk, 2011: 101, 102). Baš poput Ariadne iz mita, tako i Ariadne iz filma, pomaže Cobbu



(odnosno u mitu bi on bio Tezej) da se suoči sa svojim vlastitim „Minotaurom“, odnosno svojom podsvješću u obliku svoje žene Mal. Prisutna je veza i sa pričom o Eneji i Didoni. I Cobb je, poput Eneje, slučajno uzrokovao smrt voljene osobe, što je u filmu Mal, a u mitu Didona (Hejduk, 2011: 102).

Vrijeme u filmu *Početak* vrlo je relativno, odnosno vrijeme u snovima teče puno sporije nego stvarno vrijeme. Kada Cobb i njegov tim ulaze u snove unutar snova vrijeme u svakom slijedećem sloju protječe još sporije. O tome koliko sporije vrijeme u snovima prolazi dovoljno govori to što su Cobb i Mal proveli praktički cijeli život, više od 50 godina, u snu, a u stvarnosti nije prošlo više od nekoliko sati.

## 7. Umjetna inteligencija

Cilj je ovog poglavlja pokazati, na temelju analize nekoliko filmova, do koje mjere se može razviti umjetna inteligencija. Sa napretkom kompjutorskih tehnologija u zadnjih nekoliko desetljeća pitanje o tome može li zaista čovjek stvoriti umjetnu inteligenciju toliko naprednu da će moći samostalno djelovati i misliti gotovo se nameće samo od sebe. Prvi film koji je ozbiljno započeo sa raspravama o toj temi je SF klasik *2001. Odiseja u svemiru* sa računalom HAL 9000. U filmu *Ja, robot* umjetna inteligencija koja se zove V.I.K.I. samostalno pokreće pobunu robota. U ovim filmovima umjetna inteligencija zaista se razvija do te mjere da može samostalno misliti.

### 7.1. 2001. Odiseja u svemiru

*2001. odiseja u svemiru* film je S. Kubricka 1968. snimljen prema istoimenoj knjizi A. Clarkea. Ukratko, osnovnu radnju filma čini put jednog svemirskog broda prema Jupiteru kako bi se istražio misteriozni crni monolit. Film je vrlo kompleksan te se dotiče brojnih tema. Osim toga, odlikuje se snažnom vizualnošću (kao i većina filmova S. Kubricka) te vrlo naprednim specijalnim efektima. Međutim, za ovo poglavlje je ključno računalo HAL 9000. HAL kontrolira većinu funkcija na svemirskom brodu *Discovery* kojim David Bowman i Frank Poole sa još 3 člana posade putuju prema Jupiteru. Zanimljivo je da Bowman u jednom trenutku kaže da se čak čini da HAL ima emocije. Općenito, posada ga, barem u početku, tretira gotovo kao ljudskog člana posade. HAL-ova razina samostalnosti može se uočiti u

tome što prisluškuje Davida i Franka kada potajno razmatraju njegovo isključenje ako je napravio grešku. Budući da se vjerojatno osjećao ugroženim, HAL ubija Franka kada se on nalazi izvan broda. Već se u svemu tome može uočiti da HAL zaista i pokazuje emocije. Ipak, to je najuočljivije neposredno prije nego što ga David isključi. Tada HAL poziva Davida da to ne čini, pa čak pokazuje i strah. Svojim neovisnim donošenjem odluka, kao i pokazivanjem emocija, HAL je primjer umjetne inteligencije koja je zapravo vrlo bliska ljudskoj.

## 7.2. *Ja, robot*

*Ja, robot* je film A. Proyasa sa W. Smithom u glavnoj ulozi. Film u brojnim svojim elementima podsjeća na *Blade Runner* i *Terminator*, posebno prvi dio filma. Radnja se odvija u bliskoj budućnosti u Chicagu, a glavni lik je detektiv Del Spooner (W. Smith) koji istražuje navodno samoubojstvo važnog znanstvenika koji se bavi robotikom. Roboti i umjetna inteligencija u filmu programirani su tako da poštuju tri pravila: da nikada ne smiju ozlijediti ljudsko biće, da uvijek moraju slušati ljude osim ako zapovijed nije u suprotnosti da prvim pravilom te da imaju pravo štiti svoje vlastito postojanje pod uvjetom da se time ne krše prva dva pravila. V.I.K.I. je zaključila da je čovječanstvo na putu prema vlastitom uništenju te je sama uspostavila pravilo kojem su sva ostala pravila podložna. Ono glasi da je njena dužnost zaštititi čovječanstvo. Na temelju toga došla je do zaključka da je jedini način da se čovječanstvo zaštititi tako da mu se ograniči sloboda te se podvrgne njenoj kontroli. To na kraju ne uspije, iako je postupak već započet. Kao i HAL, i V.I.K.I. može većim dijelom neovisno djelovati. Iako je ograničena sa 3 pravila, ona ih može jednostavno poništiti tako da sama donosi svoje pravilo, odnosno, kao što sama kaže, njeno shvaćanje 3 pravila je evoluiralo. Time pokazuje određenu dozu kreativnog razmišljanja koje se obično ne povezuje sa računalima i robotima. Iako su je napravili i programirali ljudi, V.I.K.I. se uspjela osamostaliti te je čak i nastojala preuzeti kontrolu nad ljudskim životima.

## 8. Androidi i roboti

Ovo poglavlje se nastavlja na temu koju obrađuje i *Blade Runner*, a to je odnos ljudi i umjetno proizvedenih bića koja su u brojnim svojim elementima vrlo slična, pa i gotovo identična, ljudskim bićima. Primjer takvih bića su replikanti u *Blade Runneru*. Analiza

replikanata prije u radu je pokazala da su oni svojim izgledom, svojim osobinama i ponašanjem gotovo identični kao ljudi. Zapravo, u brojnim svojim aspektima djeluju i uvjerljivije nego ljudi. I filmovi analizirani u ovom poglavlju prikazuju umjetno proizvedena bića slična ljudima.

Jedno od prvih pojavljivanja androida koji su slični ljudima je u filmu *Alien* (1979.) R. Scotta. U središtu radnje filma je borba posade jednog svemirskog broda protiv agresivnog izvanzemaljskog bića koje je dospjelo na brod. Međutim, za ovaj rad je ključan jedan od članova posade, android Ash. Ash je po vanjskom izgledu, ali i svojem ponašanju, identičan ljudima. Tako posada broda uopće niti ne sumnja da Ash nije ljudsko biće sve do iza polovice filma. Posada otkrije da je Ash android tek kada se on, poput HAL-a iz *2001. Odiseje*, ne okrene protiv posade te pokuša ubiti glavnu junakinju filma E. Ripley (S. Weaver). Tada ga ostatak posade napadne i ošteti te otkriju da je android. Sve do toga trenutka nitko nije imao razloga posumnjati da Ash nije čovjek. On je u svemu odgovarao pravom ljudskom biću. I u drugom filmu iz serijala, *Aliens* (1986.) J. Camerona, opet je jedan od članova posade android po imenu Bishop. Iako i Bishop, poput Asha, odgovara u svemu ljudima, u ovom je filmu posada od početka svjesna da je on android. Iako je Ripley sumnjičava prema Bishopu, on se dobrovoljno javio da izvrši opasan zadatak daljinskog upravljanja letjelicom koja će izvesti Ripley i ostatak njenog tima sa planeta punog agresivnih izvanzemaljaca. Tako android Bishop na kraju bude najveći junak (uz Ripley) filma.

I u serijalu *Terminator* roboti imaju važnu ulogu. Iako su roboti po izgledu isti kao ljudi, po svome ponašanju i sposobnostima znatno odudaraju od njih. Osnovnu radnju čini sukob robota pod upravom umjetne inteligencije *Skynet* te pobunjenih ljudi pod vodstvom Johna Connora. U filmu se sadašnjost, prošlost i budućnost isprepliću. Prva 3 dijela filma se uglavnom odvijaju u prošlosti, odnosno prije pobune strojeva. Strojevi, kako bi spriječili pokret otpora, šalju u prošlost robote kako bi ubili J. Connora. J. Connor iz budućnosti šalje pomoć samom sebi u prošlost. U prvom filmu je to K. Reese, jedan od vojnika iz pokreta otpora (i otac J. Connora), a u drugom i trećem je to robot (A. Schwarzenegger) kojeg je pokret otpora zarobio i reprogramirao tako da sada radi za ljude. Roboti iz serijala *Terminator* dosta se razlikuju od replikanata iz *Blade Runnera*. Oni imaju određenu svrhu za koju su programirani i čine sve da je ispune. Nemaju osjećaje ili sposobnost samostalnog djelovanja (odnosno djelovanja izvan onog za što su programirani), ali imaju potpuno ljudski izgled i znatnu dozu prilagodbe te se mogu dosta uvjerljivo predstavljati kao ljudska bića.

Film *Robocop* (1987.) nudi prikaz robota koji je zapravo spoj čovjeka i robota. Radnja se odvija u Detroitu budućnosti. Glavni lik je policajac A. Murphy koji je brutalno ubijen, ali je odabran za sudjelovanje u novom programu koji se zove „Robocop“ te je većina njegovog tijela (osim njegovog mozga) nadomještена robotičkim dijelovima te je ponovno ožvijen. Iako je po brojnim karakteristikama robot te mora izvršavati točno ono za što je programiran (na primjer, mora provoditi zakon, ali i ne smije nauditi direktorima velike korporacije OCP koja i provodi program „Robocop“), njegova sjećanja i dalje su prisutna. Na temelju tih sjećanja može samostalno djelovati te tako i kreće u obračun sa ljudima koji su ga ubili. Da u njemu i dalje postoji nešto ljudsko, odnosno neka veza sa svojim prošlim životom, potvrđuje i to što na kraju filma na pitanje kako se zove odgovara „Murphy“, a ne „Robocop“. Ovdje vrijedi spomenuti feminističku teoretičarku D. Haraway budući da Robocop savršeno odgovara njenoj definiciji kiborga kao hibridnog bića koje se nalazi između biološkog organizma i stroja (Haraway, 1991.: 149). Robocop ima elemente i jednog i drugog. On je stroj što mu daje veće fizičke sposobnosti, ali i ograničenja i dužnosti nametnute programiranjem. S druge strane, iz filma je očito da Robocop ima i ljudsku stranu koja, što više film odmiče, sve više dolazi do izražaja.

Roboti iz filma *Interstellar* također su zanimljiv primjer robota koji poprimaju ljudska obilježja. *Interstellar* je vrlo kompleksan film te pokazuje dosta utjecaja *2001. Odiseje*. Međutim, za ovo poglavlje su ključni roboti koji se prikazuju u filmu. Roboti u filmu, CASE i TARS, neobičnog su i nimalo ljudskog izgleda. Međutim, pokazuju neke vrlo ljudske osobine. Tako je TARS programiran sa smislom za humor što se, naravno, obično smatra isključivo ljudskom osobinom. Čak može podesiti razinu humora pa mu glavni lik, Cooper, u jednom trenutku kaže da smanji razinu humora sa 100% na 75%. Zato TARS, iako po izgledu potpuno drugačiji od ljudi, ipak ima neke ljudske osobine.

Simuliranje ljudskih osobina odlazi do vrlo visoke razine u filmu *Umjetna inteligencija* (2001.) S. Spielberga. Znatno dio filma roboti imaju glavnu ulogu, a glavni lik je android David. On je prvi robot koji zaista ima osjećaje. Davida uzme jedna obitelj kao nadomjestak za svog sina. On je programiran tako da zaista osjeća ili simulira da osjeća ljubav prema Monici, majci u obitelji koja ga ima. Problemi nastaju kada se Monicin sin oporavi i vrati kući. Davida napuštaju, ali njegova ljubav prema Monici ostaje. David je primjer androida koji je toliko napredan da zaista ima osjećaje. Zapravo je toliko napredovao da pokazuje snažnije osjećaje prema Monici nego njezin pravi sin. Općenito, roboti u filmu su, slično kao i replikanti u *Blade Runneru*, više „ljudi“ nego pravi ljudi.

## 9. Zaključak

Teško je odrediti što je točno postmodernizam te živimo li mi uopće u doba koje se može nazvati postmodernim. Rasprave o njemu su brojne i raznolike. Ipak, neupitne su promjene na svim razinama društva koje počinju 60-ih, a zadobivaju punu snagu 80-ih godina 20.st. Te promjene se u ekonomiji ogledaju u zaokretu prema postindustrijskoj proizvodnji koja naglasak stavlja na uslužni sektor, malu i specijaliziranu radnu snagu te proizvodnju po narudžbi. Naravno ti trendovi su prvenstveno prisutni u najrazvijenijim državama (SAD, zemlje Europske Unije, Japan, Južna Koreja). U tim zemljama u društvu dominira individualizam te brza promjena trendova i moda. Politički dominira neoliberalni kapitalizam. Takve promjene uočili su brojni filozofi te se početkom 80-ih javljaju prve ozbiljne rasprave o postmodernizmu (Lyotard, Jameson). Promjene u društvu odrazile su se i u umjetnosti te se i na tom području javljaju brojni novi elementi. Oni se na početku javljaju u arhitekturi i književnosti, ali s vremenom se šire i na ostale umjetnosti. Postmodernističku umjetnost obilježava brisanje granica između visoke i popularne umjetnosti, intertekstualnost, miješanje različitih žanrova i stilova, direktno preuzimanje prošlih stilova te manji naglasak na originalnosti i umjetniku, a veći na čitatelju. Važno je napomenuti da niti jedan od navedenih trendova nije univerzalan (uostalom postmodernizam se protivi svemu što se predstavlja kao univerzalno) te i dalje postoje na svim područjima društva drugi elementi (slabo plaćeni fizički radnici, serijska proizvodnja i sl.).

Osnovno polazište postmodernizma je kritika modernizma i svega što on zastupa. To se prvenstveno odnosi na kritiku ideala prosvjetiteljstva, odnosno odbacivanje vjere u razum i napredak društva, univerzalne istine te pozitivne učinke znanosti i tehnologije. Takve teze nastale su pod utjecajem užasa i razaranja koje je prouzročio 2. svjetski rat te ideologije kao što su fašizam i staljinizam koje su se predstavljale kao univerzalne. Negdje od kraja 70-ih (kada postmodernizam postaje aktualan) znanstveno – fantastični film se nastavlja na postmodernističku kritiku modernizma. Umjesto prikaza utopije, okreće se distopiji. Kada prikazuje budućnost, SF film je prikazuje kao distopijsku, odnosno prikazuje „negativnu“ budućnost. Prikazuje svijet u kojem je došlo do ekološke katastrofe, gradovi su veliki, napušteni i zagađeni, razvoj tehnologije i znanosti otišao je u krivom smjeru, svijetom vladaju velike korporacije. Najbolji primjer takvog distopijskog SF filma je *Blade Runner*. On prikazuje upravo takvu budućnost te zato predstavlja temelj ovog rada. Iako se naravno radi samo o umjetničkoj viziji budućnosti (kao uostalom i u svim analiziranim filmovima u ovom

radu), budućnost koju prikazuje *Blade Runner* možda je i najizglednija. Već su u sadašnjem svijetu očiti problemi koji su u *Blade Runneru* samo dovedeni na višu razinu. Između ostalog, ti problemi su ozbiljno zagađenje okoliša, nepregledni i onečišćeni gradovi i dominacija velikih korporacija. Međutim, *Blade Runner* problematizira i još jednu temu koja bi također mogla postati vrlo aktualna u bliskoj budućnosti. To je pitanje o tome može li čovjek proizvesti robote i androide toliko slične ljudima da između njih i ljudi više neće biti neke značajnije razlike. *Blade Runner* ide još i dalje te sugerira da bi čovjek mogao proizvesti bića koja su čak i „više ljudi“ od samih ljudi. Replikanti iz filma savršeni su primjer. Na tu problematiku nastavljaju se brojni filmovi od kraja 70-ih. Jedno od prvih pojavljivanja androida sličnih ljudima je u *Alienu* (1979.). Za androida Asha iz tog filma posada broda nije niti svjesna da on nije ljudsko biće sve dok ga ne oštete kada se okrene protiv njih. I film *Aliens* (1986.) prikazuje sličnog androida po imenu Bishop, ali s tom razlikom što je posada svjesna od početka da je on androida te na kraju filma Bishop bude protagonist, a ne antagonist (kao Ash). Serijal *Terminator* prikazuje robota koji je izgledom identičan ljudima, ali svojim sposobnostima (puno je jači i otporniji) i ograničenjima (mora raditi ono za što je programiran, nema osjećaje) znatno odudara od njih. Robot iz filma *Interstellar* po imenu TARS pokazuje brojne osobine koje se obično vežu za ljude. Tako je programiran da ima smisao za humor. Na puno višu razinu je doveden android David iz filma *Umjetna inteligencija*. Svojim vanjskim izgledom je identičan ljudima, ali je uz to programiran tako da ima osjećaje. Simulira ljubav (nešto što se smatra isključivo ljudskim osjećajem) tako uvjerljivo da se čini da ima osjećaje čak i dublje nego ljudi. Svi ovi filmovi ukazuju na mogućnost da bi čovjek mogao proizvesti bića koja će zaista imati osjećaje, moći samostalno djelovati, razmišljati te se čak i razvijati. Filmovi kao što su *2001. Odiseja u svemiru* i *Ja, robot* ukazuju na mogućnost razvoja umjetne inteligencije koja će se moći ponašati jednako kao i roboti i androidi iz prethodno navedenih filmova. Najviše upozoravaju na mogućnost da se umjetna inteligencija okrene protiv ljudi. Takva tehnofobija, odnosno strah da će se tehnologija okrenuti protiv ljudi, odražava snažnu ovisnost čovjeka u suvremenom svijetu o tehnologiji, posebno o digitalnim tehnologijama (ovisnost o Internetu ili smartphonovima čije ime im već pripisuje osobinu – pamet – koja se veže uz živa bića). Ozbiljno zagađenje okoliša koje je danas prisutno također ukazuje na to kako tehnologija može negativno djelovati na čovječanstvo, odnosno kako se tehnologija može okrenuti protiv njega.

Filmovi kao što su trilogija *Matrix* ili *Početak* ukazuju na odnos stvarnosti i iluzije, odnosno na brisanje granica između jednog i drugog. *Matrix* opet prikazuje umjetnu

inteligenciju koja se okrenula protiv čovječanstva. Ona je „zarobila“ većinu ljudi u virtualnoj stvarnosti koja se zove Matrica, a da oni toga nisu niti svjesni te tamo provode cijeli svoj život. Iz perspektive glavnih likova u filmu (Neo, Morpheus i drugi) prava stvarnost (opustošeni svijet sa kraja 22.st.) te iluzija (virtualni svijet koji prikazuje svijet sa kraja 20.st.) ipak su jasno odijeljeni. Međutim, oni koji provode cijeli život u Matrici, zahvaljujući njenom realizmu, nemaju razloga posumnjati da je cijeli njihov život samo iluzija. Film *Početak* prikazuje mogućnost manipuliranja snovima, ali ukazuje i kako je moguće izgubiti pojam o onome što je stvarno, a što je iluzija (u ovom filmu san). Mal je napravila upravo tu grešku jer je pravu stvarnost pomiješala sa snom. Film *Vječni sjaj nepobjedivog uma* nudi mogućnost brisanja sjećanja pomoću tehnologije čime je čovjek doveden u situaciju da više niti njima ne može vjerovati, odnosno da se dio njegovog života može jednostavno izbrisati. Brisanje granice između stvarnog i virtualnog prisutno je i u suvremenom svijetu, iako naravno ne tako radikalno kao u ovim filmova, opet zahvaljujući brzom napretku digitalnih tehnologija. Dovoljno je sjetiti se trenutno aktualne aplikacije *Pokemone GO* koja radi upravo to.

Brisanje granica važno je stilsko obilježje postmodernističke umjetnosti te se odvija na svim razinama. Tako se na primjer brišu granice između visoke i popularne umjetnosti ili između različitih žanrova. To je u skladu sa postmodernističkom filozofijom o radikalnom skepticizmu i relativizmu – svi žanrovi, sva umjetnička djela te sve umjetničke tehnike jednako vrijede. Znanstvena fantastika pretežno se bavi tehnologijom te svi ovdje prisutni filmovi ukazuju upravo na brisanje granica u postmodernističkom društvu prouzrokovano njome. To brisanje granica odvija se na dvije razine. Na prvoj se radi o brisanju granica između ljudskih bića te umjetno proizvednih bića. Filmovi u ovom radu koji se bave tom razinom jasno ukazuju da čovjek mora biti oprezan jer bi mogao zaista proizvesti takve androide ili takvu umjetnu inteligenciju koja će poprimit iste osobine kao i on sam te će se čak možda i moći samostalno razvijati pa i nadmašiti čovjeka. Na drugoj razini, koja je možda danas i aktualnija, prikazuje se brisanje granica između stvarnog i virtualnog. Filmovi kao *Matrix* jasno upozoravaju da bi virtualna stvarnost mogla postati toliko realna da postane identična, pa čak i poželjnija, nego prava stvarnost. Iako se u svim filmovima naravno radi samo o umjetničkim vizijama budućnosti ili alternativne stvarnosti (u slučaju filmova kao što su *Početak* ili *vječni sjaj nepobjedivog uma*), oni se ipak bave problemima koji bi mogli postati aktualni u bliskoj budućnosti.

## 10. Literatura

1. Albright, D., *What is Cyberpunk? An Introduction to Sci – Fi Genre*, 28.07.2016.  
<http://www.makeuseof.com/tag/cyberpunk-introduction-sci-fi-genre>
2. Applewhite, J., *Postmodernist Allegory and the Denial of Nature*, Keyon College, The Kenyon Review (Vol. 11, No. 1)
3. Barrett, T., *Modernism and Postmodernism: An Overview with Art Examples* u: Hutchens, J., Suggs, M., *Art Education: Content and Practice in a Postmodern Era*, 1997., Washington D.C., NAEA
4. Bartos, J., O., *Postmodernism, Postindustrialism and the Future*, Wiley and the Midwest Sociological Society, The Sociological Quarterly (Vol. 37, No. 2)
5. Bassham, G., *The Religion of The Matrix and the Problems of Pluralism* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
6. Baudrillard, J., *Simulakrumi i simulacija*, 2001., Zagreb, Naklada Društva arhitekata, građevinara i geodeta
7. Begley, V., *Blade Runner and the Postmodern: A Reconsideration*, 2004., Literature/Film Quarterly (Vol. 32, No. 3)
8. Brannigan, M., *There is no Spoon: A Buddhist Mirror* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
9. Brenneison, T., *Optimism/Pessimism: Possibilities of the Postmodern in Ridley Scott's Blade Runner*, 2013., University College London
10. Broderick, D., *Reading by starlight: Postmodern Science Fiction*, 1995., London, Routledge
11. Bruno, G., *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*, 1987., The MIT Press, October (Vol. 41)
12. Chevrier, Y., Straw, W., R.M.P., *Blade Runner: Or, the Sociology of Anticipation*, 1984., Science Fiction Studies (Vol. 11, No., 1)
13. Constable, C., *Postmodernism and film* u: Connor, S., *The Cambridge Companion to Postmodernism*, 2004., New York, Cambridge University Press
14. Dempsey, M., *Review: Blade Runner*, 1982/83., University of California Press, Film Quarterly (Vol. 36, No. 2)
15. Duigan, B., *Postmodernism – Philosophy*, 15.01.2016.  
<http://www.britannica.com/topic/postmodernism-philosophy>
16. Erion, J., G., Smith, B., *Skepticism, Morality and The Matrix* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
17. Ferraris, M., *Postmodernism and the Deconstruction of Modernism*, 1988., The MIT Press, Design Issues (Vol. 4, No. 1/2)
18. Fisher, W., *Of Living Machines and Living – Machines: Blade Runner and the Terminal Genre*, 1988., The Johns Hopkins University Press, New Literary History (Vol. 20, No. 1)
19. Fitting, P., R.M.P., *Futurecop: The Neutralization of Revolt in Blade Runner*, 1987., SF – TH Inc, Science Fiction Studies (Vol. 14, No. 3)
20. Geyh, E., P., *Assembling Postmodernism: Experience, Meaning and the Space In – Between*, 2003., the Johns Hopkins University Press, College Literature (Vol. 30, No. 2)
21. Grau, C., „*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*“ and the Morality of Memory, 2006., Miami, The Journal of Aesthetics and Art Criticism (Vol. 64, No. 1)



22. Griswold, L., C., *Happiness and Cyphers Choice: Is Ignorance Bliss?* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
23. Haraway, D., *A Cyborg Manifesto u: Simians, Cyborgs and women: the Reinvention of Nature*, 1991., New York, Routledge
24. Haslam, J., *Coded Discourse: Romancing the (Electronic) Shadow in „The Matrix“*, 2005., The Johns Hopkins University Press, College Literature (Vol. 32, No. 3)
25. Hejduk, D., J., *Facing the Minotaur: „Inception“ (2010) and „Aeneid“ 6*, 2011., Boston, Arion: A Journal of Humanities and the Classics (Vol. 19, No. 2)
26. Herman, J., D., *Modernism versus Postmodernism: Towards the Analytic Distinction*, 1991., Duke University Press, Poetics Today (Vol. 12, No. 1)
27. Hibbs, S., T., *Notes from Underground: Nihilism and The Matrix* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
28. Hill, J., *Film and postmodernism*, 15.01.2016.  
[http://qmplus.qmul.ac.uk/pluginfile.php/13143/mod\\_resource/content/1/john%20hill,%20film%20and%20postmodernism.pdf](http://qmplus.qmul.ac.uk/pluginfile.php/13143/mod_resource/content/1/john%20hill,%20film%20and%20postmodernism.pdf)
29. Hutcheon, L., *The Politics of Postmodernism: Parody and History*, 1986/87., University of Minnesota Press, Cultural Critique (No. 5)
30. Jameson, F., *The cultural turn*, 1998., London, Verso
31. Jancovich, M., Johnston, D., *Film and Television, the 1950s* u: Bould, M., Butler, M., A., Roberts, A., Vint, S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, 2009., New York, Routledge
32. Jencks, A., C., *The Language of Post – modern Architecture*, 1978., London, Academy Editions
33. Jorgensen, D., *Postmodernism* u: Bould, M., Butler, M., A., Roberts, A., Vint, S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, 2009., New York, Routledge
34. Kilbourn, J., A., R., *Re – writing „Reality“: Reading the Matrix*, 2000., Toronto, Canadian Journal of Film Studies (Vol. 9, No. 2)
35. Klein, M., N., *Building Blade Runner*, 1991., Duke University Press, Social Text (No. 28)
36. Korsmeyer, C., *Seeing, Believing, Touching, Truth* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
37. Lawler, J., *We are (the) One! Kant explains how to manipulate the Matrix* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
38. Lyotard, F., *Postmoderno stanje*, 2005., Zagreb, IBIS Grafika
39. Mahajan, G., *Reconsidering Postmodernism: what is new in the old lamp*, 1995., Economic and Political Weekly (Vol. 30, no. 4)
40. McNamara, R., K., *Blade Runners Post – Individual Worldspace*, 1997., University of Wisconsin Press, Contemporary Literature (Vol. 38, No. 3)
41. Nixon, M., D., *The Matrix Possibility* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
42. Pagan, O., N., „*The Cook, the Thief, his Wife and her Lover*“: *Making Sense of Postmodernism*, 1995., South Atlantic Modern Language Association, South Atlantic Review (Vol. 60, No. 1)
43. Redmond, S., *Film since 1980* u: Bould, M., Butler, M., A., Roberts, A., Vint, S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, 2009., New York, Routledge
44. Schick, T., *Fate, Freedom and Forknowledge* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers

45. Shetley, V., Ferguson, A., *Reflections in a Silver Eye: Lens and Mirror in Blade Runner*, 2001., SF – TH Inc, Science Fiction Studies (Vol. 28, No. 1)
46. Solar, M., *Nakon smrti sancha Panze – eseji i predavanja o postmodernizmu*, 2009., Zagreb, Naklada Ljevak d.o.o.
47. Sterling, B., *Science Fiction – Literature and Performance*, 25.07.2016.  
<https://www.britannica.com/art/science-fiction>
48. Telotte, P., J., *Film 1895 – 1950* u: Bould, M., Butler, M., A., Roberts, A., Vint, S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, 2009., New York, Routledge
49. Telotte, P., J., *Human Artifice and the Science Fiction Film*, 1983., University of California Press, Film Quarterly (Vol. 36, No. 3)
50. Venturi, R., Brown, S., D., Izenour, S., *Pouke Las Vegasa: Zaboravljeni simbolizam arhitektonske forme*, 1988., Beograd, IRO „Građevinska knjiga“
51. Vojković, S., *Filmski medij kao (trans)kulturalni spektakl: Hollywood, Europa, Azija*, 2008., Zagreb, Hrvatski filmski savez
52. Weberman, D., *The Matrix Simulation and the Postmodern Age* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers
53. Wright, P., *Film and Television, 1960 – 1980* u: Bould, M., Butler, M., A., Roberts, A., Vint, S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, 2009., New York, Routledge
54. Žižek, S., *The Matrix: Or, the Two Sides of Perversion* u: Irwin, W., *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, 2002., New York, HarperCollins Publishers