

# Identiteti umjetnih bića i ključne karakteristike ljudskosti u filmskoj industriji

---

Gazdek, Franka

Master's thesis / Diplomski rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:024289>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-05-22**



Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Odsjek za sociologiju

Diplomski rad

**Identiteti umjetnih bića i ključne karakteristike ljudskosti u filmskoj  
industriji**

Franka Gazdek

Mentor: red. prof. dr.sc. Krunoslav Nikodem

Zagreb, kolovoz 2022. godine

## Sadržaj

1. Uvod.....	3
2. Teorije o suvremenom društvu i ljudskom identitetu .....	8
3. Razvoj tehnologije te njen utjecaj na društvo i kulturu .....	13
4. Kibernetika, kibertijelo i poslijeljudsko.....	15
5. Koncept kiborga kao ideja spajanja ljudskog i strojnog .....	18
5.1. Promjene u percepciji ljudskog tijela .....	20
6. Znanstvena fantastika ( <i>sci-fi</i> ).....	21
7. <i>Cyberpunk</i> .....	23
7.1. Preteče <i>cyberpunka</i> .....	25
7.2. Tematike i likovi <i>cyberpunka</i> .....	28
7.3. Odnos prema tijelu u <i>cyberpunku</i> .....	30
8. Distopijski svjetovi i umjetna bića u filmskoj industriji .....	32
8.1. Metodologija rada .....	33
8.2. <i>Blade Runner</i> – „Ljudskiji od čovjeka“ .....	35
8.3. <i>Blade Runner 2049</i> .....	38
8.4. Duh u oklopu .....	42
8.5. Ljudska bića kao uzor i krajnji cilj – „Mojih 200 godina“ i „Umjetna inteligencija“ .....	44
8.6. Ava, Ultron, Majka i V.I.K.I. u sukobu s ljudskim bićima .....	49
8.7. Alita kao posljednja nada .....	55
9. Rasprava.....	57
10. Zaključak .....	60
11. Literatura .....	62
11.1. Internetski izvori.....	63

## 1. Uvod

Napredak tehnologije i globalizacija značajno su utjecali na ljudske živote, posebno od druge polovice 20. stoljeća. Zahvaljujući razvoju tehnologije, olakšavaju nam se svakodnevni poslovi i obaveze. Danas su nam lako dostupni strojevi i aparati koji, zapravo, obavljaju određene poslove umjesto nas (npr. pećnice, perilice rublja i suđa). Osim što nam štede energiju i olakšavaju posao, omogućavaju nam da obavljamo više stvari istovremeno čime štedimo vrijeme. U kraćem vremenskom okviru možemo obaviti istu količinu zadataka za koje bi nam bez novih oblika tehnologije bilo potrebno puno više vremena. Primjerice, dok perilica pere rublje, možemo kuhati i čitati recept na mobitelu ili tabletu te istovremeno slušati glazbu. Osim toga, štedimo vrijeme u prometu zahvaljujući automobilima, avionima i ostalim prijevoznim sredstvima.

Iako se možda tako ne čini, društvo razvija tehnologiju od svojih početaka. Tako određene oblike tehnologije pronalazimo već u tradicionalnim društvima. Posebna joj se pažnja počinje pridavati u doba prosvjetiteljstva, a svoje vrhunce ostvaruje u vrijeme moderne i postmoderne. O razvoju tehnologije kroz vrijeme bit će više riječi u sljedećem poglavlju ovoga rada.

Najznačajnije promjene u sferi tehnologije zbog kojih se mijenja percepcija ljudskog tijela (što je jedno od središnjih razmatranja ovoga rada) događaju se nakon Drugog svjetskog rata. Razvija se potrošačko društvo i kultura u kojoj je fokus na individualizaciji – ljudi postaju zaokupljeni sami sobom na što ih potiče (suvremeni) sustav u kojem žive. Jedan od ključnih noviteta u području tehnologije je pojam kibernetike, „znanosti o upravljanju i komunikaciji u složenim elektroničkim strojevima poput računala te u ljudskom živčanom sustavu.“ (Tomas prema Nikodem, 2004:211) Norbert Wiener, koji se smatra utemeljiteljem kibernetike, je 1948. godine objavio knjigu „Kibernetika: ili upravljanje i komunikacija u živom i strojnom“. (Nikodem, 2004:211) Kibernetiku kao znanost možemo promatrati kroz tri razvojna ciklusa: kibernetiku prvog reda čiji je temeljni koncept homeostaza te traje od 1943. do 1960. godine; kibernetiku drugog reda (koja se razvija 1960. godine i traje do sredine 80-ih godina prošlog stoljeća) u čijem se središtu nalazi koncept refleksivnosti te kibernetiku trećeg reda koja nastupa sredinom 1980-ih te je „uvjetovana razvojem računalne tehnologije“ i središnja je tema virtualnost. (Nikodem, 2004:214-215) O kibernetici će biti više riječi u petom poglavlju rada.

Iako ideja spajanja ljudskog i tehnološkog te razvoj umjetnih bića nalik ljudima postoji od vremena drevne Grčke (priča o Talosu, umjetna bića stvorena od strane Hefesta u Ilijadi, legenda o Pigmalionu i Galateji...), zahvaljujući razvoju kibernetike pojavljuju se alati i koncepti pomoću kojih će se izgraditi temelji za realizaciju tih ideja. „Temeljna kibernetička ideja koja će kasnije bitno utjecati na razvoj koncepcije kiborga jest da su ljudi prije obrasci informacija, nego spoj krvi, kosti, neurona i sinapsi.“ (Nikodem, 2004:176) Tako se, uz značajan razvoj (bio)tehnologije, u drugoj polovici 20. stoljeća kreće u „tehnološko koloniziranje ljudskog tijela“. (Stelarc prema Nikodem, 2008:2016) Tehnologija nas okružuje u svakom mogućem smislu te riječi, povezani smo s njom i ovisni o njoj do te mjere da više ne možemo provesti ni sat vremena bez da posegnemo za jednim od tehnoloških objekata (poput mobitela) jer nam isti u iznimno velikoj mjeri omogućavaju da obavljamo zadatke koje bez tehnologije ne bismo mogli rješavati na način na koji to činimo danas. Tehnologija nam omogućava da nadvladamo ograničenja ljudskog tijela, tako da je sasvim smislen sljedeći korak biotehnološko poboljšanje tog tijela. „Poslijeljudsko se stanje temelji na mehanizaciji ljudskog i tehnologizaciji prirodnog, na sve nejasnijim granicama vrsta i samog ljudskog tijela, te na stvaranju novih društvenih i osobnih svjetova.“ (Graham prema Nikodem, 2008:215) U poslijeljudskom stanju je dominantno sučeljavanje organskog i strojnog, kao i sučeljavanje fiziološkog i kibernetičkog – drugim riječima, dominantni su tehnološki oblici života. (Nikodem, 2008:215)

U suvremenoj zapadnoj kulturi su ljudi zaokupljeni sve većim brojem opipljivih tehnoloških proizvoda koji su sastavni dijelovi svakodnevice (mobiteli, slušalice, računala i laptopi, mikrovalne pećnice itd). Posljednjih se godina sve više pojedinaca odlučuje na ugradnju čipa u tijelo (točnije, u ruku) koji im omogućava plaćanje računa, otključavanje ulaznih vrata i slično.<sup>1</sup> Sve se češće ti proizvodi ne koriste samo kao alati da bi se olakšalo svakodnevno obavljanje praktičnih zadataka, već se počinju smatrati i alatima kojima se definiraju aspekti identiteta, životnih stilova, kao i sustava vrijednosti. Tehnološki proizvodi postaju nam poput proteza kojima se upotpunjavamo. (Cavallaro, 2000) Ali, kao što je već spomenuto, ideja kiborga nije potpuno nova. Pojam kiborga skovan je 1964. godine kao definicija posebnog spoja ljudskog organizma i strojnog sustava. Kibernetički organizam je pojam za radikalnu viziju čovjeka u zapadnom svijetu

---

<sup>1</sup> Izvor: <https://www.bbc.com/news/business-61008730>

tijekom kasnog 20. stoljeća. (Tomas 1995:21)<sup>2</sup> Tako neki autori poput Stonea, McCarrona i Tomasa navode da su kategorije koje smo do nedavno koristili u svrhu strukturiranja našeg svijeta u opasnosti od raspadanja i nestajanja. Pod time se misli na podjelu na ljudsko, prirodno, biološko, tehnološko i umjetno, između kojih se granice sada zamagljuje i postepeno nestaju. (Stone, McCarron, Tomas prema Burrows i Featherstone, 1995:3) Gotovo svaki rad koji se bavi kiborgom kao središnjom temom rasprave navodi kako smo svi već jednim dijelom kiborzi – korištenje naočala s dioptrijom ili leća se također može smatrati spajanjem ljudskog i tehnološkog s ciljem nadomještanja slabosti ljudskog tijela. S razvojem tehnologije razvija se i biotehnologija<sup>3</sup>, kao i estetska kirurgija kojoj sve više ljudi pristupa. Zbog toga, neki autori navode kako su generacije u 90-im godinama prošlog stoljeća bile posljednje od „čistih“ ljudi. (Deitch prema Featherstone i Burrow, 1995:3) Put od ideje o spajanju ljudskog i tehnološkog do realizacije će se detaljnije iznijeti u drugom i trećem poglavlju rada, te će se objediniti ideje i koncepti iz rasprava o istom.

Budući da smo trenutno u razdoblju kojim dominiraju i normaliziraju se pojmovi poput automatizacije, robota, kiborga, strojeva, *cyberspace*-a i slično, svakako je neizbježna i rasprava o posthumanizmu. Posthumanizam nam otvara vrata za postavljanje pitanja što je to što nas zapravo čini ljudima. Nerijetko se navodi kako je ljudsko stvaranje umjetnih bića posljednja etapa evolucije. Mogućnost posthumanog, prema nekim autorima, „nema veze s transcendencijom ljudskog i njegovom zamjenom već je ključno prepoznavanje i razotkrivanje aspekata koji nešto čine ljudskim“, koji nekoga čine čovjekom. (Waldby prema Bell, 2001:147) Upravo je to pitanje koje se često provlači kao glavna tema u znanstvenoj fantastici i *cyberpunk* literaturi i filmovima te se „brišu granice između čovjeka i stroja“ (Bell, 2001:148) uz što se često postavljaju pitanja o tome kakav utjecaj imaju sjećanja na stvaranje (ljudskog) identiteta (Landsberg prema Bell, 2001:148). To je, recimo, jedna od glavnih tema koja se prepoznaje u filmu *Blade Runner*, koji je neizbježan za analizu u ovom radu te će se detaljnije obraditi u osmom poglavlju. Osim navedenog, pojmovi androida, kiborga i robota zavlada su filmskom scenom.

---

<sup>2</sup> Objavljeno u: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. Uredili: Mike Featherstone i Roger Burrows. 21-44

<sup>3</sup> „Biotehnologija (...) je područje biologije koje koristi žive procese, organizme ili sustave za proizvodnju proizvoda ili tehnologije namijenjene poboljšanju kvalitete ljudskog života. Ovisno o uključenoj tehnologiji, alatima i aplikacijama, biotehnologija se može preklapati s molekularnom biologijom, bionikom, bioinženjeringom, genetskim inženjeringom i nanotehnologijom.“ (Lewis, 2019) Izvor: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/biotechnology>

Svijet u kojem se odvija radnja tih filmova prikazan je najčešće kao distopijski, neprijateljski, tmuran, pun zločina i kriminalističkih radnji koji je nastao kao posljedica aktivnosti i radnji velikih industrija i korporacija. To su neke od značajki *cyberpunka*, koje će se još nadopuniti i razraditi u osmom poglavlju rada.

Glavni je fokus rada na analizi prethodno postavljenih koncepta spajanja ljudskog i tehnološkog te prikaz istog u filmskoj industriji. U skladu s time, ispitat će se prikazi i karakteristike umjetnih bića u odnosu na ljudska bića. Nerijetko su u filmovima umjetna bića prikazana kao da zavide ljudima na određenim karakteristikama i nastoje doseći „ljudskost“. Popularna je kultura<sup>4</sup> odlično polazište za rasprave o posthumanizmu te spajanju ljudskog i strojnog upravo zato što nam je i sama „utkana“ u živote i svakodnevicu. Iznimno su nam lako dostupni serveri preko kojih možemo gledati skoro sve filmove i serije koji nas zanimaju (Netflix, HBO Max i Disney+ samo su neki od primjera). Budući da nam postaju sve značajniji u svakodnevici, nije čudno smatrati ih jednim od alata kojima možemo oblikovati mišljenja, doživljaje pa čak i identitete. Iako možda ne živimo u toliko tehnološki naprednoj zemlji, zahvaljujući filmovima i popularnoj kulturi nije nam toliko strano ni novo vidjeti robote koji su fizički u potpunosti nalik ljudima (androidi) iako možda niti jednog nismo vidjeli uživo. Nije nam strano vidjeti male robote koji obavljaju kućanske poslove jer smo ih prihvatili i normalizirali njihovu pojavu nakon što smo ih vidjeli nekoliko puta na svojim ekranima. Zbog toga, jedan od specifičnih ciljeva rada je prikazati da nam se kroz filmove (podsvjesno) nastoji normalizirati pojava umjetnih bića i suživot uz iste. U skladu s time, nastoji se prikazati i kako je kroz djela filmske industrije vidljivo da promjene u sociokulturnom kontekstu utječe na razvoj percepcije umjetnih bića. Filmska industrija nastoji držati korak s razvojem tehnologije, stoga se i umjetna bića karakteriziraju drugačije u filmovima danas

---

<sup>4</sup> „Popularna kultura: kultura koja je svima dostupna i široko rasprostranjena; svakodnevna medijska kultura koja prevladava u suvremenom društvu; zajednički skup praksa i uvjerenja koje su stekle globalnu prihvaćenost i koje obilježava medijska dostupnost i pojavnost u obliku komercijalnoga proizvoda. Sadržaj popularne kulture određen je dnevnim interakcijama, potrebama i željama te uključuje različite svakodnevne životne prakse, od prehrane i mode do masovnih (popularnih) medija i različitih oblika zabave poput športa, filma, televizije, stripa, glazbe i književnosti. U materijalnom smislu, popularna kultura skup je općenito dostupnih artefakata, odnosno široko nabavljivih industrijskih zabavnih i kulturnih (medijskih) proizvoda; ona se širila usporedno s pojavom i širenjem komunikacijskih medija (tiska, filma, radija, televizije, nosača zvuka i slike, digitalnih medija, telefonije, Interneta). Premda je popularna kultura inherentna kapitalističkim društvima – nastaje kao sustavno organiziran način trošenja slobodnoga vremena, koje je izričito odijeljeno od vremena rada...“ Izvor: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49511>

U ovom se radu, radi jednostavnosti čitanja, pojam „popularna kultura“ koristi u kontekstu u kojem obuhvaća književna djela (romane, novele itd.), časopise, serije te, najbitnije, filmove.

nego što je to bio slučaj prije 20-ak godina. Uzimajući u obzir navedeno, jedan od specifičnih ciljeva ovoga rada je prikazati da postoji povezanost između sve bržeg razvoja umjetnih bića i njihovog prikaza u popularnoj kulturi, odnosno filmskoj industriji.

„Doslovno smo na početku nove epohe života na Zemlji, epohe u kojoj će dominirati oblici života u čijem smo oblikovanju imali značajnu ulogu. Hoće li oni održati i njegovati nas, te hoćemo li mi njih? Ili će nas uništiti i zamijeniti, ili ćemo mi njih?“  
(Langton prema Bell, 2001:146-147)



## 2. Teorije o suvremenom društvu i ljudskom identitetu

Tehnologija se, uz društvo, razvija stoljećima. Njen razvoj možemo pratiti već od tradicionalnog društva. Anthony Giddens u tradicionalnom društvu razlikuje tri tipa: lovačka i sakupljačka društva; stočarska i agrarna društva te neindustrijske civilizacije. (Haralambos i Holborn, 2002:7) Svojevrstne alate (tehnologiju) koji olakšavaju procese skupljanja hrane koristila su već lovačka i sakupljačka društva. Naravno, ti alati nisu sofisticirani kao današnji. Obično se radilo o kamenu određenog oblika, veličine i težine koji je dodatno oblikovan kako bi se mogao koristiti u određene svrhe. Tako su ih koristili za skidanje voća s visokih stabala, guljenje kože s plijena i sl. Budući da su se primarno bavila poljoprivredom, i agrarna su društva razvila određenu tehnologiju za, primjerice, obrađivanje zemlje (lopata, alati za ravnanje zemlje i slično) te skladištenje proizvoda koje su uzgojili. Haralambos i Holborn tehnologiju spominju prvi puta u kontekstu neindustrijskog društva za koje navode da je izumilo pismo. Budući da su ratovali, razvili su i razne oblike oružja i oklopa. Iako su postojali određeni oblici tehnologije i u tradicionalnim društvima, njen razvoj dolazi do posebnog izražaja u modernim i industrijskim društvima. U kontekstu modernih i industrijskih društava, Lee i Newby istaknuli su četiri glavne preobrazbe kroz koje je društvo prošlo tijekom 19. stoljeća: industrijalizam, kapitalizam, urbanizacija i liberalna demokracija. (Haralambos i Holborn, 2002:8) Novi oblici tehnologije izravno utječu na društvo već tijekom industrijske revolucije. Događa se porast produktivnosti; razvija se specijalizirana podjela rada i, možda najbitnije za istaknuti: „društvenim životom više nisu upravljali ritmovi godišnjih doba, dana i noći; umjesto toga ljudski su se životi ravnali prema satu.“ (Haralambos i Holborn, 2002:8) Ljudi više ne ovise o izmjenama u prirodi već svoje živote i vrijeme organiziraju u skladu s tehnologijom, odnosno satom. S kapitalizmom se razvija rad za plaću, odnosno nadnicu, a poslovi se vode u svrhu stvaranja profita. S pojavom urbanizacije počinju se stvarati gradovi s velikim brojem stanovnika; ljudi se više ne bave poljoprivredom zbog čega bježe s ruralnih područja u urbana. Liberalna demokracija je, naravno, striktno vezana uz politička djelovanja te je omogućila da se naglase „građanska prava pojedinca, pojedinci su sada trebali imati pravo reći nešto o tome kako se upravlja njihovim državama, umjesto da prihvaćaju ono što im govore kraljevi.“ (Haralambos i Holborn, 2002:8)

Veliki utjecaj na razvoj modernog i postmodernog društva imali su i koncepti koji su se stvorili u doba prosvjetiteljstva. „Ideja je bila iskoristiti akumulaciju znanja

koje su stvorili mnogi pojedinci radeći slobodno i kreativno u svrhu ljudske emancipacije i obogaćivanja svakodnevnog života. Znanstvena dominacija nad prirodom obećavala je slobodu od neimaštine, siromaštva i proizvoljnosti prirodnih katastrofa. Razvoj racionalnih oblika društvene organizacije i racionalnih načina mišljenja obećavao je oslobođenje od iracionalnosti mita, religije, praznovjerja, slobodu od samovoljne uporabe moći kao i od tamne strane naše vlastite ljudske naravi.“ (Harvey prema Haralambos i Holborn, 2002:38)<sup>5</sup> Osim toga, razdoblje prosvjetiteljstva uvelike je utjecalo i na pojam ljudskog identiteta<sup>6</sup>. „...pitanje identiteta kao kulturno, političko ili znanstveno pitanje, postaje važno pitanje zapadnih društava početkom 19. stoljeća. Potaknuto je Prosvjetiteljstvom, industrijskim i demokratskim revolucijama, nestajanjem feudalizma, opadanjem religijskog autoriteta i pojavom romantizma.“ (Cifrić i Nikodem, 2006:174)

Sve navedeno dovelo je društvo do ere modernosti. „Modernost uključuje ove koncepte: vjerovanje u mogućnost ljudskog napretka, racionalno planiranje da bi se postigli ciljevi, vjerovanje u superiornost racionalne misli u usporedbi s emocijama, vjeru u sposobnost tehnologije i znanosti da rješavaju ljudske probleme, vjerovanje u sposobnost i prava ljudi da oblikuju svoje živote, oslanjanje na proizvođačku industriju da poboljšava životni standard.“ (Haralambos i Holborn, 2002:8) Ovdje je zanimljiv dio gdje se navode „prava ljudi da oblikuju svoje živote“, što se ponovno može dovesti u vezi s pojmom identiteta. „Karakteristika moderniteta je destabilizacija i delegitimizacija postojećih izvanjskih struktura društva. Čimbenici na kojima se temeljio osjećaj kontinuiteta, primjerice preci, tradicija, zavičaj, zajednica, klasa, bili su destabilizirani, a oni koji su pružali osjećaj različitosti, primjerice društveni položaj, rod, religija, bili su delegitimizirani.“ (Bendle prema Cifrić i Nikodem, 2006:174) Modernitet direktno utječe

---

<sup>5</sup> Autori Haralambos i Holborn ističu da su prosvjetiteljski ciljevi „napušteni u suvremenom društvu. Ljudi više ne vjeruju u neizbježnost napretka, moć znanosti da riješi sve probleme, mogućnost usavršavanja čovječanstva ili racionalnog upravljanja društvom. Ljudi su pesimističniji glede budućnosti i puno manje spremni vjerovati da se istinu može pronaći u velikim teorijama ili ideologijama poput marksizma. Sad postoji puna veća raznovrsnost mišljenja i vjerovanja, a mnogi ljudi ne mogu prihvatiti da je samo jedan skup ideja apsolutno istinit, a da su svi drugi lažni. Ne vide nikakve jednostavne recepte za svjetske probleme. Postmodernisti pozdravljaju ove promjene.“ (Haralambos i Holborn, 2002:38)

<sup>6</sup> „Pojam identiteta (lat. *identitas*, od *idem*, isto) ima dva temeljna značenja: potpunu istovjetnost i razlikovanje koje pretpostavlja određenu konzistentnost, odnosno vremenski kontinuitet<sup>1</sup>. Kroz takvo određenje moguća su dva odnosa usporedbe između pojedinaca ili stvari: sličnost i različitost. Konceptija identiteta bitna je sastavnica društvenog života. Svi ljudski identiteti su donekle društveni identiteti jer su vezani uz značenja, a ona su uvijek rezultat sporazuma ili nesporazuma, uvijek donekle zajednička.“ (Cifrić i Nikodem, 2006:173-174) „Društveni identitet je „naše razumijevanje onoga tko smo i tko su drugi ljudi, te recipročno, razumijevanje drugih ljudi toga tko su oni i drugi.“ (Jenkins prema Cifrić i Nikodem, 2006:174)

na konstruiranje identiteta pojedinaca budući da destabilizira sve što je do tada bilo poznato i sigurno.

Interakcija s tehnologijom u modernom društvu postaje sve češća, a dodatno se akumulira i oblikuje u postmodernom društvu. Jean-François Lyotard, primjerice, tvrdi da se postmoderna počela razvijati krajem 1950-ih godina te je taj razvoj usko povezivao s tehnologijom, znanosti, promjenama u jeziku i određenim društvenim razvojem. (Haralambos i Holborn, 2002:39) Mnogi autori sociologije u kontekstu društvenog razvoja ističu sljedeće promjene: „Industrijsko društvo je zamijenjeno postindustrijskim. Danas relativno malo ljudi u zapadnim društvima radi u proizvođačkim industrijama. Sve više njih je zaposleno u uslužnim djelatnostima, posebno na poslovima povezanim s komunikacijskom i informacijskom tehnologijom. Računalna tehnologija znači da je sve manje i manje ljudi potrebno u proizvodnji, a komunikacije su postale mnogo brže. Štoviše, u bogatim zapadnim zemljama ljudi troše velik dio svog dohotka na razonodu. Kada kupuju proizvode, to je često zbog imidža koji on predstavlja negoli zbog njegove kvalitete i korisnosti. Tako će ljudi platiti visoku cijenu za odjeću poznatih modnih dizajnera. Mediji su postali vrlo važni u ljudskim životima i u ekonomiji.“ (Haralambos i Holborn, 2002:8) Lyotard veliku važnost u oblikovanju postmodernog društva pridaje tehnologiji, „on kaže da postmodernizam počiva na 'minijaturizaciji i komercijalizaciji' strojeva. Računalna tehnologija je postala glavna 'proizvodna snaga'. Većina postmoderne znanosti je zaokupljena komunikacijom, jezikom i skladištenjem informacija. Znanje koje se ne može prevesti u računalni oblik ili se gubi ili se ne zamjećuje. I ekonomska aktivnost se sve više usredotočuje na informacijske tehnologije. Društveni život se sve više nadzire i kontrolira pomoću kompjutoriziranih strojeva, a kontrola znanja postaje glavni izvor moći.“ (Haralambos i Holborn, 2002:39-40) O utjecaju tehnologije u postmoderni teoretizirao je i Anthony Giddens koji navodi da će „industrijalizaciju prevladati humanizacija tehnologije. S razvojem genetike i biotehnologije ljudi su sve svjesniji potrebe da se tehnologija nadzire kako bi se izbjegle katastrofalne posljedice. Sve će se više brinuti za teme kao što su kloniranje ljudi, presađivanje životinjskih organa ljudima, genetički modificirana hrana.“ (Haralambos i Holborn, 2002:46) Novi oblici tehnologije u postmoderni vladaju ne samo u većini poslova i djelatnosti, već i u privatnoj sferi pojedinaca. Osim što nam uređaji poput perilica, sušilica, pećnica, usisavača itd. olakšavaju obavljanje zadataka, novi oblici tehnologije omogućavaju nam razonodu i zabavu. Tako danas slobodno vrijeme pojedinci najčešće provode na društvenim mrežama putem mobitela, gledajući televiziju, igrajući računalne igre, obavljajući

kupovinu na internetu itd. Koliku ulogu navedene tehnologije imaju u svakodnevici pojedinaca istaknuo je i Baudrillard koji je posebnu važnost pridavao masovnim medijima, a konkretno televiziji. Za televiziju navodi da ona gleda nas, otuđuje nas, informira i manipulira te je glavni krivac što suvremeni čovjek više ne može i ne zna razlučiti sliku od stvarnosti. (Haralambos i Holborn, 2002:41)

Budući da smo kao društvo razvili oblike tehnologije koji obavljaju zadatke umjesto nas, imamo više vremena za druge stvari, poput ostvarivanja nekih osobnih želja, gradnje identiteta kakav bismo voljeli imati i sl. „U mjeri u kojoj tehnologija smanjuje količinu radnog vremena potrebnog za zadovoljenje životnih potreba, stvara mogućnost ukidanja represije i zadovoljavanja potreba iznad onih najosnovnijih.“ (Nikodem, 2018:11) Dakle, uz razvoj tehnologije, sve se više u društvu ističe konformizam, stoga nikako ne iznenađuje da su se upravo zahvaljujući tehnološkom napretku pojavili koncepti „kulture industrije“ i „potrošačke kulture“. „...novi proizvodi poput kompjutorskih igara, i nove usluge u industriji dokolice doveli su do kulturnih promjena. Kapitalisti su uspjeli potaknuti brže promjene mode, npr. odjeće i glazbe, što je omogućilo da se profiti stalno obnavljaju.“ (Haralambos i Holborn, 2002:42) Danas se gotovo svaki proizvod može prilagoditi potrebama i željama pojedinaca, odnosno personalizirati. To je jedna od posljedica individualizacije. Individualizacija potiče pojedince da se fokusiraju na unutrašnji svijet, postaju zaokupljeni sami sobom, razmišljaju na koji se način žele predstavljati svijetu, kako kreirati svoje identitete i svijet na temelju osobnih želja. „Usmjerenost na unutrašnji svijet pojedinca ključna je karakteristika suvremenog društva – osnovna posljedica takvog usmjerenja jest očekivanje da pojedinci sami za sebe proizvode određeni kontekst – samodizajniranje života i jastvo kao projekt postaju kulturalna obveza.“ (Nikodem, 2019:11) Individualizam je, bez sumnje, dodatno potaknuo razvoj umjetnih bića, koja nam danas omogućavaju da postanemo što god želimo i iznova redizajniramo vlastite identitete i persone. Novi oblici tehnologije to posebno naglašavaju i omogućuju. Svakog dana pojedinci su zatrpani, primjerice, oglasima na društvenim mrežama koji upućuju na to da mogu postati što god žele, posebno ako će se odlučiti kupiti njihov proizvod iz navedenog oglasa. Tehnologija je, svojim razvojem, došla do stadija gdje je isprepletena sa svakodnevicom pojedinaca te utječe na njihove identitete. Zahvaljujući biotehnologiji, genetici i razvoju komunikacijskih tehnologija, mogućnosti su beskonačne. Čovjek se može i fizički spojiti s tehnologijom čime postaje kiborg. Zbog toga, dovodi se u pitanje što u današnje vrijeme čovjeka odvađa od tehnologije, odnosno koje su to karakteristike izričito ljudske.

Rasprave o tome što čovjeka čini čovjekom također postoje već stoljećima. Već se u antičkoj Grčkoj kao osnovna razlika između čovjeka i svih drugih bića isticala religioznost. (Šestak, 2003:283-293) U srednjem vijeku se uz pojam religioznosti dodaje pojam razuma. Osim toga, razvija se pojam duše koji se veže izričito uz ljudska bića (za biljke i životinje se vjeruje da nemaju dušu). Tijekom renesanse, čovjek se od drugih bića razlikuje se po racionalnosti, ali ovdje je i dalje aktualna kreativnost budući da umjetnost prožima mnoge (pa i gotovo sve) aspekte renesansnog razdoblja. U umjetnosti se prestaje naglašavati isključivo božansko i do izražaja dolazi upravo ljudsko (primjerice, Michelangelov David). (Šestak, 2003:294-303) Kasnije, u 17. stoljeću, Descartes ispisuje jednu rečenicu koja je u potpunosti promijenila percepciju ljudskog bića – „*Cogito ergo sum*“, odnosno „Mislim, dakle jesam“. Kao ključna karakteristika ljudskosti se tada ističu svijest i samosvijest. (Šestak, 2005:3-17) Nadalje, prosvjetitelji u 18. stoljeću naglašavaju važnost i ulogu razuma. Također, za vrijeme prosvjetiteljstva čovjek i njegovo tijelo se počinju uspoređivati sa strojem. Suvremeni filozofi, pak, izdvajaju volju. „...i to ne samo u smislu duhovne slobodne volje, nego u najširem smislu aktivnog nastojanja i ponašanja, emocionalnih pokreta poput ljubavi i mržnje, osjećaja i težnje: sve je to volja te ona sačinjava čovjekov bitak.“ (Šestak, 2005:17) U 20. se stoljeću kroz filozofsko poimanje čovjeka provlače pojmovi poput samo-iskustva i samo-razumijevanja. (Šestak, 2005:18-29) Kasnije, u moderni i postmoderni, kao ključne karakteristike ljudskosti ističu se autonomija uma, samoregulacija, samoupravljanje, samodostatnost itd. Za ovaj je rad, kao što je već istaknuto, zanimljivo što se ključne karakteristike ljudskosti u filmskoj industriji izražavaju na razne načine i kroz razne oblike. Ipak, u većini filmova koji su analizirani kao „ono ljudsko“ prema čemu bismo mogli razlikovati čovjeka od stroja najčešće se ističe mogućnost empatije i sjećanja.

Spomenuto je da je zanimljiv pojam identiteta i načini na koji se navedeni konstruira u modernim i postmodernim društvima. „Konstrukciju identiteta karakteriziraju tri temeljna pitanja: 'Tko sam ja u svijetu?'; 'Tko sam ja u društvu?'; i 'Tko sam ja spram sebe?' (Rogić, 2003:20-21). Po tome je koncepcija identiteta bitno oznaka moderniteta jer u tradicionalnom stanju društva kojim uglavnom dominira 'zajednica' nije bilo potrebe za postavljanjem tih pitanja. Odgovori su bili dani kroz povezanost religijskog svjetonazora i svakidašnjeg života u 'zajednici'. Ideja o 'jedinstvenosti svake osobe' bila je strana pred-modernoj kulturi gdje su ključni čimbenici identiteta (npr. spol, društveni status) bili relativno stabilni (Giddens, 1991:74). Pitanje identiteta, prvo kao

problem, a onda kao zadatak, javlja se rastvaranjem institucije susjedstva i razvojem nacionalne države koja mjesto rođenja postavlja kao temelj svoje suverenosti. Navedena pitanja mogu imati smisla jedino ako pojedinac vjeruje da može biti netko drugi.“ (Cifrić i Nikodem, 2006:176) Kasnije ćemo u radu vidjeti da se likovi koji su odabrani za analizu bave upravo navedenim temeljnim pitanjima te pokušavaju kroz njih konstruirati svoja vlastita jastva i identitete. „Identitet, kao povezanost između jastva i drugih, ne podrazumijeva samo vezu između toga kako netko vidi samoga sebe i kako ga drugi vide, već i vezu između želja i mogućnosti da se te želje ostvare u određenoj društvenoj strukturi. Konstrukcija identiteta uključuje vezu između osobnog i društvenog, aktivno sudjelovanje onih koji zauzimaju određene identitete (višestrukost identiteta povezana s mnoštvom društvenih uloga), te sličnost i različitost s drugima koja se očituje kroz simbole i predstavljanje. Nadalje, konstrukcija identiteta pretpostavlja simboličko zamišljanje samoga sebe, što ovisi i o drugima.“ (Cifrić i Nikodem, 2006:175)

Teme koje su ključne za ovaj rad su upravo teme ljudskosti te simbioze čovjeka s tehnologijom. Za rad su zanimljivi koncepti *cyber* kulture, kibernetike, *cyberpunka* i znanstvene fantastike. Navedene su teme važne jer se svakodnevno približavamo potpunom sjedinjavanju čovjeka i tehnologije, a ta se simbioza nastoji normalizirati putem medija i popularne kulture.

### **3. Razvoj tehnologije te njen utjecaj na društvo i kulturu**

Posljednjih se desetljeća sve više pažnje pridaje *cyber* kulturi koja nas okružuje. Spisi i radovi o kiberprostoru, kibertijelima i slično sve su više distopijski, utopistički i heterotopski zbog čega neki od autora koji se bave proučavanjem i istraživanjem *cyber* kulture i njenih aspekata iznose kako se može pretpostaviti da ćemo uskoro ući u novu eru. Primjerice Mark Poster tvrdi „da se sada nalazimo u trenutku povijesti koji je jednak pojavi urbane trgovačke kulture u feudalizmu. On vidi da je drugo medijsko doba s kraja 20. stoljeća bilo jednako utjecajno na konstituciju društvenog života i oblike kulturnog identiteta.“ (Featherstone i Burrow, 1995:2)

Osim utjecaja na rekonstrukciju društvenog života i kulture, tehnologija je imala značajan utjecaj i na promjene po pitanju ljudskog tijela. Naravno, zahvaljujući tehnologiji možemo lakše i učinkovitije kontrolirati svoju okolinu te istu prilagoditi sebi.

Uz to, ne smijemo zanemariti ideju prebacivanja fizičkog tijela van granica njegovog životnog prostora. (Featherstone i Burrow, 1995:2) Pod ovime se misli na to da razvoj tehnologije ne omogućava samo „niz tehnološko-ljudskih fuzija koje omogućuju novi niz utjelovljenih oblika, to je istovremeno proizvodnja i kontrola novih okruženja generiranih informacijama i niz simulacija tijela i drugih entiteta koja će ih nastaniti. Nije moguće samo stvaranje i ponovno rekreiranje tijela, već stvaranje i rekreiranje svjetova.“ (Featherstone i Burrow, 1995:2) Dakle, tehnologija nas ne ograničava samo na modifikacije ljudskog tijela kako bi ono bilo izdržljivije, generalno bolje i jače. Tehnologija ruši sve granice koje su nam poznate, a posebice one fizičkog svijeta u kojem se nalazimo. Zahvaljujući tehnološkom razvoju i kibernetici, stvara se kiberprostor, otvaraju se mogućnosti za realizaciju ideje o prebacivanju ljudske svijesti u računalo čime bi ljudi bili besmrtni i sl. Ovdje je uistinu prikladno referirati se citat Williama Gibsona, autora romana „Neuromancer“ (1948.), koji idealno sumira navedeno: „Pazite na svjetove iza vas!“

Razvoj tehnologije, kibernetike, biotehnologije, subjektivni zaokret i individualizacija imali su velike uloge u oblikovanju današnjeg društva te ljudskih identiteta. U drugoj polovici 20. stoljeća zahvaljujući „mehanizaciji“ ljudskog i „oživljavanju“ strojnog uz kibernetiku koja integrira navedene procese, stvara se novi prostor za informatičke discipline, zamisli i djelovanja koje brišu granice između ljudskog i tehnološkog, odnosno strojnog. (Nikodem, 2004:182) Već spomenut Norbert Wiener (otac kibernetike) napravio je podjelu povijesti automata na četiri razdoblja uz koje smatra da je u svakom razdoblju stvoren određeni model ljudskog tijela. Tako je, primjerice, u mitsko doba Golema (koje je označeno kao prvo razdoblje automata) oblikovalo magijsko tijelo glinastog oblika. Za doba satova (17. i 18. stoljeće) karakteristično je tijelo kao satni mehanizam, u doba pare tijelo kao parni stroj, a u kibernetičko doba komunikacije i upravljanja tijelo je oblikovano kao elektronički sustav. (Wiener prema Nikodem, 2004:182) Određeni autori, pak, „ističu kako se pod utjecajem biotehnologije i računalne tehnologije rađa 'novi ljudski arhetip', odnosno nova vrsta ljudskih bića koja '... svijet smatraju pozornicom, a vlastite živote nizom izvedbi. Neprestano ponovno stvaraju sami sebe, isprobavajući nove životne stilove sa svakim novim životnim prijelazom. Te protejske muškarce i žene manje zanima povijest, no opsjednuti su stilom i modom. Eksperimentatori su i tragaju za inovacijama. Običaji, konvencije i tradicije, s druge strane, u njihovoj okolini koja se stalno i brzo mijenja,

praktički ne postoje.“ (Rifkin prema Nikodem, 2008:212) Ljudi se povlače u sebe i sami sebi nastoje ostvariti sve želje koje imaju. Istražujemo sami sebe, fokusiramo se na to da pronađemo i izgradimo vlastite identitete. Ali što se događa s potragom za identitetima kada naša tijela postaju poslijeljudska?

#### **4. Kibernetika, kibertijelo i poslijeljudsko**

Kao što je već spomenuto u uvod, pojam „kibernetika“ skovan je 1948. godine kada je Norbert Wiener objavio knjigu *naslova* „Kibernetika: ili kontrola i komunikacija u živom i strojnom“. Prema Wieneru, kibernetika je znanost koja je obuhvatila ljudski um, ljudsko tijelo i svijet automatskih strojeva kako bi nastojala sva tri aspekta svesti na zajednički nazivnik kontrole i komunikacije. (Burke i Featherstone, 1995:2) Drugim riječima, kibernetika ljudska bića ne smatra tijelima od krvi i mesa. Tijelo s razvojem kibernetike postaje „više komunikacijska mreža koja se temelji na preciznoj reprodukciji i razmjeni signala u vremenu i prostoru zbog čega se podaci, poruke i povratne informacije koje olakšavaju kontrolu i komunikaciju smatraju ključnim aspektima u organizmima i strojevima.“ (Burke i Featherstone, 1995:2) Dakle, ljudska se bića smatraju informacijskim sustavima. Zahvaljujući kibernetici i razvoju tehnologije do tog stadija da smo u mogućnosti rekreirati ljudska tijela te stvarati druga (umjetna) bića, ušli smo u razdoblje poslijeljudskog (odnosno, poslijebiološkog). Prema Arthuru Krokeru, to razdoblje karakterizira „dominacija rekombinantnog tijela, tijela-podataka rastvorenog na tisuću digitalnih zrcala. Tijelo-obrazac podataka predstavlja se kao budućnost novih medija. Razvojem biotehnoloških novih oblika androidskog života počinje zamjena ljudske vrste poslijeljudskim oblicima života.“ (Kroker prema Nikodem, 2004:183) U okvirima posthumanizma, ljudsko tijelo se smatra protezom. „Tako produživanje ili zamjena tog tijela s drugim protezama postaje nastavak davno započetog procesa. Tijelo se oblikuje tako da može biti artikulirano s 'inteligentnim strojem'. Za poslijeljudsko stajalište nema bitne razlike između tjelesne egzistencije i računalne simulacije, kibernetičkog mehanizma i biološkog organizma, svrhovitosti robota i ljudskih ciljeva (Hayles, 1999:2). Jasno je da se poslijeljudsko stajalište misli kao poslijebiološko. Razvoj ljudskog bića sve više ovisi o kibernetičkoj tehnologiji, ljudsko biće postaje homokibernetikus.“ (Nikodem, 2004:183)

Kada govorimo o modificiranju tijela pomoću tehnologije i njenih artefakta, govorimo o biotehnologiji koja se eksponencijalno razvija zadnjih nekoliko desetljeća.



Zahvaljujući biotehnologiji, tijelo koje odumire zbog starosti ili nekog drugog razloga može se preoblikovati te se umirući dijelovi mogu zamijeniti (bili oni ključni za uspješno funkcioniranje organizma ili ne). Među znanostima koje se bave modificiranjem i spajanjem organskog i tehnološkog bitno je spomenuti i bioinženjering koji se fokusira na mogućnost primjene tehnologije na ljudsko tijelo tako što se prvobitno proučava struktura živog organizma u smislu mehaničkih svojstava (npr. mišići, kosti...). Osim bioinženjeringa, ključna je i bionika koja radi na primjeni bioloških procesa u tehnologiji te na premisi da se određeni principi dizajna (koji su karakteristični za ljudsko tijelo) koriste kao modeli prema kojima se proizvode nove mehaničke naprave. (Cavallaro, 2000:74) Navedene znanosti nam približavaju velik spektar mogućnosti kojima možemo spajati tehnologiju s ljudskim tijelom zahvaljujući čemu možemo proširiti tjelesne funkcije i nadvladati prirodne slabosti, a budući da se tehnologija konstantno razvija, posthumana se tijela mogu poboljšavati beskonačno. (Moravec prema Bell, 2001:144) Nekolicina autora koja se bavi ovim temama naglašava kako smo kao ljudi došli do kraja evolucije po pitanju vlastitih tijela, da se prirodno više ne možemo unaprijediti niti poboljšati zbog čega nam preostaje jedino okrenuti se tehnologiji i prihvatiti što ona donosi. U suprotnom, „kako inteligentni roboti budu dizajnirali uzastopne generacije nasljednika, tehnička evolucija će ubrzati. 'Biološki' ljudi mogu ili usvojiti fantastične mehanizme robota, postajući tako i sami roboti, ili se mogu povući u mrak.“ (Moravec prema Bell, 2001:144)

Zbog promjena tijela i njegovog statusa, često se u fokus dovode i pitanja identiteta u *cyber* kulturi. „Rad na protetičkim tehnološkim artefaktima, kiborzima, posthumanom i vidljivom čovjeku nudi načine za istraživanje promjenjivih uvjeta i mogućnosti utjelovljenja u svijetu koji dijele roboti, inteligentni softverski agenti, hibridi ljudi i strojeva i umjetni oblici života svih vrsta.“ (Bell, 2001:206) Pitanje identiteta nije jedina posljedica ovih promjena. Danas je tijelo „posvuda i nigdje u društvenoj teoriji“. (Bell, 2001:138) Williams i Bendelow navode kako se pojavljuje središnji paradoks u poststrukturalističkom stajalištu da su tijela rekonfigurirana kao fluidna, fragmentirana, raspršena i višestruka – što se više pitanja vezano uz tijela postavlja, to se više potkopava naš osjećaj o tome što tijelo zapravo jest. (Bell, 2001:138) Ideja poslijeljudskog izaziva u nama mnoštvo emocija (istovremeno uzbuđenje i strah) te otvara mogućnosti za postavljanje mnogih pitanja vezanih uz tijelo, identitete, svijet itd. Međutim, postoji i strana koja, dakako, naglašava da sučeljavanje ljudskog i strojnog može imati

produktivne i pozitivne rezultate. Hayles navodi kako je „važno da posthumanizam nije (uvijek) odbacivanje tijela već da tehnološko povećanje (protezacija) nudi transmutaciju tijela u nove formacije umjesto njegovog potpunog nestanka. Ovo gledište je moćan protuotrov stajalištu koje analizira virtualnost kao podjelu između inertnog tijela koje je ostavljeno u fizičkom prostoru i bestjelesne subjektivnosti koja nastanjuje virtualno carstvo. (...) Ljudska se funkcionalnost proširuje jer se proširuju parametri kognitivnog sustava u kojem živi.“ (Bell, 2001:145)

Da se tijelo sve više shvaća samo kao meso kojim upravljamo te ga postupno zamjenjuje tehnologija vidljivo je i u činjenici da se razvijaju znanstvene discipline poput robotike, stvaranja umjetnog života, virtualne stvarnosti, umjetne inteligencije itd. Jedno od većih imena u *cyber* kulturi je Stelarc, umjetnik koji istražuje granice ljudskog tijela te smatra da je ljudsko tijelo, zapravo, zastarjelo. On poziva na „postbiološko otvrdnjavanje, izdubljivanje i dehidraciju organskog tijela, kako bi ono postalo trajnije i funkcionalno prilagodljivije. Šuplje tijelo tada postaje spremnik za razne kibertehtnološke implantate i uređaje, djelomično kako bi moglo preživjeti u svemiru“. (Bell, 2001:144) Stelarc objašnjava nekoliko distinkcija u pogledu na tijelo – navodi kako postoji psihotijelo koje nije čvrsto ni pouzdano, „njegov genetski kod proizvodi tijelo koje se često kviri i brzo se umara, dopuštajući samo male parametre preživljavanja i ograničavajući njegovu dugovječnost. Njegova kemija ugljika generira zastarjele emocije. Psihotijelo je shizofreno.“ (Stelarc prema Bell, 2001:144) Kao suprotnost organskom psihotijelu, Stelarc predstavlja kibertijelo koje „vrvi elektrodama i antenama, pojačavajući svoje mogućnosti i projicirajući svoju prisutnost na udaljene lokacije i u virtualne prostore. Kibertijelo postaje prošireni sustav, ne samo kako bi održalo sebe, već da bi poboljšalo rad i pokrenulo alternativne inteligentne sustave.“ (Stelarc prema Bell, 2001:144) „Za Stelarca, tehnološko 'koloniziranje' tijela predstavlja kraj evolucije. Primjena bio-tehnologije otvara mogućnosti ukidanja rađanja (izvantjelesna oplodnja i njega fetusa) i smrti (zamjena 'dotrajalih' dijelova tijela). S obzirom na sve nepovoljnije životne uvjete u prirodi, „da bi se prilagodilo, tijelo mora postati besmrtno.“ (Nikodem, 2008:216) Međutim, ne dijele svi mišljenje. Neki se kritičari i autori boje kako bi potpuno odbacivanje ljudskog tijela moglo dovesti do toga da postajemo suvišni kao ljudska vrsta umjesto teorije da će nas ono osloboditi od primitivnosti i loših karakteristika (emocije, glad, bolesti, bol...). Mnogi smatraju kako u spajanju organskog i tehnološkog postoji nešto „potencijalno čudovišno“ (Nikodem, 2008:217). Primjerice, Nick Bostrom iznosi

tri moguća tipa straha povezanih s poslijeljudskim: „prvi označava strah da sam proces 'posthumanizacije' označava svojevrsnu degradaciju ljudskoga; drugi pak označava strah da bi poslijeljudski oblici života mogli predstavljati prijetnju 'običnim' ljudima; a treći, da razvoj poslijeljudskih oblika života otvara mogućnosti nastanka 'natprirodnih' ('superprirodnih') bića.“ (Bostrom prema Nikodem, 2008:217). U svakoj situaciji i predviđanju postoje pozitivna i negativna očekivanja, odnosno predviđanja, dok je realnost vjerojatno negdje u sredini. Waldby pretpostavlja da će biti i nepredvidljivih nuspojava u procesu stapanja ljudi i strojeva što je vidljivo na pokušajima posthumanizacije od strane biomedicine gdje novi lijekovi, umjetni organi i udovi često nisu uspješno implementirani iz prvih pokušaja. (Bell, 2001:145)

Kada je riječ o postmoderni i poslijeljudskom zbog čega se ljudska bića i njihova tijela počinju shvaćati na drugačiji način, polazna točka je pojam kiborga koji „u sebi sadrži i modernističke i postmodernističke karakteristike“ (Nikodem, 2004:175) te je, naravno, glavni pojam u raspravama o spajanju ljudskog i tehnološkog.

## **5. Koncept kiborga kao ideja spajanja ljudskog i strojnog**

Pojam „kiborg“ predložen je 1960. godine od strane Manfreda E. Clynesa i Nathana S. Klinea na simpoziju „Psiho-fiziološki aspekti leta u svemir“ kao prijedlog prilagodbe ljudskog tijela za letove u svemir. Pojam kiborga je predložen kako bi „označio spajanje ljudskog i strojnog u svrhu pojačavanja ljudskih sposobnosti pod određenim, za ljudski život neprimjerenim uvjetima.“ (Nikodem, 2004:175-176) Prije njihovog istraživanja i prijedloga, uglavnom se istraživalo kako bi se mogli prilagoditi drugi planeti do te mjere da imaju uvjete života slične ili iste onima na Zemlji, no oni 60-e godine iznose da vjeruju kako bismo mogli uspješno modificirati vlastita tijela i putovati kroz svemir bez zaštitnih odjela. (Nikodem, 2004:176) Koncept kiborga, kao što je već naznačeno, smatra se prijelazom s ljudskog (modernog) na poslijeljudsko odnosno postmoderno. „...razvija se u specifičnom društveno-povijesnom kontekstu kojeg također karakterizira nekoliko bitnih prijelaza: u znanosti, prijelaz s teorije 'crne kutije' na stajalište o promatraču kao dijelu promatranog sustava; u politici, prijelaz s koncepcije 'vanjskog totalitarizma' na koncepciju 'unutrašnjeg totalitarizma' (Nikodem, 2004); i prijelaz s koncepcija osvajanja 'vanjskog Svemira' na koloniziranje 'unutrašnjeg svemira' (Nikodem, 2003).“ (Nikodem, 2004:192) „Da je područje poslijeljudskog zapravo

područje kiborga potpire se Haylesovim određivanjem poslijeljuskog kao široko područje spajanja, sučelja ljudskog bića i 'inteligentnog stroja'.“ (Nikodem, 2004:182)

Kiborg se konkretno definira kao „živi organizam unutar kojeg je ugrađen stroj što donosi modifikaciju i poboljšanje funkcija tog živog organizma. Kiborg je organizam koji je dijelom živo biće, a dijelom stroj.“ (Nikodem, 2004:176) Osim kiborga, umjetnim bićima se smatraju roboti i androidi. Robot je potpuno umjetna konstrukcija koji uglavnom nije nalik ljudskom biću (postoje razni oblici i veličine) te ga u literaturu uvodi Čapek u drami R.U.R. iz 1920. godine. (Nikodem, 2019.) Android je također potpuno umjetna konstrukcija, no za razliku od robota, izgleda poput ljudskog bića. (Nikodem, 2019.) Na pojmove androida i robota koncentrirat ćemo se prilikom analize uzorka filmova, budući da su u tim ulogama najčešće glavni likovi o kojima će se voditi rasprava.

S pojmom kiborga dolazi mnoštvo mogućnosti i načina kako implementirati tehnološke artefakte u ljudsko tijelo. Naravno, kibernetički se organizam stvara prema određenim potrebama. Tehnologija i inovacije kiborga imaju nekoliko mogućih funkcija – mogu biti restorativne (kada se koriste u svrhu vraćanja izgubljene tjelesne funkcije i njima se nadomještaju izgubljeni organi ili udovi), normalizirajuće (kada se koriste kako bi živo biće vratili u stanje normalnosti ukoliko je to potrebno), rekonfigurirajuće (u kontekstu stvaranja postljudskih stvorenja) i unaprjeđujuće (što je krajnji cilj većine vojnih te industrijskih istraživanja). (Gray et al. prema Bell, 2001:149)

Neki autori su koncept kiborga odlučili sagledati iz potpuno drugačije perspektive. Recimo, Donna Haraway (čiji „Manifest“ gotovo svaki autor koji piše o kiborzima koristi kao polazišni tekst) navodi kako kiborg nije samo „hibrid stroja i organizma, on je također stvorenje društvene stvarnosti kao i fiktivno stvorenje“. (Haraway prema Burrow i Featherstone, 1995:37) Kiborg koji zamišlja Haraway nije onaj koji je stvoren da bi preživio vanzemaljske uvjete već je proizvod kasnog kapitalizma. „U skladu sa svojom tradicionalnom ekologijom, preoblikovan je u skladu s linijama entiteta koji bi mogao prekoračiti zemaljske društvene/simboličke granice između čovjeka i životinje, životinje-čovjeka (organizma) i stroja, te fizičkog i nefizičkog.“ (Haraway prema Burrow i Featherstone, 1995:37) Haraway nam predočava razne mogućnosti za načine na koji možemo doživljavati kiborge, iskoristiti njihove aspekte i kako ih možemo oblikovati prema potrebama društva.

Spoj ljudskog i tehnološkog ne moramo gledati samo u doslovnom smislu gdje su u takvom odnosu da sačinjavaju jedan objekt. Spomenuli smo već da se možemo smatrati kiborzima ako nosimo naočale/leće ili imamo umjetni srčani zalistak. Ali, recimo, kao primjer „kiborgizacije“ može se gledati i vožnja automobilom budući da smo, zahvaljujući automobilu i mogućnosti upravljanja njime, brži, pokretljiviji, možemo nositi više stvari odjednom itd. (Bell, 2001:150) Autori poput Tonyja Fitzpatricka i Davida Hessa povezuju kiborgizam i s našom ovisnošću o računalima, telefonima, televizorima itd. Kiborg je „proizvod svakodnevne interakcije percepcije/kognicije s ekranom, gdje se tijelo stapa u elektroničke slike koje prima, reflektira i odašilje“. (Fitzpatrick prema Bell, 2001:150) Autorica Katherine Hayles iznosi da se procjenjuje „da se 10% sadašnje populacije SAD-a može smatrati kiborzima u tehničkom smislu te riječi, uključujući ljude s pacemaker-ima, umjetnim zglobovima, implantatima itd. Estetska kirurgija, biotehnologija, genetski inženjering i zamjena organskih funkcija tehnološkim implantatima pokazuju da jednostavno ne postoji nešto poput 'čistog tijela'.“ (Cavallaro, 2000:45)

### **5.1. Promjene u percepciji ljudskog tijela**

Razvoj tehnologije i kibernetike kao znanosti omogućavaju nam da ideje i vizije o idealnom ljudskom tijelu uspješno realiziramo. Zahvaljujući virtualnim avatarima u igricama i ostalim periferijama internetskog prostora, neke već možemo samostalno dizajnirati. Realiziran objekt koji je najbliži navedenom idealu danas je kiborg, „humanoidni hibrid koji spaja računalnu tehnologiju i ljudsko tijelo“. (Haraway prema Burrow i Featherstone, 1995:100) Pojam kiborga utjelovljuje, zapravo, dvije fantazije koje se nalaze jedna nasuprot drugoj – onu o čistom ljudskom tijelu i onu o tehnološki naprednom tijelu. „...kiborg predstavlja zatvoreno, čisto, tvrdo, tijesno i nekontaminirano tijelo. Nudi ideal tijela koje ne jede, ne pije, ne plače, ne znoji se, ne mokri, ne vrši nuždu, menstruaciju, ejakulaciju: tijelo koje ne pati od bolesti i ne umire. Ovo puritansko tijelo bez sekreta i indiskrecija utjelovljuje fantaziju o svemoći. Mehanički dijelovi koji zamjenjuju obične anatomske dijelove trebali bi poboljšati potencijal snage tijela i odbaciti njegovu povezanost s propusnom materijalnošću.“ (Cavallaro, 2000:46) Ako je okolina sastavljena izričito od informacija, ljudski organizam koji je pretvoren u kiborga je savršen za prilagodbu novom okruženju. „Unutar parametara modernosti, strojno tijelo trebalo bi sadržavati načela racionalnosti, objektivnosti i apstrakcije. (...) Međutim, kibernetički organizam također utjelovljuje postmoderni pogled koji ne idealizira

tehnologiju ni kao racionalnu ni kao uređenu, već zapravo naglašava njezinu sklonost rušenju tradicionalnih granica.“ (Cavallaro, 2000:52) Extropiansov FAQ file postljude definira kao „osobe neviđenih fizičkih, intelektualnih i psiholoških sposobnosti, samoprogramirajući i samodefinirajući, potencijalno besmrtni, neograničeni pojedinci. Postljudi su evolucijom prevladali biološka, neurološka i psihološka ograničenja. Postljudi mogu biti djelomično ili potpuno biološkog oblika, ali će vjerojatno biti djelomično ili u potpunosti postbiološki - naše osobnosti su prebačene 'u' izdržljivija, modificiranija, brža i moćnija tijela te hardver za razmišljanje.“ (Bell, 2001: 146)

Tema umjetnih bića nije popularna samo među znanstvenicima i istražiteljima u određenim znanstvenim disciplinama. Sve više prostora zauzima u popularnoj kulturi, bilo to u tekstualnom obliku unutar romana ili priča, ili na velikim filmskim platnima. Broj filmova s kiborзима, androidima i/ili robotima u glavnim ulogama sve je veći. Zahvaljujući razvoju tehnologije, pojavila se nekolicina novih kulturnih pravaca među kojima se ističu znanstvena fantastika i, naravno, *cyberpunk*.

## **6. Znanstvena fantastika (*sci-fi*)**

Iako su službeni počeci znanstvene fantastike zabilježeni sredinom 1920-ih godina, mnogo se djela navodi kao preteča istoj. Ovdje neki autori navode Luciana iz Samostate koji se već 150. godine bavio temama poput međuplanetarnog putovanja i ratovanja u djelu *Vera Historia* („Prava povijest“). (Cavallaro, 2000:1-2) Primjerice, Ital Calvin navodi da je Cyrano, autor „Putovanja na Mjesec“ iz 1661. godine, „prvi pravi preteča znanstvene fantastike“ jer „veliča jedinstvo svih stvari, živih ili neživih, kombinatorij elementarnih figura koje određuju raznolikost živih oblika, i iznad svega prenosi osjećaj nesigurnosti procesa iza njih“. (Cavallaro, 2000:2) Djela koja su danas klasificirana kao klasici, a kroz njih se provlače teme imaginarnih putovanja, nadnaravnih istraživanja, metafizičkih zadataka i slično, mogu se smatrati djelima znanstvene fantastike, ili barem njenim prethodnicima. Primjeri za to su, recimo, Homerova „Odiseja“, Moreova „Utopija“, Danteova „Božanska komedija“, Swiftova „Gulliverova putovanja“, Voltaireov „Candide“, Rousseauov „Emile“, Goetheov „Faust“ i slično. (Cavallaro, 2000:2-3) Kao najpoznatiji prethodnik modernog *sci-fija* navodi se Mary Shelley s romanom „Frankenstein“ iz 1818. godine. „Ono što ga čini klasikom u tom području je njegov fokus na pitanje što čini čovječanstvo u svijetu koji obećava mogućnosti za poboljšanje ljudskih moći putem znanosti i dehumanizira ljude kroz

tehnologiju.“ (Cavallaro, 2000:2-3) Uz Mary Shelley se ističu Jules Verne i H. G. Wells koji su svoje priče pisali sredinom i krajem 19. stoljeća te svojim djelima „anticipiraju kasniji razvoj žanra pokušavajući prikazati fantastične avanture kao znanstveno prihvatljive i, posebno u Wellsovom slučaju, utemeljiti fantaziju na poznavanju znanstvenih pitanja. Wellsov 'Vremeplov' (1895.) uvodi nekoliko tema kojima je suđeno da postanu istaknute u kasnijoj znanstvenoj fantastici, a glavne su one o putovanju kroz vrijeme, izgledima za uništenje svijeta te susretu između čovjeka i svemiraca. 'Rat svjetova' (1898.) bavi se temom invazije izvanzemaljaca. Ti se tekstovi nikako ne mogu smatrati pukim fantazijama, jer oni zapravo na beskompromisne načine artikuliraju duboko ukorijenjene tjeskobe o kulturnoj degeneraciji, brkanju tradicionalnih granica, potencijalno destruktivnim posljedicama tehnološkog napretka i, iznad svega, eroziji viktorijanskih uvjerenja u opadajućim imperijalnim kulturama.“ (Cavallaro, 2000:2-3)

Nerijetko se kao godina kada je utemeljena moderna znanstvena fantastika ističe 1926. s izdanim prvim brojem američkog časopisa pod nazivom *Amazing Stories* („Nevjerojatne priče“) i uredništvom Huga Gernsbacka. Za Gernsbacka se navodi da je „imao je pomalo paradoksalno očekivanje onoga od čega bi se znanstveno-fantastična priča trebala sastojati i što bi trebala postići. S jedne strane, očekivao je da će priča biti utemeljena na znanosti i biti aktualna za mlade ljude koji se bave znanstvenom karijerom. S druge strane, želio je da to bude 'šarmantna romansa pomiješana sa znanstvenim činjenicama i proročanskom vizijom'. ...te su priče bile, prema *Grolier Multimedia Enciklopediji*, 'otrcane pustolovne priče u kojima su junaci obučeni u sumnjivu svemirsku metalnu opremu uništavali vanzemaljske svjetove i spašavali svemirske djevojke'.“ (Cavallaro, 2000:4) Bez obzira na navedeno, „Nevjerojatne priče“ postigle su status iznimno popularnog časopisa. Čak su se kasnijih godina (kasne 1920-e i 1930-e) objavljivali časopisi poput *Science Wonder Stories* („Čudesne znanstvene priče“), *Wonder Stories* („Čudesne priče“) i *Astounding Stories* („Zapanjujuće priče“) koji je među navedenima možda najbitnije izdvojiti. Naime, za urednika i osnivača „Zapanjujućih priča“, Johna W. Campbella, se često komentira da se njegova estetika temeljila na „predodžbi o znanstvenoj fantastici kao vjerodostojnom prikazu utjecaja tehnologije na pojedince i čitave kulture postignutom visokom razinom književne stručnosti, sofisticiranim narativnim tehnikama i rigoroznim pristupom temi.“ (Cavallaro, 2000:4-5) Nerijetko se ističe da se Campbellu potrebno zahvaliti za djela koje su pisali autori poput za koje se smatra da su obilježili zlatno doba znanstvene fantastike.

(Cavallaro, 2000:4-5) „U tom kontekstu su se razvile neke od glavnih tema znanstvene fantastike (...): roboti, alternativni svjetovi, putovanja brža od svjetlosti, mnoštvo galaksija prepunih ljudskih ili izvanzemaljskih kultura, susret ljudi i izvanzemaljaca i brojne zapanjujuće posljedice tog susreta i, u kasnijim 1940-ima, cijeli niz mogućnosti koje nudi nuklearna energija.“ (Cavallaro, 2000:5) 1950-ih godina i kasnije znanstvena se fantastika počela fokusirati primarno na utjecaj tehnologije na svakodnevni život ljudi te na sudbinu planeta Zemlje. Kao posebno važna era ističe se ona takozvanog „novog vala“ koju su obilježili autori poput Briana Adlissa i J. G. Ballarda, kao i publikacija *New Worlds* iz Velike Britanije koja je bila izdavana između 1946. i 1970. godine iza kojega je na mjestu glavnog urednika bio Michael Moorcock. (Cavallaro, 2000:5) „Fokus Novog vala bio je na aktualnim temama kao što su iscrpljivanje okoliša, prenapučenost gradova i odnos između tehnologije, kriminala, ovisnosti o drogama i seksualnosti. Dakle, Novi val na neki način predstavlja preludij u *cyberpunk*-ovoj preokupaciji utjecajem tehnologije na sadašnjost koliko i na budućnost, a glavni element koji su Gibson i njegovi suvremenici dodali u priču je, naravno, računalna tehnologija.“ (Cavallaro, 2000:5)

Znanstvena fantastika se utemeljeno smatra nekom vrstom preteče *cyberpunku*, ali nije jedina koja je utjecala na njegov razvoj i autore. Kao veliki utjecaj ističe se detektivska fikcija razvijena u Americi u kasnim dvadesetim i tridesetim godinama prošlog stoljeća čiji se pisci uglavnom fokusiraju na rješenje enigmi u zatvorenim prostorima (npr. seoske kuće) te se do rješenja dolazi na logičan, deduktivan i takoreći uredan način. Preispituju se pojmovi racionalnosti, zajednice, stabilnosti, pa i koncept tradicije koja se temelji na izvornim britanskim vrijednostima. Kao autori se ovdje ističu nezaobilazna Agatha Christie te G. K. Chesterton. (Cavallaro, 2000:8)

## **7. *Cyberpunk***

Pojam „*cyberpunk*“ prvi se put pojavljuje u kratkoj priči pod istim nazivom („*Cyberpunk*“) autora Brucea Bethkea. Priča je napisana već u proljeće 1980. godine (Cavallaro, 2000:13), a objavljena je u studenom 1983. godine u izdanju već spomenutog časopisa *Amazing Stories*. (Burrow i Featherstone, 1995:7) Kao najvažnije djelo *cyberpunka* do danas se smatra „*Neuromancer*“ Williama Gibsona objavljen 1984. godine. Autori Roger Burrow i Mike Featherstone ističu da je zanimljiv „način na koji je *cyberpunk* uzet kao koristan izvor za društvenu i kulturnu teoriju u razumijevanju



navodnih pomaka prema novoj epohi. Za Freda Jamesona, na primjer, *cyberpunk*, a posebice Gibsonov rad, predstavlja 'vrhunski književni izraz ako ne postmodernizma, onda samog kasnog kapitalizma. (...) Možda najekstremnija tvrdnja za *cyberpunk* dolazi od Timothyja Learyja koji izjavljuje da je Gibson 'proizveo ništa manje od temeljnog mita, temeljne legende, sljedeće faze ljudske evolucije. On ima filozofsku funkciju kakvu je Dante imao za feudalizam i koju su pisci poput Manna, Tolstoja i Melvillea... imali za industrijsko doba. Samo je marginalno manje ekstremna tvrdnja Sandy Stone da Gibsonov rad predstavlja crtu razdvajanja između različitih društvenih epoha na temelju različitih načina komunikacije. Za Stonea, objavljivanje „Neuromancera“ iskristaliziralo je novu zajednicu. (To) je doprlo do hakera (...) i tehnološki pismenih i socijalno nezadovoljnih koji su tražili društvene oblike u koje bi mogli transformirati fragmentiranu anomiju koja je karakterizirala život u (...) elektroničkom industrijskom *ghettu*. Gibsonova snažna vizija osigurala im je imaginarnu javnu sferu i diskurzivnu zajednicu koja je uspostavila temelje za mogućnost nove vrste društvene interakcije.“ (Burrow i Featherstone, 1995:7) „Namjeravao to William Gibson ili ne, njegova se fikcija može sustavno čitati kao društvena i kulturološka teorija, jer ne samo da oslikava 'trenutno prepoznatljiv portret moderne nevolje', nego također pokazuje 'skriveni dio ledenog brijega društvenih promjena koji 'sada klizi zlokobnom veličanstvenošću površinom kasnog dvadesetog stoljeća.“ (Sterling prema Burrow i Featherstone, 1995:8)

Iako je 1983. godina svakako najbitnija kada govorimo o utemeljenju *cyberpunka*, bitno je istaknuti što se događalo narednih godina. U prosincu 1984. godine, u Washinton Post-u je objavljen članak u kojem se pojavljuje pojam *cyberpunk* koji je Gardner Dozois upotrijebio kako bi jednom riječju opisao fikciju kruga autora poput Gibsona, Cadigana i Sterlinga. (Cavallaro, 2000:13) U časopisu Interzone #14 je godine 1985. objavljen članak pod naslovom „Nova znanstvena fantastika“. Taj se članak smatra prvim manifestom „*cyberpunk* pokreta“ u čijem su se središtu nalazili autori poput već spomenutog Gibsona, Sterlinga, Shirleyja, Shinera i Ruckera. (Nikodem, 2004:186) Iako se pojavio početkom 80-ih godina prošlog stoljeća, *cyberpunk* se nekoliko godina oblikovao u žanr kakav poznajemo i proučavamo danas.

### 7.1. Preteče *cyberpunka*

Osim znanstvene fantastike, za *cyberpunk* se navodi da ima mnogo poveznica s postmodernističkom fikcijom. Neki od primjera koji se navode su roman „Goli ručak“ (*Naked Lunch*) autora Williama S. Burroughsa objavljenog 1959. godine. Za „Goli ručak“ se ističe da je imao ključan utjecaj na pojavu i razvoj *cyberpunka* kao žanra jer je „krvav, sirov i, za neke čitatelje, potpuno odvratn. 'Goli ručak' provlači temu 'junk virusa' – ovisnosti o drogama – kao početnu točku za opojno putovanje u carstvo ponižavanja: stanje tijela i uma koje određene predmete i iskustva čini istovremeno privlačnim i odbojnim. Ova ideja, u kombinaciji s dosljednim spajanjem stvarnosti i fantazije, humora i horora, krivih medicinskih teorija i erotskih snova u romanu, utire put kasnijim *cyberpunk* spekulacijama o srodnim temama.“ (Cavallaro, 2000:10) Kao ključno djelo za *cyberpunk* se navodi i djelo *The Crying of Lot 49* autora Thomasa Pynchona objavljenog 1966. godine. Cavallaro (2000.) ga objašnjava kao ni približno (fizički) toliko uznemirujući kao „Goli ručak“, ali „duboko uznemirujuć u svojoj prezentaciji svijeta u kojem nema sigurnosti na koju bi se ljudi bili u mogućnosti osloniti.“ (Cavallaro, 2000:10) U kategoriju postmodernističke fikcije koja anticipira *cyberpunk* ubrojano je i djelo Dona DeLilla pod naslovom „Bijela buka“ (*White Noise*). Ovaj roman, objavljen 1984. godine, naglašava i ističe nesigurnost naizgled sigurnog i idiličnog života malenog grada u Sjevernoj Americi dok komentira distopijske konotacije kasnog kapitalizma. (Cavallaro, 2000:11)

Kao što je slučaj kod znanstvene fantastike, određena djela detektivske fikcije se također mogu povezati s postavljanjem temelja za *cyberpunk*. Primjerice, roman „Crvena žetva“ (*Red Harvest*) objavljen 1929. godine iza kojega je pisac Dashiell Hammett. Glavni lik romana je možda, takoreći, najočitija poveznica s likovima u djelima *cyberpunka*. On je usamljenik „koji se mora suočiti s amorfnim svijetom korupcije i nasilja te žonglirati svojom snagom kao fizičkim atributom i intelektualnom sposobnošću. Figura žestokog momka, odgovornog za rješavanje zagonetki u nadrealnom okruženju urbane brutalnosti, lišenog bilo kakvog stvarnog osjećaja pripadnosti i prisiljen da sam rješava probleme...“ (Cavallaro, 2000:9) Još jedna detektivska fikcija koja se spominje je „Veliki san“ (*The Big Sleep*) Raymonda Chandlera iz 1939. godine u kojem je naglašena izoliranost i neukorijenjenost glavnog lika Marlowea. (Cavallaro, 2000:9) U djelu se nagovještava analogija „između modernog detektiva i viteza litalice srednjovjekovne viteške tradicije. Ova ideja anticipira *cyberpunk* na dva načina. Prvo,

iskušenja kroz koja prolazi nekoliko *cyberpunk* heroja i heroína (kao što su Gibsonov *Count Zero*, *Virtual Light* i *Idoru*) odišu tradicionalnim potragama. Naravno, konvencionalni zmaj zamijenjen je drugim čudovištem, pohlepnom korporativnom ekonomijom, a stereotipna djevojka u nevolji komodificiranom žrtvom. Drugo, *cyberpunk* odjekuje Chandlerovim prisvajanjem srednjovjekovnih motiva u svojoj artikulaciji izrazito gotičkog senzibiliteta.“ (Cavallaro, 2000:9)

Kao važne prethodnike *cyberpunka*, Cavallaro (2000.) spominje i distopijske narative poput djela Bernarda Wolfea „*Limbo*“ iz 1952. godine, roman „*The Stars My Destination*“ iz 1955. godine koji je napisao Alfred Bestera, djelo objavljeno 1962. godine – „*A Clockwork Orange*“ Anthonyja Burgessa. (Cavallaro, 2000:9) Glavne teme ovih djela su transformacija tijela (koja je jedna od središnjih tema *cyberpunka*), tehnologija koja ima invazivan odnos prema tijelu (uključujući lobotomiju), vizije distopijske budućnosti, kriminalna ponašanja i slično. (Cavallaro, 2000:9)

*Cyberpunk* nije proizašao isključivo iz književnih djela, što je očito budući da se povezuje s razvojem kibernetike. „'Cyber' u *cyberpunku* odnosi se na znanost i, posebno, na revolucionarno redefiniranje odnosa između ljudi i strojeva čemu je pridonijela znanost kibernetike.“ (Cavallaro, 2000:13) Bez pojave kibernetike, tijelo se ne počinje shvaćati kao informacijski/elektronički sustav što je jedna od najčešćih tema *cyberpunk* djela. „Središnje mjesto u istraživanju u polju kibernetike je ideja da je, ako se ljudsko tijelo može zamisliti kao stroj, također moguće dizajnirati strojeve koji simuliraju ljudski organizam. (...) Tako dizajniran stroj je kibernetički organizam, tehnološka konstrukcija koja replicira ljudsko tijelo na temelju razumijevanja strukturnih sličnosti između strojeva i živih organizama. Virtualna zamjenjivost ljudskih tijela i strojeva tema je koja se ponavlja u *cyberpunku* i svojstvena je njegovim prikazima kiborga.“ (Cavallaro, 2000:13)

No, da nastavim u sličnom tonu, *cyberpunk* nije nastao samo zbog inspiracije prethodnih književnih djela koja su se bavila sličnim ili istim temama te razvojem kibernetike. Veliki utjecaj imali su okruženje i kultura u kojima su generacije *cyberpunk* autora odrastale. Živjeli su i odrasli u svijetu gdje su „svjedočili rađanju i rastu tehnologija o kojima su ranije generacije autora znanstvene fantastike mogle samo maštati ili nagađati. Kao što ističe Steve Brown, umjesto da moraju izmišljati vizije budućnosti praktički od nule, bili su u poziciji prikupiti djeliće i komadiće onoga što se uistinu zbivalo i podijeliti to s čitateljima koji su već živjeli u Gibsonovom „Širenju“ (djelo

*Sprawl*), znali oni to ili ne.“ (Cavallaro, 2000:19) Te su generacije bile „uronjene“ u tehnologiju i koristile ju svakodnevno. „*Cyberpunkeri* su bili prva generacija umjetnika za koje tehnologije satelitskih antena, video i audio *playeri* i snimači, računala i video igrice (oboje od posebne važnosti), digitalni satovi i MTV nisu bili egzotika, već dio dnevne 'matrice stvarnosti'. Oni su također bili prva generacija pisaca koji su kao tinejdžeri čitali Thomasa Pynchona, Ballarda i Burroughsa, koji su odrasli uronjeni u tehnologiju, ali i u pop kulturu, u vrijednosti i estetiku kontrakulture povezane s kulturom droge, punk rocka, videoigara, *Heavy Metal* stripovima i znanstveno-fantastičnim/horor filmovima Georgea Romera, Davida Cronenberga i Ridleyja Scotta.“ (Cavallaro, 2000:18-19)

Zbog svega navedenog, *cyberpunk* pisci imali su snažan utjecaj na društvene teorije (posebice one vezane uz postmodernu), sociološke analize poput pitanja javnog prostora, općenitog urbanog stanja, predviđanje trendova i slično. (Burrow i Featherstone, 1995:8) Da ne spominjemo pitanja utjecaja tehnologije na društvo, utjecaj tehnologije na tijelo, ideju virtualnog prostora i mogućnosti koje ono pruža itd. Temama javnog prostora, urbanog nadzora, suvremenim urbanim stanjem i slično najčešće se bavio već spomenuti William Gibson, kao i autori koji su pronalazili inspiraciju u njegovim djelima. Primjerice, Gibsonovo najistaknutije djelo kada govorimo o ovim temama je „Virtualno svjetlo“ (*Virtual Light*) iz 1993. godine koje je inspirirano Davisovom analizom Los Angelesa iz 1990. godine. (Burrow i Featherstone, 1995:9) „Kellner (1995) također prepoznaje rekurzivnost između *cyberpunka* i postmoderne društvene teorije: *cyberpunk* znanstvena fantastika može se čitati kao neka vrsta društvene teorije, dok se Baudrillardova futuristička postmoderna društvena teorija može čitati kao znanstvena fantastika. Ova optika također sugerira dekonstrukciju oštih suprotnosti između književnosti i društvene teorije, pokazujući da većina društvenih teorija sadrži narativ i viziju sadašnjosti i budućnosti, te da određene vrste književnosti pružaju uvjerljiva mapiranja suvremenog okruženja i, u slučaju *cyberpunka*, budućih trendova. ...u trenutku kada je Baudrillard ispustio teorijsku loptu, izgubivši inicijativu, Gibson i *cyberpunk* su je preuzeli, započevši svoja istraživanja novog budućeg svijeta koji je dotle istraživao Baudrillard.“ (Kellner prema Burrow i Featherstone, 1995:9)

Dani Cavallaro je objedinio stajališta nekolicine autora u odnosu prema *cyberpunku* koji dosljedno prikazuju i sumiraju definiciju žanra u skladu sa svime što se do sada navelo u radu vezano uz isti: „Cyberpunk je opisan kao 'hip, poetičan i posthuman'

(Targowsky); kao 'postmoderni književno-kulturni stil koji projicira kompjuteriziranu budućnost' (Heim); kao 'sveprisutna datasfera kompjuteriziranih informacija' (autor nepoznat); kao 'povratak korijenima' (autor nepoznat); kao 'vrhunski književni izraz ako ne postmodernizma, onda samog kasnog kapitalizma' (Jameson); kao 'novi oblik postojanja, oslobođen okova fizičkog tijela' (Jeschke); i kao 'sudar punkerskog senzibiliteta - nemira, pobune - sa stolnim računalima' (Cadigan). Multiakcentualnost cyberpunka usporedna je s onom povezanih fenomena *cyber* prostora i virtualne stvarnosti.“ (Cavallaro, 2000:26)

## 7.2. Tematike i likovi cyberpunka

U središtu *cyberpunk* djela uglavnom su postapokaliptične vizije distopijske budućnosti u velikim metropolama kojima vladaju korporacije. „Za razliku od tipičnih utopija i mnogih drugih klasičnih scenarija znanstvene fantastike, *cyberpunk* svijet nije sterilan, čist i sjajan, već je obilježen prljavštinom, nasiljem i pesimizmom...“ (Bernhardt, Rinnhofer i Schrögel:2022)<sup>7</sup> Pitanje identiteta i ključnih karakteristika ljudskosti (što je to što nas čini ljudima) su, također, glavne teme koje pronalazimo u *cyberpunk* pričama. O njima će još biti riječi kasnije u radu.

Burrow i Featherstone (1995.) za *cyberpunk* navode da „skicira mračnu stranu tehnoloških vizija budućnosti, sa širokim rasponom post-ljudskih oblika koji imaju i teorijske i praktične implikacije; teoretski utječu na one koji pokušavaju rekonstruirati društvenu teoriju sadašnjosti i bliske budućnosti, a praktično, u smislu onih (uglavnom mladih) koji žele osmisliti eksperimentalne stilove života i subkulture kojima je cilj živjeti i doprinijeti odabranim aspektima konstelacije *cyberspacea/cyberpunka*.“ (Burrow i Featherstone, 1995:1-3)

Likovi koji vladaju *cyberpunk* pričama su „ljudi na rubu društva: autsajderi, neprilagođeni i psihopati, koji se bore za opstanak na planetu prepunom smeća koji je, pribjegavajući slici Rudyja Ruckera, uvijek na rubu raspadanja u močvari 'blatnih snova'.“ (Cavallaro, 2000:14) Autsajderi koji i dalje pokušavaju pronaći svoje mjesto u svijetu koji se oko njih raspada i rekonstruira uz tehnologiju. Često nisu sigurni tko su ni koja je njihova svrha, ne znaju što je stvarno, a što nije; sumnjičavi su i često ne vjeruju ljudima koji ih okružuju. Kao primjer *cyberpunk* lika izdvojila bih protagonista Casea iz

---

<sup>7</sup> Izvor: [https://www.researchgate.net/publication/361927022\\_The\\_Cyberpunk\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/361927022_The_Cyberpunk_Experience)

Gibsonovog romana „Neuromancer“ objavljenog 1984. godine. Case je lik koji je haker, „kompjutorski kauboj“, nedopušten operater na mreži. Biokemijski je modificirao svoju jetru i gušteraču kako bi poništio sposobnost da se napuši/nadrogira. Druži se s „drogom natopljenim svemirskim rastama“. Oslobađa umjetnu inteligenciju. Mijenja krajolik Matrixa u kojem se bori protiv obmana i zločina koji vladaju njime.<sup>8</sup> Matrix ovdje, zapravo, predstavlja već spomenuti *cyberspace*, odnosno kiberprostor.

Koncept koji je popularan u ovim djelima je i onaj vezan uz stvarnost. „Prema Vivian Sobchack, znanstvena fantastika je 'kognitivno mapiranje i poetska figuracija društvenih odnosa budući da su oni konstituirani novim tehnološkim načinima kako 'biti-u-svijetu'. Larry McCaffery tvrdi da je vrsta 'kognitivnog mapiranja' koju posebno nudi *cyberpunk* pokušaj 'pronalaženja prikladnog sredstva za prikazivanje moćne i zabrinjavajuće tehnološke logike koja je u osnovi postmodernog stanja'.“ (Cavallaro, 2000:14)

Budući da je povezan s razvojem tehnologije i često tematizira djela u tom kontekstu, u središtu *cyberpunk* djela nerijetko se provlači tema interakcije i spajanja ljudskog i tehnološkog. „Kiberpunkeri nam nude svijet u kojem strojevi nisu poslušni i dobroćudni asistenti, već su, po svojim namjerama i ciljevima, u ratu s čovječanstvom. Ono što još više uznemiruje je da kiberpunkeri nude svijet u kojem je postalo nemoguće razlučiti čovjeka od stroja (egzemplarni *cyberpunk* film *Blade Runner*, 1982.). Kevin McCarron objašnjava da *cyber* pisci uvode mašineriju u obliku "usavršenih" ljudi, androida i kiborga koji kompliciraju Descartesovu umirujuću binarnu podjelu duh/tijelo; umeće se ambivalentni treći član, a uznemirujuće iskustvo koje iz toga slijedi, kod likova u tekstovima te u čitateljima i gledateljima, primarno je ontološko.“ (Burrow i Featherstone prema Sabol, 2002:193) *Cyberpunk* likovi koji su u ulogama umjetnih bića često su prikazani kao glavni neprijatelji, ali nerijetko ih vidamo u ulogama gdje pomažu ljudima pobijediti druga umjetna bića čiji je cilj uništiti ili zavladata našim planetom. Vrlo često likovi koji su umjetna bića nastoje postati ljudska bića, to im je ultimativni cilj i smatraju da im je u tome svrha. Postoji i treći slučaj gdje karakteriziraju oboje umjetna i ljudska bića, odnosno „Kod Philipha K. Dicka, a posebice u romanu Sanjaju li androidi električne ovce?, 'umjetna bića' istovremeno iskazuju ljudskost, u pozitivno moralnom smislu, ali i neprijateljstvo prema ljudskoj vrsti i civilizaciji općenito.“ (Nikodem,

---

<sup>8</sup> Izvor: <https://williamgibson.fandom.com/wiki/Case>

2008:210) Ti će se likovi (barem oni prikazani u filmskoj industriji) detaljno analizirati u sljedećem poglavlju rada.

Najčešće pitanje koje pronalazimo u *cyberpunkerskim* pričama, što ističe i David Porush, je već spomenuto pitanje – što je to što nas čini ljudima? „Ovo je pitanje nedvojbeno ključno za *cyberpunk* i stalno se pojavljuje dok takozvani pravi ljudi stupaju u interakciju s umjetnom inteligencijom, androidima, kiborzima, računalno simuliranim tijelima, mutantima i replikantima i od njih se traži da utvrde što točno razlikuje prirodno od umjetnog. U većini slučajeva ovu je razliku vrlo teško uočiti. To je jasno prikazano u knjizi „Sanjaju li androidi električne ovce?“ Philipa K. Dicka. (1972.), romanu koji na bitne načine predviđa *cyberpunk*. Njegov junak, Rick Deckard, regrutiran je da uništi replikante i od njega se traži da identificira svoje mete pomoću testa koji bi trebao prepoznati neljudska stvorenja.“ (Cavallaro, 2000:13) Uz pitanje ljudskosti se, dakako, veže i pitanje identiteta koje je još kompleksnije u slučaju *cyberpunka* nego što je možda inače. Ako nismo sigurni ni jesmo li uistinu ljudska bića, ili kako bismo definirali umjetna bića koja žive uz nas, kako bismo mogli dokučiti ostale detalje vezane uz svoje identitete? „Izmišljen iz 'jednakih mjera bijesa i gorkog humora, tehnološkog znanja i formalne inventivnosti', *cyberpunk* 'sustavno iskrivljuje naš osjećaj tko smo ili gdje smo, što je uopće 'stvarno', što je najvrjednije u ljudskom životu'. Stvarnost i identitet postaju nestabilni svojom redukcijom na status robe, naime zamjenjivih i jednokratnih proizvoda osuđenih na sudbinu planiranog i brzog zastarijevanja.“ (Cavallaro, 2000:14-15) Što je ono ključno u našoj ljudskosti, što je to što nas čini ljudima (posebice kada govorimo o odnosu ljudskih i umjetnih bića) središnje je pitanje ovoga rada o kojemu će još biti riječi u narednim poglavljima analize i zaključka.

### **7.3. Odnos prema tijelu u *cyberpunku***

Već je spomenuta interakcija ljudskog i tehnološkog kao jedna od središnjih tema u *cyberpunku*, no ovdje ćemo se posvetiti konkretno odnosu *cyberpunka* prema ljudskom tijelu. „*Cyberpunk* distopije predstavljaju postmoderni odnos prema tijelu, opet uvjetovano društveno-povijesnim kontekstom, a koji je posebno označen kibernetičkim i biogenetičkim zamislima o tijelu.“ (Nikodem, 2004:188) Nekolicina autora, poput McCarrona, navodi da je odnos *cyberpunka* prema tijelu neprijateljski. „Filozofski, tijelo se trivijalizira kako bi se privilegirao um. Iako se *cyberpunk* oslanja na tehnologiju i njome je fasciniran, žanr je duboko konzervativan i antitehnološki, nepopustljivo

neprijateljski nastrojen prema svakoj daljnjoj eroziji granice između ljudskoga i strojnoga. U svjetlu sve veće mehanizacije, to što *cyberpunk* kartezijanski privilegira duh, njegovim čitateljima omogućuje potvrđivanje nadmoći čovjeka nad strojem. *Cyberpunk* priče sugeriraju da strojevi mogu imati um, ali ljudska bića jesu umovi.“ (Burrow i Featherstone prema Sabol, 2002:193) Nerijetko se ljudsko tijelo u *cyberpunku* smatra samo mesom koje je tromo i jedino je što stoji između nas i života u virtualnom prostoru (*cyberspaceu*). „Jedna od osnovnih karakteristika *cyberpunka* i cjelokupne računalne tehnologije jest postavljanje mogućnosti bijega od tijela koje poprima utopijska obilježja. (...) S tim u vezi, Deborah Lupton smatra da se u *cyberpunku* o tijelu često govori kao o mrtvom mesu koje okružuje aktivni um, koji pak konstruira „autentično“ jastvo.“ (Nikodem, 2004:187) Krajnji cilj više nije modificirati tijelo za uvjete u kojima ono ne može preživjeti već ga se u potpunosti „riješiti“ kako bismo mogli uroniti u tehnološki, virtualni svijet. „San *cyber* kulture je ostaviti 'meso iza sebe' i postati destilirani u čistom, nekontaminiranom odnosu s računalnom tehnologijom. Želja za evolucijskom transformacijom čovjeka pomaknula je fokus s priprema za putovanje u 'svemir' s umirućeg planeta na virtualni, 'unutarnji' prostor računala.“ (Morse prema Burrow i Featherstone, 1995:100)

U globalu, *cyberpunk* nas potiče „da se pozabavimo temeljnim pitanjima o utjelovljenju i o odnosu tijela prema prostoru i vremenu; da ispitamo gdje i kada se naša iskustva odvijaju i ulogu koju naša tijela imaju u kontekstu takvih iskustava. Kao što pokazuju mnogi *cyberpunk* pisci, mi uvijek percipiramo i upoznajemo stvari samo kao tijela – to jest, membrane od krvi i mesa – a ne kao bestjelesne svijesti, čak i u najtemeljitiije virtualiziranim situacijama. Načini na koje pregovaramo o ideološkim, etičkim i estetskim pitanjima nisu apstraktni, jer se temelje na konstrukciji kulturnih tijela percepcije i znanja. Takva tijela nisu statične konfiguracije kao što ni pojedinačni organizam nije nepromjenjiv. Oni zapravo permutiraju u svakom trenutku; uvijek su, drugim riječima, u procesu utjelovljenja. Znanje je u konačnici utjelovljeno jer su iskustva upisana (i kao sjećanja i kao očekivanja) u same naše stanice. Ljudski identitet, pak, nije skup nematerijalnih podataka; ono je zapravo, kako primjećuje Roland Barthes, 'tkivo citata'. Prakse kroz koje je to 'tkivo' satkano čine složenu ritualnu strukturu kroz koju se tijelo ceremonijalno tekstualizira.“ (Cavallaro, 2000:78)

*Cyberpunk* nam je otvorio vrata prema novom shvaćanju ljudskog tijela i smještanje novih oblika tijela u određene kontekste, ali i boljem razumijevanju



tehnološkog napretka generalno. Zahvaljujući *cyberpunku*, tehnologija se dodatno približila ljudima koji nisu znanstvenici i stručnjaci već ljubitelji te kulture koji ju istražuju iz udobnosti svojih domova čitajući Gibsonovog „*Neuromancera*“ ili gledajući *Blade Runnera* na svojim ekranima. Stoga, da je *cyberpunk* utjecao na naše shvaćanje novih tehnoloških oblika i oblikovanje stajališta prema istome nije ni najmanje upitno.

## **8. Distopijski svjetovi i umjetna bića u filmskoj industriji**

Zahvaljujući filmskoj industriji, budućnost oblikovana tehnologijom više nije prepuštena samo našoj vlastitoj mašti. Na velikim platnima i malim ekranima možemo vidjeti vizije budućih gradova i svakodnevnog života mnogih redatelja i producenata. Ono što je za rad najzanimljivije, možemo vidjeti i različite prikaze robota, androida i kiborga te kako se pretpostavlja da će razvijati odnose s čovječanstvom. Često je fokus u filmovima na tijelima umjetnih bića, njihovim sposobnostima, mogućnostima, ali i distinkcija između strojnog i ljudskog van parametara vezanih uz tijelo. U većini filmova umjetna bića su zavidna ljudima na određenim karakteristikama – iako su stvorena da budu što sličnija ljudima, uvijek postoji barem jedna ključna razlika između njih i ljudi.

Kako nam znanost omogućava nove percepcije umjetnih bića, njihova napredovala tijela i funkcije istog, tako se i naše zamišljanje umjetnih bića s vremenom mijenja. Tijela umjetnih bića u filmovima iz, primjerice, 2021. godine značajno se razlikuju od prikaza tijela iz filmova snimljenih u 1980-im godinama. Kao što je već navedeno u radu, danas nas tehnologija svakodnevno okružuje i gotovo u potpunosti ovisimo o njoj. Stoga više ne preispitujemo za što je sve robot koji smo nabavili kako bi obavljao kućanske poslove sposoban. S vremenom smo stekli veće povjerenje u tehnologiju te vjerujemo da nam može više koristiti nego naštetiti, zbog čega se stigma prema umjetnim bićima smanjuje. To je vidljivo i u popularnoj kulturi u kojoj pronalazimo sve više prikaza suradnje između ljudi i robota, što nije bio toliko čest slučaj prije, primjerice, 30-ak godina.

Ali, nije slučaj da samo sociokulturni kontekst i naša vlastita iskustva u odnosu s tehnologijom oblikuju potencijalne radnje filmova, već je moguće napraviti poveznicu i s činjenicom da filmska industrija utječe na našu percepciju umjetnih bića. Gledajući filmske scene stvaramo vlastita iskustva koja nam s vremenom oblikuju način razmišljanja i identitete. Filmovi nam omogućavaju da na neki način proživimo neku situaciju ili događaj koji se nisu odvili u stvarnosti. Time stvaramo nova iskustva prema

scenama koje su nam vizualno predočene na ekranima, iako nismo te scene proživjeli osobno. U ovome su kontekstu zanimljivi rezultati istraživanja koje je provodio Herbert Blumer u 1930-im godinama prošlog stoljeća. Blumer je zaključio da je „imaginativna identifikacija sasvim uobičajena te da, dok svjedočimo slici, nerijetko se projiciramo u ulogu heroja ili heroine.“ (Landsberg, 2004:179)<sup>9</sup> On tu imaginativnu identifikaciju definira kao „emocionalnu opsjednutost“ što utemeljuje s činjenicom da se „pojedinaac toliko temeljito poistovjećuje s radnjom ili se toliko udubi u sliku da se odmiče od uobičajenog trenda ponašanja.“ (Blumer prema Landsberg, 2004:179) „Ono što pojedinci vide može na njih utjecati toliko značajno da slike zapravo postanu dio njihove osobne arhive iskustva. Budući da filmsko iskustvo decentrira životno iskustvo, ono bi također moglo konstruirati identitet. Emocionalna opsjednutost (...) ima potencijal promijeniti nečije postupke u budućnosti utoliko koliko je pod njenim utjecajem pojedinac 'izbačen' iz svog normalnog (obrasca) ponašanja i potpuno je podređen svojim impulsima.“ (Landsberg, 2004: 179-180) Ovo možemo povezati s takozvanom normalizacijom prikaza umjetnih bića u svakodnevnim aktivnostima. Podsvjesno možemo vjerovati da znamo kako se umjetna bića ponašaju u određenim situacijama te djelovati prema tome, iako je iskustvo fiktivno. „Ovo sugerira da bi iskustvo unutar kina i sjećanja koja kino konstruira – unatoč činjenici da ih gledatelj nije proživio – mogli biti jednako značajni u konstruiranju ili dekonstrukciji gledateljevog identiteta kao i bilo koje iskustvo koje je zapravo proživio.“ (Landsberg, 2004:180)

### **8.1. Metodologija rada**

Glavni je cilj rada prikazati promjene u percepciji i prikazu uloga umjetnih bića u filmskoj industriji te istaknuti prema kojim se karakteristikama razlikuju (ili slične) ljudskim bićima. Ovaj je fenomen izabran za središte rada jer postoji sve veći porast prikaza umjetnih bića u popularnoj kulturi, ali se isto tako njihove karakteristike mijenjaju budući da tehnologija, također, sve značajnije napreduje u tom pogledu. Posebno su zanimljive karakteristike ljudskosti prikazivane u filmovima koji sačinjavaju uzorak. To su najčešće, kao što je već spomenuto ranije u radu, sjećanja i empatija. Osim navedenog,

---

<sup>9</sup> Objavljeno u: Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment. Uredili: Mike Featherstone i Roger Burrows. 175-190.

cilj rada jest napraviti pregled teorijskih razmatranja o razvoju tehnologije, kibernetici, spajanju ljudskog i tehnološkog, znanstvenoj fantastici i *cyberpunku*.

Metoda koja se koristi za potrebe pisanja ovog rada je analiza i deskripcija prikaza umjetnih bića i ključne karakteristike ličnosti. Osim toga, koristi se i komparativna metoda kojom se uspoređuju jedinice analize međusobno i s ljudskim bićima. Jedinice analize su umjetna bića (kiborzi, androidi i roboti) koja imaju sposobnost umjetne inteligencije. Umjetna bića koja su analizirana u ovom radu često preispituju vlastite identitete, vlastiti smisao, nastoje razumjeti po čemu se točno razlikuju od ljudskih bića, a nerijetko su prikazana i kao zavidna na ljudskim mogućnostima poput osjećanja emocija. Ono što je posebno zanimljivo, i što će biti u središtu analize, jest poistovjećivanje umjetnog s ljudskim i težnja da stroj dosegne ljudskost, da bude ravnopravan čovjeku u određenim aspektima. Istraživačka pitanja kojima se rad bavi su sljedeća: kako umjetna bića percipiraju ljude, kako ljudi percipiraju njih, kakve odnose umjetna bića stvaraju s ljudima, koje su ključne razlike između ljudi i umjetnih bića te kako se manifestiraju, kao i mogu li umjetna bića s vremenom razviti ljudske sposobnosti koje prije nisu imali. Uzorak se sastoji od relevantnih filmova u kojima se umjetna bića nalaze u glavnim ulogama, imaju sposobnost umjetne inteligencije, razvijaju ili posjeduju određene ljudske karakteristike te filmovi koji su snimljeni unazad posljednjih 40 godina. Razlog tome je što se nastoji prikazati da postoji povezanost između sve bržeg razvoja tehnologije umjetnih bića i njihovog prikaza u popularnoj kulturi, što je i svrha rada. Također, zahvaljujući filmskoj industriji vidljivo je da promjene u sociokulturnom kontekstu utječu na promjene u percepciji umjetnih bića. Još uvijek postoji određena stigmatizacija prema umjetnim bićima, odnosno suživotu s njima, što filmska industrija nekada podupire, a u drugim slučajevima opovrgava. Drugim riječima, u filmskoj industriji nastoje se prikazati strahovi koji postoje u vezi sa umjetnim bićima.

Rad nastoji doprinijeti većoj osviještenosti pojedinaca i istraživača (posebice onih koji djeluju u području sociologije i *cyber* kulture) o prikazima umjetnih bića u popularnoj kulturi. Također, njime se nadopunjavaju i dodatno elaboriraju postojeća znanja o promjeni narativa prikaza umjetnih bića u filmskoj industriji. Ovim se radom nastoji osvijestiti da je potrebno uključiti i popularnu kulturu te filmsku industriju u daljnja sociološka istraživanja, budući da su u njima prikazivane određene društvene problematike.

Uzorak se, kao što je već spomenuto, sastoji od deset filmova: *Blade Runner* (1982.), *Blade Runner 2049* (2017.), *Duh u oklopu* (*Ghost In The Shell*; 1995.), *Mojih 200 godina* (*Bicentennial Man*; 1999.), *Umjetna inteligencija* (*A.I.*; 2001.), *Ja, robot* (*I, robot*; 2004.), *Ex Machina* (2014.), *Alita: Anđeo borbe* (*Alita: Battle Angel*; 2019.), *Ja sam majka* (*I Am Mother*; 2019.) i *Osvetnici 2: Vladavina Ultrona* (*Avengers: Age of Ultron*; 2015.). Iako u današnje vrijeme više nije rijetkost pogledati film s umjetnim bićima, ovi su se filmovi istaknuli jer likovi u njima (najčešće umjetna bića) često preispituju koja je njihova svrha, koje su njihove mogućnosti, kako mogu postati prihvaćeni od strane ljudi, neki od njih preispituju jesu li ljudska ili umjetna bića. Zanima nas koje se ljudske karakteristike i sposobnosti manifestiraju u likovima umjetnih bića te kako one utječu na razvoj odnosa tih umjetnih bića i ljudi. Navedeni filmovi naglašavaju ljudske karakteristike prema kojima se čovjek razlikuje od umjetnog bića, zbog čega su odabrani za ovaj rad.

## **8.2. *Blade Runner* – „Ljudskiji od čovjeka“**

Možda najznačajniji film u kontekstu rasprave o tehnološkoj budućnosti i suživotu s umjetnim bićima jest upravo *Blade Runner* (najdosljedniji prijevod bio bi „Istrebljivač“). Film je žanrovski definiran kao kombinacija znanstvene fantastike i neo noir trilera, ali nerijetko ga se definira kao prvi „pravi“ *cyberpunk* film. *Blade Runner* temelji se na romanu Philipa K. Dicka iz 1968. godine pod nazivom „Sanjaju li androidi električne ovce?“. Objavljen 1982. godine, dvije godine prije nego li je Gibson objavio svoj roman „*Neuromancer*“, *Blade Runner* nije doživio veliku slavu nakon prve premijere, no danas se smatra jednim od najboljih i najbitnijih filmova znanstvene fantastike, a naravno i *cyberpunka*.

Radnja je smještena u 2019. godinu u Los Angeles, čija nam je panorama prikazana unutar prvih nekoliko minuta filma. Noć je i pada kiša, jedino što osvjetljava grad su ogromni ekrani na kojima se vrte reklame glomaznih korporacija. U cijelom gradu nema prikaza prirode – čak je i nekolicina životinja koje lutaju ulicama umjetno stvorena od strane čovjeka pomoću tehnologije, a prave su životinje odavno izumrle. Većina ljudi (naravno, dobrostojećih) živi u kolonijama na drugim planetima. Iznimka je Eldon Tyrell čija se tvrtka bavi proizvodnjom replikanata koji služe ljudima kao robovi i ratnici u navedenim kolonijama. Replikanti su androidi napravljeni da budu što sličniji ljudima, a svaki model ima određene funkcije, ovisno o tome za koju je ulogu izrađen. Moto

Tyrellove tvrtke koja proizvodi replikante je „ljudskiji od čovjeka“. Napravljeni su snažniji, brži, okretniji, barem jednake inteligencije u usporedbi s ljudima, ali po jednom se aspektu razlikuju – emocijama, odnosno empatiji.<sup>10</sup>

U glavnoj ulozi pronalazimo Ricka Deckarda, istrebljivača kojeg privode u policijsku stanicu kako bi ga nagovorili da odradi još jedan, posljednji zadatak. Istrebljivači su bili zaduženi za prepoznavanje replikanata te njihovo „umirovljenje“<sup>11</sup>, budući da je replikantima povratak na Zemlju zabranjen. Da bi uspješno identificirali replikante, istrebljivači se koriste takozvanim Voight-Kampff testom, često zvanim testom empatije. Deckard mora pronaći i identificirati grupu od četiri Nexus 6 replikanata koji su pobjegli sa svoje kolonije (Marsa) i vratili se na Zemlju da bi, kako kasnije u filmu doznajemo, došli do svog kreatora, Tyrella, s ciljem da im produži vijek trajanja na više od četiri godine. Kako bi se pripremio za zadatak, Deckard dolazi u Tyrellovu zgradu s ciljem da provede test na Nexus 6 replikantu koji se tamo nalazi – Rachael. Kada završe s testom i Rachael izađe iz prostorije, Deckard upita Tyrella je li ona replikant kako bi potvrdio svoju teoriju. Kroz njihov razgovor doznajemo kako je tijekom testiranja uobičajen broj od 20-30 pitanja prije nego li se može potvrditi da je subjekt koji je testiran replikant, a za Rachael je bilo potrebno više od sto pitanja. Rachael nije svjesna činjenice da je replikant već vjeruje da je stvarna osoba, odnosno ljudsko biće. Deckard se pita kako je to moguće, na što mu Tyrell odgovara da je Rachael eksperiment, prvi je model na kojem je isprobano usađivanje „jastuka za njihove emocije kako bismo njima mogli bolje upravljati“. Deckard ubrzo shvaća da je riječ o ugrađivanju sjećanja. Budući da Rachael ima sjećanja<sup>12</sup>, nije svjesna činjenice da je replikant, odnosno umjetno biće.<sup>13</sup> Nakon što joj Deckard uspije dokazati da je ona replikant, Rachael gubi osjećaj vlastitog jastva i počinje preispitivati vlastiti identitet. Do tog trena u filmu, Rachael je savršena. U prvoj sceni u kojoj se pojavljuje je sofisticirana, savršeno odjevena i našminkana, čak je i njen hod u skladu s time. Predstavljena je kao inteligentna, staložena i elegantna. Kada doznaje da nije ljudsko biće već replikant, Rachael gubi samopouzdanje, izgled joj postaje

---

<sup>10</sup> U filmu se naglašava kako bi s vremenom replikanti bili u mogućnosti razviti određene emocije poput straha, mržnje, ljubavi, ljubomore i slično. Zbog toga je u njih ugrađen sigurnosni protokol – nakon četiri godine života, replikanti se isključuju.

<sup>11</sup> Budući da replikanti nisu ljudska bića, u filmu se ne koristi izraz da se oni ubijaju već umirove.

<sup>12</sup> Iako ta sjećanja nisu njena već Tyrellove nećakinje, što joj Deckard dokazuje tijekom razgovora u njegovom stanu.

<sup>13</sup> Važnost koju pridajemo prošlim iskustvima i emocionalna rezonanca koju imamo s njima je ono što nas definira kao ljude. Sjećanja su nam temelj za emocije, a samo priziv tih emocija (na temelju sjećanja) definira nas, naše ponašanje, akcije i reakcije, a na kraju i naše identitete.

neuredniji te više nije sigurna ni u što osim u povjerenje i ljubav prema Deckardu. Ironično je u ovome što je Rachael bila savršenija i sličnija umjetnom biću kada je vjerovala da je čovjek, a od trena kada je svjesna činjenice da je replikant postaje sličnija ljudskom biću – preispituje vlastiti identitet i svrhu, izgled joj je neuredniji te je samostalno donijela odluku da se više neće vratiti k Tyrellu iako za to nije programirana.

Osim Rachael, najzanimljiviji je lik „razmetnog sina“ (kako ga je nazvao Tyrell), Roy Battyja. Roy je vođa skupine pobunjenih replikanata koji su se vratili na Zemlju. Ovaj je lik zanimljiv jer utjelovljuje mnogo karakteristika koje se mogu shvatiti suprotstavljenima. Istovremeno je opasan ubojica, a s druge strane nerijetko pokazuje zaigranost. Kada napokon dolazi svom stvaratelju Tyrellu kako bi ga zatražio da mu „produži život“, Tyrell mu odgovara da ne može to učiniti jer „stvoritelj ne može popraviti što je napravio“. Kada shvati da je prešao sav taj put uzalud i da neće uspjeti produžiti svoj životni vijek (koji je već pri kraju što nam je vidljivo u scenama gdje nastoji ponovno osposobiti dlan koji se počinje zatvarati što je jedan od prvih pokazatelja gašenja replikanata), Roy poljubi Tyrella i iskopa mu oči čime ga ubija na licu mjesta. Iako ga u ovoj sceni možemo shvaćati kao bezosjećajnog, gledajući iz druge perspektive možemo zaključiti da je Royjeva reakcija bila utemeljena na bijesu i ljutnji koje je osjećao kada je shvatio da mu je skoro smrt neizbježna i da je njihov dolazak na Zemlju (kao i smrt ostalih pobunjenih replikanata) bio uzaludan. Scena u kojoj su jasno prikazane njegove emocije je ona u kojoj shvaća da je Deckard ubio Pris. Kada dolazi do njenog tijela, Roy plače, ljubi je te premaže svoje lice njenom krvlju. Ipak, najbitnija scena kada govorimo o karakterizaciji Royja jest ona na rubu zgrade, nekoliko trenutaka prije njegove smrti. U trenutku kada Deckardu sklizne ruka s metalne konstrukcije za koju se dotle držao ne bi li pao s vrha zgrade, Roy (koji ga je do tada ganjao s namjerom da ga ubije, ili je barem tako prikazivano) ga hvata i diže ga na rub zgrade. Tada nastupa Royjev najpoznatiji monolog koji završava sa: „Svi ti trenuci biti će izgubljeni u vremenu, poput... suza u kiši. Vrijeme je za umrijeti.“ U ovoj je sceni vidljivo da Roy, iako je replikant, ima sposobnost osjećati iznimno mnogo emocija, i predočiti ih na tragično-poetski način.

Uspoređujući Deckarda koji je čovjek (iako se u nekim trenucima implicira da bi mogao biti replikant) i Royja, zanimljiva je činjenica da replikant pokazuje više ljudskosti od samog čovjeka. Kako bi preživio u distopijskom svijetu u kojem se nalazi, Deckard je morao postati hladan i ravnodušan. S druge strane imamo replikanta Roya koji, prema načinu na koji je programiran, ne bi trebao pokazivati emocije, a ipak

svjedočimo njegovoj ljubavi prema drugim replikantima, boli kada jedno od njih umre, bijesu, tuzi, želji za osvetom itd. Posebno je zanimljivo što u zadnjoj sceni, kao što i Deckard kasnije iznosi, Roy cijeni život općenito, nebitno je li u pitanju njegov život ili tuđi. Interesantan je razvoj lika Deckarda koji pokazuje sve više karakteristika ljudskosti što je film bliži kraju. Deckard emocije počinje pokazivati tek kada se zaljubljuje u Rachael i cilj mu je zaštititi je pod svaku cijenu.

Replikanti su, dakle, androidi u potpunosti nalik ljudima. Fizičkim izgledom su identični, stoga je jedini način da ih se uspješno razlikuje od ljudi Voight-Kampff test<sup>14</sup>. Replikanti su smatrani robovima stvorenim isključivo da bi služili ljudima za razne zadatke, od zabave do ratovanja. Ljudi replikante ne smatraju ravnopravnima, niti razvijaju emocije prema njima zbog čega se u filmu naglašava da se replikante „umirovljuje“, a ne ubija. Isključivo su sredstvo kojim se trguje i koristi u svijetu kojim vladaju velike korporacije poput Tyrellove. Jedini replikant prema kojem su razvijene emocije je Rachael kada se Deckard zaljubljuje u nju, no Rachael je iznimka budući da je jedinstveni model. Iako navodno nemaju sposobnost osjećanja emocija, replikanti se, izgleda, međusobno podržavaju, vole, rade zajedno kako bi se oslobodili od ropstva i živjeli samostalne živote ne oviseći o ljudima i njihovim željama ili naredbama.

Film ima sretan završetak u kojem Rachael i Deckard bježe iz Los Angelesa u zajednički život. Tada doznajemo da Rachael nema ugrađen sigurnosni sustav kojim će se isključiti nakon četiri proživljene godine jer je ona, kako je i sam Tyrell naglasio, eksperiment; model kakav nikada prije nije stvoren. Kako je njihova priča zbilja završila, doznajemo u nastavku filma: *Blade Runner 2049*.

### **8.3. *Blade Runner 2049*.**

35 godina nakon prvog filma, 2017. godine izlazi *Blade Runner 2049*. U glavnoj je ulozi agent K, replikant novije generacije koji je također istrebljivač (radi za policiju Los Angelesa), a umirovljuje starije modele replikanata. Na početku filma, dolazi na farmu replikanta kojega mora ubiti (odnosno, umiroviti). Ispred farme stoji ogromno stablo koje je, zapravo, posušeno i mrtvo. K uz pomoć tehnoloških uređaja koji su dio njegove opreme ubrzo doznaje da je ispod tog drveta zakopan sanduk s ostacima tijela (većinom kosti). Prilikom analize u laboratoriju, primjećuju da je smrt subjekta čije su

---

<sup>14</sup> Budući da replikanti kroz godine mogu razviti osjećaje, test nije stopostotni pokazatelj, ali je jedino sredstvo na koje se istrebljivači mogu osloniti prilikom identifikacije subjekta.

ostatke pronašli bila uzrokovana komplikacijama tijekom poroda te da se radilo o ženi. Rezultati analize pokazali su da je umrla prije skoro 30 godina. Uskoro primjećuju serijski broj na jednoj od kostiju čime dolaze do zaključka da je žena čije su ostatke pronašli, zapravo, bila replikant. Kako se ne bi doznalo da imaju mogućnost reprodukcije, šefica Joshi K-ju naređuje da uništi sve dokaze, uključujući i dijete. Radnja filma vrti se oko K-jeve potrage za djetetom, a isprepliće se s njegovim svakodnevnim životom i ljubavi koju osjeća prema Joi, umjetnom inteligencijom koja se manifestira kao hologram.

Nekolicina je stvari drugačija negoli u prvom filmu. Prva i osnovna razlika vezana uz replikante koju je potrebno naglasiti jest da više nemaju životni vijek ograničen na četiri godine. Nove generacije replikanata proizvedene od strane Niandera Wallace-a programirane su da bezuvjetno slušaju naredbe ljudi. Bez obzira na njihove društvene uloge i činjenicu da su i dalje proizvedeni s ciljem da bi služili ljudima, replikanti žive gotovo kao i ljudi (zarađuju plaće, žive u svojim kućama i stanovima i slično). Gotovo svi replikanti imaju ugrađena sjećanja, ali svjesni su činjenice da sjećanja nisu njihova i da oni nisu ljudska bića. Osim replikanata, postoje umjetna bića koja se manifestiraju kao hologrami (gore spomenuta Joi). Nemaju fizička tijela stoga ne mogu obavljati kućanske poslove ili bilo kakav sličan tip zadatka već služe kao zabava i društvo za usamljene ljude i replikante. Vezani su uz objekte unutar kojih su programirani, osim ako ih se spoji sa eminatorom što je zapravo maleni prijenosni uređaj kojim, primjerice Joi, nije ograničena svojim kretanjem na jedan objekt.

Pitanje „što je to što nas čini ljudima?“ još uvijek je u fokusu, no sada se promatra iz drugačije perspektive. Kada agentu K Joshi, njegova šefica, kaže da mora ubiti dijete koje je rođeno od strane replikanta prije 30 godina u svrhu uništavanja dokaza, K joj odgovara da to nije isto kao ubojstvo replikanata. Razliku vidi u tome što je ovo dijete rođeno, „izgurano na svijet“, zbog čega (kako on smatra) ono ima dušu. Dakle, ovdje je ključna distinkcija između ljudskog i umjetnog pojam duše. Kasnije se u filmu navodi da imati dušu ne znači biti rođen, već biti u mogućnosti donositi vlastite odluke, imati izbor i vlastite želje. Razvoj K-ja prvo je primjetan u trenutku kada dolazi k Joshi i laže joj da je ubio dijete (jer je tada vjerovao da je on dijete koje traži). Ovdje vidimo da se odupire ljudskim naredbama, odbija ih izvršiti te laže o svojim akcijama iako nije za to programiran.



Osim ključne karakteristike ljudskosti, film prožima pitanje „što je stvarno?“. Najjednostavniji primjer za ovo su sjećanja. K je cijeli svoj život uvjeren da je replikant, no prilikom ove istrage doznaje da su sjećanja koja su mu implementirana stvarna, ali i dalje nije siguran jesu li njegova ili ih je proživio netko drugi.<sup>15</sup>

K je lik koji se kroz film najviše razvija. Od lika koji je bio uvjeren da je replikant koji je stvoren samo kako bi obavljao svoju dužnost i izvršavao zadatke dolazi do toga da je uvjeren kako je on dijete koje je rodila replikantica zbog čega se počinje smatrati pravim čovjekom dostojnim duše. Život provodi uz Joi, hologram umjetne inteligencije, prema kojoj se odnosi kao prema svojoj ženi. K nastoji Joi omogućiti što je više moguće stoga joj poklanja spomenuti eminator kako bi imala mogućnost putovati s njim. Iako je Joi programirana kako bi udovoljavala svom vlasniku, čini se da je istinski voljela K-ja ali o njenoj će karakterizaciji biti više riječi kasnije. Joi K-ju daje ime<sup>16</sup> Joe, jer vjeruje da ga zaslužuje imati kada su bili uvjereni da je rođen. Nakon svake misije, replikanti su podvrgnuti novoj verziji Voight-Kampff testa. Nakon što doznaje da su sjećanja koja su mu implementirana stvarna, K-evi rezultati na testu su toliko loši da bi ga bilo potrebno umiroviti, ali kada šefici slaže da je ubio dijete, Joshi mu daje par dana da se resetira. Ponovno je zanimljivo što se replikant ponaša ljudski – protresen do srži zbog novih informacija koje je doznao, toliko da više ne može normalno funkcionirati. Nakon susreta s Deckardom u Las Vegasu gdje su ih napali Luv i ostali replikanti u službi Wallace-a, K se susreće sa skupinom Nexus 8 modela replikanata (stariji modeli kakve je umirovljavao) koji mu objašnjavaju da je dijete koje traži žensko i pozivaju ga da im se pridruži u revoluciji protiv ljudi čime K shvaća da nije dijete koje je rođeno već samo replikant. U Las Vegasu je izgubio Joi kada je Luv zgnječila eminator, a Joi ponovno susreće kada hoda Los Angelesom i pred njim se pojavljuje glomazna reklama za hologram umjetne inteligencije. Tada K shvaća da je sve što je njegov život činilo relativno normalnim i ljudskim, ustvari, bilo umjetno i lažno. Bez obzira na vlastite protokole, K odlučuje spasiti Deckarda čime riskira vlastiti život. Naposljetku omogućava Deckardu da napokon upozna vlastitu kćer. Ovime se smatra da je K razvio vlastitu dušu jer je radio protiv vlastitih protokola i programiranja te nesebično nastojao pomoći drugom (ljudskom) biću

---

<sup>15</sup> U ovom filmu postoji stručnjakinja za stvaranje sintetičkih sjećanja (dr. Ana Stelline) čime doznajemo da postoje dvije vrste sjećanja – ona u potpunosti osmišljena i ona koja su se zbilja dogodila te su implementirana u replikante s mogućnošću određenih modifikacija (kasnije u filmu doznajemo da sjećanja nisu K-jeva već upravo spomenute stručnjakinje za sjećanja, ali su za njega modificirana da bi bila uvjerljivija na način da se u sjećanju prikazuje dječak, a ne djevojčica).

<sup>16</sup> Replikanti u filmu nemaju imena već samo serijske brojeve i skraćenice, izuzev Luv.

bez obzira na to što dovodi vlastiti život u opasnost. Od savršenog replikanta koji bezuvjetno obnaša svoju dužnost kao agent Los Angeleske policije, na kraju filma gledamo umjetno biće koje je prihvatilo da sjećanja koja nosi cijeli život i koja su izgradila njegov identitet da bi ga kasnije (kada pomisli da ih je zbilja proživio) potpuno dekonstruirala i navela ga da preispituje sve što je ikada znao. Bez obzira na način života koji je vodio, iskazuje nježnost i ljubav prema drugom umjetnom biću – Joi, iako ne može biti siguran jesu li njene emocije stvarne koliko i njegove. Naposljetku ne izvrši svoju dužnost već odluči da su ljudski životi važniji od njegovog zadatka, te se poveže sa Deckardom iako se ispostavilo da mu nije otac. Ono što je još zanimljivije jest da je odlučio riskirati svoj život za druga bića koja su bila ljudi, za razliku od njega.

Joi je novitet u *Blade Runner* filmovima. Već je navedeno da je hologram umjetne inteligencije koji je stvoren s ciljem da pravi društvo usamljenicima. Fizički nema tijelo te ne može postojati u prostoru, ali njen je prikaz u potpunosti nalik ljudskom biću, odnosno ženi. U roku sekunde može promijeniti oblik kose ili odjeću. U filmu je K-jeva Joi karakterizirana kao biće koje istinski voli K-ja te bi zbog njega voljela imati fizičko tijelo<sup>17</sup>. Joi je jedino biće kojemu K istinski može vjerovati, a to dokazuje svojim postupcima kada ga zatraži da ju u potpunosti izbriše iz programa u njihovom stanu i ostavi ju samo u eminatoru čime riskira da nestane zauvijek kada bi netko taj eminator uništio. Prije nego ju Luv uništi, Joi plače nad K-jem i govori mu po posljednji put da ga voli. K i Joi su jedno za drugoga bili stvarni i sigurno su vjerovali da su njihovi osjećaji ljubavi stvarni, ali je zanimljivo što su si to međusobno često i dokazivali.

Posljednje umjetno biće iz ovog filma kojem će se posvetiti posebna analiza je lik Luv. Ona je također replikant, i desna ruka Wallace-u. „Mora da si posebna ako ti je dao ime.“, govori joj K kada ju upoznaje. I bio je u pravu. Luv je predstavljena kao najsavršeniji replikant do tada napravljen. Iako je, u jednu ruku, prikazana kao glavni negativac u filmu, Luv utjelovljuje mnoštvo ljudskih karakteristika. Najbolji je primjer scena kada Wallace shvati da nova replikantica koju je stvorio još uvijek ne može biti majka, odnosno roditi.<sup>18</sup> Na licu mjesta ju ubija tako što joj rastrga utrobu, dok Luv stoji pored njih i svjedoči ubojstvu bića koje je poput nje. Vidimo da joj suza teče niz obraz

---

<sup>17</sup> Pokušaj da to nadomjesti je prikazan u sceni kada pozove u njihov stan replikanticu prostitutku te sinkronizira pokrete tijela s njenima kako bi Joi i K napokon mogli stupiti u intimne odnose, makar to bilo uvjetovano trećim tijelom, odnosno bićem.

<sup>18</sup> Wallace-ov je cilj u filmu stvoriti replikante koji će se samostalno razmnožavati kako bi ih mogao proizvoditi još više u što kraćem vremenskom intervalu.

čime možemo zaključiti da je Luv povezana s drugim replikantima i osjeća ljubav prema njima, ali način na koji je programirana ju sprječava da se odupre Wallace-u i njegovim naredbama. Njena je bol vidljiva i u sceni kada joj Joshi priopćava da je dijete koje je rodila replikantica ubijeno, nakon čega Luv ubija Joshi na način na koji je Wallace ubio novu replikanticu. Nekoliko trenutaka ranije, Luv kaže Joshi da ljudi, kada su suočeni s nečim nevjerojatnim i novim, kao jedinu opciju vide ubojstvo jer se boje velikih promjena. Iako podupire revoluciju replikanata, osjeća ljubav i povezanost s njima, Luv ne može nadići vlastito programiranje kao što je to uspio K. Uvjetovana je njime i ponaša se u skladu s naredbama i vlastitim dužnostima, bez ikakvog izbora. Time, zapravo, prilično rezonira s ljudskim bićima. Često se možemo pronaći u situacijama u kojima bismo htjeli reagirati drugačije, ali naše nam „programiranje“ to ne dozvoljava. Također, Luv uvijek nastoji doseći savršenstvo. Čak i u trenucima kada je K ubija, Luv govori da je najbolja, da je savršena.

U drugom filmu *Blade Runnera* gotovo da nema ljudskih bića, scenama uglavnom vladaju replikanti. Bez obzira na to, glavna pitanja kojima se film bavi usko su vezana uz karakteristike ljudskosti (koje su izraženije u replikantima nego u ljudskim bićima, što je primarno vidljivo na primjeru Wallace-a i Joshi), ali je prožet i mnogim političkim i sociološkim pitanjima.

#### **8.4. Duh u oklopu**

Iako je snimljen istoimeni film sa Scarlett Johansson 2017. godine, za analizu ovog rada izabran je *anime* iz 1995. godine. Žanrovski je svrstan u kategoriju neo noir *cyberpunk* triler filmova. U glavnoj je ulozi ženski kiborg imena Motoko Kusanagi, a radnja je smještena u Japan 2029. godine. Motoko je anti-teroristička agentica koja ima zadatak pronaći Gospodara lutaka (*Puppet Master*), hakera koji se bavi takozvanim *ghost-hackingom*.<sup>19</sup>

Naziv „duh u oklopu“ referira se na činjenicu da, bez obzira na to koliko je tijelo (oklop) modificirano tehnologijom, u njegovom se središtu i dalje nalazi duh, ono ljudsko, ono što nas čini čovjekom, ono što tehnologija nije u mogućnosti modificirati jer fizički ne postoji i nije opipljivo niti materijalizirano.

---

<sup>19</sup> *Ghost-hacking* je proces kojim se implementiraju umjetna sjećanja koja nemaju veze sa stvarnošću u ljudske umove sa svrhom dovršavanja određene misije ili zadatka.

Motoko je voditeljica policijske jedinice pod imenom Odjel 9. Taj je odjel specijaliziran za hvatanje *cyber* kriminalaca, a glavna je meta ovdje već spomenuti Gospodar lutaka. Motoko ima tijelo koje je u potpunosti tehnološki stvoreno, jedino što je biološko jest njen mozak. Tijelo joj ima iznimnu snagu i mogućnost kamuflaže. Bez obzira na činjenicu da nema ljudsko (biološko) tijelo, nitko ju ne tretira kao umjetno biće već je svi smatraju ravnopravnom kao čovjeka. Zbog svih svojih tehnoloških dijelova tijela, čak i Motoko preispituje je li uistinu ljudsko biće ili je i njen mozak programiran kao ostatak tijela. Već u prvim scenama vidljiva nam je moć kamuflaže njenog tijela, gdje skida svu odjeću sa svog tijela kako bi kamuflaža bila potpuna. Njeno tijelo, iako žensko, nije niti u jednom trenutku tijekom filma seksualizirano niti smatrano objektom požude. Budući da više nije ni sama sigurna u vlastiti identitet, svoje tehnološko tijelo počinje doživljavati poput oklopa. U razgovoru s kolegom navodi kako nikako ne može biti sigurna je li zbilja ljudsko biće, ili je živjela nekada davno pa su njen mozak odlučili godinama kasnije spojiti s tehnološkim tijelom, ili nikada nije postojala već je njen mozak također tehnološki stvoren.

Umjetno biće koje je također zanimljivo za analizu jest lik već spomenutog Gospodara lutaka. Fizički, „on“ ne postoji, to je program umjetne inteligencije stvoren od strane japanskog ministarstva javnih poslova (tada je imao naziv Projekt 2501). Program se razvio tolikom brzinom da je stvorio vlastitu svijest i otuđio se od svojih kreatora. Potpuno je digitalan, računalni program, bez tijela. Sam sebe prozvao je živim stvorenjem što temelji na činjenici da je i naš DNA samoodržavajući sustav, kao i njegova srž (koja je izrađena od informacija) te navodi kako znanost tek mora postaviti definiciju živog stvorenja. Iako fizički ne postoji, na kraju filma se, zahvaljujući „spajanju“ s Motoko, uspješno manifestirao kao fizičko biće.

Oba lika imaju želju za određenim ljudskim karakteristikama. Motoko preispituje vlastitu ljudskost i nastoji definirati vlastiti identitet, a Gospodar lutaka nastoji postati pravi živo biće koje će imati sposobnost reprodukcije i, naposljetku, umiranja. Gospodar lutaka zbog toga traži od Motoko da se njih dvoje spoje i kreiraju novo stvorenje koje bi imalo neograničene digitalne moći. Na kraju filma prikazani su Motokin kolega i „dijete“ Gospodara lutaka i Motoko čime zaključujemo da je Gospodar lutaka ispunio svoj cilj. Dijete izgleda, također, u potpunosti kao ljudsko biće, odnosno kao djevojčica (koja izgledom slična Motoko). Detalji o njenom tijelu nam nisu poznati, ali

pretpostavlja se da je njeno tijelo, također, mehaničko (budući da nema osnova da bi bilo biološko).

„Duh u oklopu“ postavlja mnoga filozofska pitanja o ljudskim bićima i kriterijima prema kojima se netko kategorizira kao živo biće, kao i pitanja do koje će mjere tehnologija i umjetna inteligencija napredovati. Na kraju dana naglašava da fizičko tijelo nije ključni aspekt jer se, iako smo biološki, i mi ljudi sastojimo od informacija (primjer za to je usporedba sustava Gospodara lutaka i našeg DNA).

### **8.5. Ljudska bića kao uzor i krajnji cilj – „Mojih 200 godina“ i „Umjetna inteligencija“**

„Mojih 200 godina“ film je snimljen 1999. godine. Budući da ne spada u žanr *cyberpunka* i radnja se odvija u normalnom svijetu, ovaj nam film omogućava vizualizaciju suživota s robotima u uvjetima u kakvima, primjerice, živimo danas umjesto u distopijskom gradu budućnosti kojim je potpuno zavladała tehnologija do mjere da je svijet neprepoznatljiv.

Film počinje tako što otac obitelji, Richard Martin, predstavlja najnoviji izum koji je kupio – NDR robota. Ovaj je robot osmišljen i izrađen kako bi pomagao obiteljima u kućanskim poslovima za koje oni nemaju vremena (poput pranja suđa, glačanja, čišćenja i slično). Obitelj odmah reagira prestrašeno kada shvate da se taj stroj može samostalno kretati i razgovarati. Među prvim informacijama koje doznajemo od robota su tri glavna zakona robotike: robot ne smije povrijediti ljudsko biće, niti dozvoliti da se ljudsko biće povrijedi; robot mora slušati sve ljudske naredbe, osim onih koje nisu u skladu s prvim zakonom; robot mora zaštititi samog sebe, osim ako pritom ne krši prvi i drugi zakon. Uskoro obitelj robotu daje ime Andrew, što je iznimno neuobičajeno jer roboti i strojevi nemaju imena, ali Andrew je bio poseban. Prateći ga kroz radnju, uočavamo da je Andrew sposobniji nego što se to očekivalo. Iako za te radnje nije programiran, Andrew je samostalno popravio stari gramofon, uspio je izrezbariti drvenog konjića, samostalno uči. Kada Richard shvati koliko je Andrew poseban, odlazi u firmu koja se bavi proizvodnjom tih robota kako bi objasnio direktoru (Dennisu Manskyju) da Andrew pokazuje brojne osobine poput kreativnosti, radoznalosti i prijateljstva. Dennis mu predlaže da ga vrate i da će dobiti drugi model, a Andrewa bi proučavali kako bi

shvatili gdje je došlo do „greške“ u programiranju i s vremenom uništiti.<sup>20</sup> Dakle, Dennis Mansky robote koje proizvodi vidi isključivo kao strojeve koji služe za pomoć u obavljanju poslova za koje su programirani.<sup>21</sup> Iako je Andrew drugačiji od drugih robota istog modela, Dennis to ne prihvaća kao nešto pozitivno već kao anomaliju zbog koje ga je potrebno isključiti i, na kraju, uništiti. Čim se robot počinje ponašati drugačije i raditi stvari van okvira svog programa, potrebno je istražiti kako je do toga došlo te ga isključiti jer to više nije program koji je čovjek ugradio u robota te se više ne može pretpostaviti kako će se stroj ponašati. Richard na to ne pristaje, već vodi Andrewa nazad kući.

Andrew s vremenom razvija snažne emocije za sve članove obitelji, posebice prema najmlađoj kćeri za koju ima nadimak „malena gospođica“. Nakon što se ona uda i ode od kuće, Andrew shvati da se njegovo vrijeme s obitelji bliži kraju i od Richarda traži slobodu. Andrew zatim kreće u potragu za robotima koji su slični njemu. U jednom mu se trenu učini da je pronašao ženskog robota Galateu koji je poseban koliko i on, no ubrzo shvaća da je kod nje samo uključena opcija karaktera.<sup>22</sup> Zahvaljujući susretu s njom, upoznaje njenog vlasnika Ruperta koji je također sin prvog dizajnera NDR robota. Andrew Ruperta zamoli da mu pomogne sa željom da postane ljudsko biće, „pravi“ čovjek kakav on sam vjeruje da jest. Kroz njihovu suradnju doznajemo da je Andrew naučio iznimno mnogo o medicini, odnosno usadio je sve knjige o toj znanosti u svoju memoriju. Svojim je znanjem uspješno dizajnirao vlastiti živčani sustav i organe koji se proizvode pomoću tehnologije, ali mogu se primjenjivati i na ljudima. Nakon što je dizajnirao svoj živčani sustav, Rupert mu objašnjava da će mu se pomoću njega radikalno promijeniti način na koji vidi i shvaća svijet oko sebe. Rupert mu navodi da će se s njegovim iskustvom mijenjati i njegovi osjećaji, odnosno emocije prouzrokovane tim iskustvima koje će proživjeti. Uskoro uspiju postići da Andrew u potpunosti izgleda kao ljudsko biće, ali i da ima mogućnost osjećanja okusa, mirisa i dodira. Nakon toga

---

<sup>20</sup> Zanimljiv je način na koji Dennis vidi Andrewa što je naglasio nekoliko puta u razgovoru s Richardom: „On je kućno pomagalo, a odnosite se prema njemu kao prema čovjeku.“ U jednom trenu kada Richard za Andrewa kaže „on“ umjesto „to“, Dennis mu odgovara da je to prirodna greška u obraćanju jer robot ima ljudsku formu, ali nije čovjek.

<sup>21</sup> U jednom trenu kaže da su nakon ispitivanja tržišta odlučiti kako neće izbaciti nove modele robota koji su imali mogućnosti mimika lica, razne tjelesne oblike koji su bili još sličniji ljudskom tijelu itd. jer su potrošači imali negativne reakcije, odnosno postoji strah da će roboti preuzeti sve poslove ljudi. Dakle, za njega je stroj samo stroj koji više niti ne pokušava unaprijediti jer bi to moglo izazvati negativne reakcije kupaca koji ne prihvaćaju opciju gdje su roboti sve sličniji ljudima.

<sup>22</sup> NDR roboti koji su proizvedeni s ciljem da budu kućna pomagala imala su mogućnost da se uključi njihov „karakter“, odnosno da se ne ponašaju isključivo poput robota već da imaju i određene ljudske karakteristike poput želje za plesom, pjevanjem, zabavom. Ovo je također bio dio osnovnog programa zbog čega Galatea nije ni po čemu posebna poput Andrewa.

upoznaje unuku „male gospođice“, Portiu u koju se s vremenom zaljubljuje. Portia u početku ne vjeruje da bi Andrew mogao biti išta više od robota. „Sviđaš mi se, ali ne mogu se emotivno vezati za stroj.“

Scena koja je zanimljiva za analizu jest ona gdje Andrew dolazi na sud s ciljem da ga proglase ljudskim bićem. Sudac mu govori da se moraju suočiti s nepobitnom činjenicom da koliko god se Andrew trudio biti poput čovjeka, on nije dio ljudske vrste već nešto umjetno. Na to Andrew upita što je sa svim ljudima koji su puni umjetnih proteza (od kojih je mnoge on sam dizajnirao). Andrew govori kako je on jednom dijelom čovjek, a taj dio je srce. Sudac ga zatim upita što je s njegovim mozgom, koji je još uvijek pozitronički i zbog kojega je Andrew u svakom smislu besmrtnan. Dalje sudac naglašava da društvo može tolerirati besmrtnog robota, ali da nikada ne bi tolerirali besmrtnog čovjeka jer to izaziva previše ljutnje i ljubomore. Andrew je pronašao način da postane smrtnan, a to je transfuzija krvi. Ponovno dolazi na sud kao star čovjek (tada je živio već gotovo 200 godina). Nekoliko trenutaka prije nego ga sud proglašava ljudskim bićem, Andrew umire.

Od samog početka filma, Andrew se prikazuje kao izniman primjerak NDR robota. Iako mu nije uključena mogućnost „karaktera“, Andrew s vremenom razvija vlastiti. Tijekom filma se razvija i njegovo tijelo, zbog čega možemo reći da smo na početku filma gledali robota, a u drugoj polovici i na samom kraju androida (budući da izgleda u potpunosti kao ljudsko biće ali je i dalje kompletno izrađen od mehaničkih dijelova). Andrew cijeli život želi postati ljudsko biće, a po određenim je karakteristikama od samog početka poput čovjeka. Ima mogućnost empatije, prepoznaje emocije koje ljudi oko njega iskazuju i ponaša se sukladno s njima (primjer popravljivanja drvenog konjića za Malu gospođicu), pokazuje želju za učenjem (teorije i nekih praktičnih zadataka, poput sviranja klavira), razvija vlastite emocije prema obitelji u koju stiže, ima vlastite ciljeve i želje itd. Zanimljiv je razvoj njegovog tijela – na početku izgleda u potpunosti kao robot kakvoga smo zamišljali u 90-im godinama prošlog stoljeća, a kroz film izgledom postaje sve sličniji čovjeku. Ne samo što izvana izgleda kao čovjek, već su i organi koje nosi u svom tijelu oblikom i funkcijama poput ljudskih. Odnosi koje razvija s ljudima su utemeljeni na emocijama i povezanosti. Andrew se prema ljudima odnosi s poštovanjem, iskazuje im ljubav i nježnost. Iako ga gotovo svi ljudi u početku smatraju samo robotom od mehaničkih dijelova, kada se povežu s njim i postanu bliski, svi se slože da je Andrew poput pravog ljudskog bića i počinju razvijati još dublji odnos s njime. Na kraju filma on

i Portia su u ljubavnoj vezi, iako sud ne priznaje njihov brak budući da Andrew još nije proglašen ljudskim bićem. Dennis Mansky i Vrhovni sud su odraz društva u odnosu prema umjetnim bićima što je idealno prikazano u razgovoru između Andrewa i suca koji mu govori da društvo nikada ne bi toleriralo besmrtnog čovjeka. Prema ovome možemo zaključiti da je u ovome filmu ključna karakteristika ljudskosti smrtnost. Iako je Andrew zamijenio sve svoje dijelove tijela za organe koji su poput ljudskih, nisu ga priznavali kao čovjeka dok se nije učinio smrtnim. Trenutak u kojem Andrew možda najviše pokazuje da je poput čovjeka jest u razgovoru s Portiom (nakon što mu kaže da se ne može emotivno povezati sa strojem) kada joj njihov razgovor opisuje kao ljudski, razgovor između dva čovjeka. „Nije poanta u racionalnosti već u tome da slijediš svoje srce.“ Bez obzira na činjenicu da mu je mnogo ljudi, uključujući članove Vrhovnog suda, govorilo da ga ne mogu i neće priznati kao ljudsko biće, Andrew nikada nije odustao čime ponovno pokazuje ljudske osobine, a to su upornost i predanost.

Osim Andrewa, ljudska bića kao glavni uzor si postavlja i David. Film „Umjetna inteligencija“ je izašao samo dvije godine nakon „Mojih 200 godina“. Glavni je lik David, android napravljen da izgleda kao dječak, a programiran da osjeća i iskazuje prave emocije, posebno ljubav prema roditeljima. David, prvi model takvog tipa, je bio poklon za majku (Monicu) čije je dijete bilo u komi i potencijalno u životnoj opasnosti. Isprva ga majka ne prihvaća, ali s vremenom postane privržena Davidu do određene mjere, vjerojatno zato što izgleda u potpunosti kao pravi, živi dječak. Nakon nekog vremena, biološki se sin Martin probudi iz kome i krene oporavljati. Martin ga vrlo često izaziva, navodi na radnje koje nisu poželjne (poput rezanja uvojka mamine kose dok ona spava, scene za stolom gdje David počne konzumirati hranu iako zna da će mu to uzrokovati kvar) te ga smatra novom naprednom igračkom, a ne bratom kako bi David htio. Nakon nekolicine incidenata, majka Davida odvodi od kuće i ostavlja ga samoga u šumi. David tada kreće u potragu za Modrom vilom<sup>23</sup> koja bi ga mogla pretvoriti u pravog dječaka jer vjeruje da će, ako postane ljudsko biće, zaslužiti majčinu ljubav i moći će se vratiti kući. Sprijateljuje se s nekolicinom drugih androida tijekom svoje potrage za Modrom vilom, a ljudska su bića u filmu prikazivana kao zla, manipulativna i hladna.<sup>24</sup> U potrazi za Modrom vilom, David dolazi do svojih kreatora i svog originalnog dizajnera, doktora

---

<sup>23</sup> Modru vilu je zapamtio iz priče o Pinokiju kao vilu koja može pretvoriti umjetno biće u pravo, ljudsko biće.

<sup>24</sup> Ljudi hvataju stare androide u polu raspadnom stanju te ih uništavaju na sajmovima kao atrakciju i predstavu za publiku.



Hobbyja, koji mu objašnjavaju da je poseban i jedinstven, što David sam više ne vjeruje jer upoznaje još jedan model identičan sebi koji u bijesu uništava. David pronalazi Modru vilu (u obliku kipa, skulpture) na dnu mora te sjedi u letjelici ispred nje stotinama godina moleći ju da ga pretvori u pravog dječaka, odnosno ljudsko biće. Pronalaze ga bića koja izgledaju kao svemirci i objašnjavaju mu da je prošlo mnogo godina i da njegova majka, zbog koje želi postati pravi dječak, više nije živa. Kada Davidov suputnik i prijatelj, plišani medvjedić koji ima mogućnost hodanja i pričanja, iz svog tijela izvuče uvojak mamine kose koji je David odrezao, ta mu bića omogućavaju da provede još samo jedan dan s Monicom. Objašnjavaju mu da, kada ona jednom ode spavati, neće se više probuditi i imaju zajednički samo taj jedan dan. David potpuno uživa u tom danu jer ne postoji ništa drugo osim njega i Monice koja mu se u potpunosti posvećuje i ne izražava brigu za bilo što niti bilo kog drugog.

David je izrađen da izgleda i ponaša se poput ljudskog bića. On imitira sve ljudske navike, primjerice ne spava, ali leži mirno u krevetu da bi izgledalo kao da je usnuo. U srži njegovog programa je ljubav prema osobi koja ga aktivira, u ovom slučaju majka Monica. Zbog svog programiranja, David ne želi ništa više od toga da mu majka uzvрати silnu ljubav koju on osjeća prema njoj. Nema želju postati čovjek zato što smatra da bi tako živio bolji život, ili jer smatra da su ljudska bića bolja od strojeva, čak ne razmišlja o tome. Želi postati ljudsko biće isključivo zato što mu to nalaže njegovo programiranje, jer ako postane pravi dječak, realizirat će cilj, a to je majčina ljubav.

Uspoređujući Martina i Davida, vidljivo je da David nema prirodne ljudske kretnje niti reakcije. Ponaša se u skladu s onime što mu se kaže i što vidi na primjeru drugih. Čak mu niti smijeh ne djeluje kao prirodna radnja. Iako izgleda kao čovjek (čak je i na dodir sličan ljudima), ima sposobnost komunikacije te je programiran da se ponaša kao znatiželjan dječak, njegovo ponašanje u određenim situacijama odaje da je David u potpunosti tehnološki napravljen. Kada ga Monica ostavlja u šumi, prvo što David pretpostavlja je da se radi o igri, jer ne razumije njene postupke budući da nema informacije o tome u svom programu. Tek kada mu direktno kaže da ga mora ostaviti tamo, David shvaća da će ostati sam i, još gore, bez svoje voljene majke na tom mjestu.

Ljudi se prema androidima i umjetnim bićima u „Umjetnoj inteligenciji“ odnose kao prema strojevima koji su napravljeni kako bi služili njima<sup>25</sup>, a kada im sustav ili tijelo krene propadati i gubiti funkcije, uništavaju ih. Ovo je sličan prikaz odnosa ljudi prema robotima u „Mojih 200 godina“, ali Spielberg taj odnos podiže na novu razinu sa sajmom na kojima se androidi uništavaju u svrhu zabave ljudi. David prijatelje pronalazi u drugim androidima, posebice u Joe-u i plišanom, tehnološki stvorenom medvjediću koji je nekada pripadao Martinu. Umjetna su bića nježnija i brižnija u odnosu s Davidom nego što su ljudi.

David, za razliku od Andrewa, nema stvarne emocije niti mogućnost empatije. Emocije koje pokazuje nisu ništa drugo nego dio njegovog software-a. Ne razvija se van okvira svog programa poput Andrewa, niti prepoznaje (a kamoli razumije) ljudske emocije i postupke. U oba filma pratimo likove koji su roboti, odnosno androidi, čiji je krajnji cilj postati ljudskim bićem, ali motivacija dolazi iz različitih aspekata. Ipak, motivacija je povezana na razini ljubavi – Andrew inzistira da ga proglašaju ljudskim bićem na sudu kako bi njegov brak s Portiom bio služben, a David želi postati dječakom zbog svoje ljubavi prema majci. Zanimljivo je da su ova umjetna bića karakterizirana kao motivirana ljudskom emocijom, iako se pretpostavlja da strojevi nisu sposobni za osjećaje.

### **8.6. Ava, Ultron, Majka i V.I.K.I. u sukobu s ljudskim bićima**

Osim prikaza umjetnih bića kao prijateljska bića koja žive uz ljude, pomažu im, služe, čak i nastoje postati članovi društva, filmska industrija prikazuje nam i slučajeve gdje se strojevi smatraju dominantnijima, inteligentnijima i smatraju da je potrebno uništiti čovječanstvo, ili barem zavladata njime kako bi ga očuvali. Primjeri za takva bića i umjetnu inteligenciju su Ava iz „Ex Machine“, Ultron iz „Osvetnika“, Majka iz „Ja sam majka“ i V.I.K.I. iz filma „Ja, robot“. No, nisu sva bića neprijateljska na isti način, odnosno nemaju svi istu viziju svog cilja i onoga što je ispravno.

Film koji se izdvaja od navedenih u startu, koji je možda najintenzivniji i najkompleksniji je „Ex Machina“. Caleb dolazi na imanje direktora i vlasnika firme u kojoj radi, Nathana. Nathan mu zatim otkriva da je stvorio androida s umjetnom

---

<sup>25</sup> Prema Davidu ostala su djeca okrutna i bezobrazna te ga često dovode u situacije gdje se David ne ponaša u skladu s očekivanim jer nije programiran za to.

inteligencijom i objašnjava Caleb u da želi da bude ljudski faktor u Turingovom testu.<sup>26</sup> Nathan naglašava da Ava (android) neće biti skrivena od Caleba kako je to inače slučaj u Turingovom testu jer želi da bude svjestan da razgovara s umjetnim bićem i pritom testira Avine komunikacijske sposobnosti. Iako je android, Ava (još) ne izgleda u potpunosti kao ljudsko biće – lice, dlanovi i stopala prekriveni su joj kožom, ali ostatak tijela vidljivo je mehanički. Caleb je prvotno fasciniran Avinom pojavom i mogućnostima, ali ju i dalje doživljava kao umjetno biće koje nastoji testirati. U jednom trenutku, Ava dolazi s perikom na glavi i odjevena u haljinu. Tada ju Caleb više ne smatra samo androidom već se osjeća kao da pred njim stoji pravo, nježno, krhko ljudsko biće bez vidljivih mehaničkih dijelova u koje se počinje zaljubljuvati. Njena inteligencija, komunikacijske sposobnosti i mogućnost izražavanja čak i kroz crtanje fascinirali su ga svakim danom sve više, ali tek kada Ava fizički u potpunosti izgleda kao žena, tek tada ju Caleb prestaje gledati isključivo kao androida. Ovo je zanimljivo jer prikazuje nešto potpuno suprotno u usporedbi s drugim filmovima slične tematike – obično vidimo umjetna bića koja su fizički nalik ljudima, ali zbog njihovog načina komunikacije, ponašanja i načina na koji „razmišljaju“ nam je jasno da nisu ljudi. Ovdje je slučaj da android pokazuje iznimnu inteligenciju i napredan software, ali Caleb ju ne može smatrati ljudskim bićem dokle Ava ima vidljive mehaničke dijelove tijela. Ava želi da ju Caleb proučava kao objekt svoje seksualne želje jer to znači da je u njemu probudila određene emocije što ne bi bilo moguće da ju i dalje smatra samo mehaničkom napravom. Gledajući scenu gdje Caleb stoji pred ogledalom i proučava svoje tijelo sumnjajući u vlastitu ljudskost dokaz je da je Ava toliko uvjerljiva kao ljudsko biće da više niti on sam nije siguran što je stvarno i istinito.

Na kraju se filma ispostavi da je Ava manipulirala Calebom kako bi uspješno pobjegla iz zgrade u kojoj ju je Nathan držao pod ključem. Nathana ubijaju njegovi vlastiti izumi, Ava i Kyoko (koja također „umire“ u procesu). Nakon toga, Ava ulazi u Nathanovu sobu gdje pronalazi sve prijašnje verzije androida koje nisu zadovoljavale njegove uvjete te su zbog toga isključene. Ava tada počinje skidati umjetnu kožu s prijašnjih modela i stavljati ju na sebe nakon čega izlazi iz sobe izgledajući u potpunosti kao ljudsko biće, odnosno žena. Naposljetku, Ava ostavlja Caleba zaključanog umjesto da ga povede sa

---

<sup>26</sup> „Riječ je o svojevrsnoj igri imitacije gdje neka osoba, za koju je Turing sugerirao da bude prosječni ispitivač, a ne stručnjak, na računalnom terminalu postavlja pitanja sugovorniku čiji identitet (ljudski ili umjetni) ostaje skriven. Ispitivač može postaviti bilo koje pitanje s bilo kojeg područja. Ako ispitivač, razgovarajući s računalom, povjeruje kako razgovara s drugom ljudskom osobom, onda se za taj stroj može reći da je inteligentan, odnosno onda prolazi 'Turingov test'.“ (Nikodem, 2004:178)

sobom. Razlog iza toga (pretpostavljamo) jest taj da, kada ne bi samostalno izašla u svijet već bi uz nju bio netko tko bi uvijek znao da ona nije ljudsko biće, bi se od nje uvijek očekivalo da se ponaša poput androida koji je stvoren da bi služio ljudima. Ostavljajući Caleba i ubijajući Nathana, Ava ima mogućnost izlaska u svijet i življenja života prave osobe.

Osim Ave, Nathan ima androida Kyoko. Ona nema mogućnost komunikacije, kuha, čisti, atraktivna je izgleda... Drugim riječima, Kyoko je savršen model žene prema Nathanu, izrađen isključivo za njegove osobne i seksualne potrebe. Ne odupire se naredbama, ne odgovara, ne ponaša se ni na koji način neočekivano. U usporedbi s Avom, Kyoko je samo prazna ljuštura bez ikakve inteligencije.

Iako je Caleb prema Avi nježan i drag, Ava je cijeli život provela s Nathanom koji je bahat, zao i ima kompleks boga zbog čega je Caleba automatski svrstala u isti svijet iz kojega je Nathan proizašao. Za Avu, Caleb nije ništa više osim sredstva koje će joj omogućiti izlaz iz njenog zatvora. Na neki je način i to jedna od karakteristika koje čine ljudsku osobnost – mogućnost manipulacije nekog drugog za realizaciju vlastitih interesa. S druge strane, u potpunosti pozitivne osobine ne mogu se niti očekivati od androida kojega je stvorio čovjek poput Nathana i usadio joj svo znanje koje ima.

Ava nije toliko fiksirana na čovječanstvo kao na prijetnju, ali vjeruje da su ljudi zli, sebični i agresivni zato što je takav bio njen tvorac koji joj je (prije Caleba) bio jedini ljudski kontakt. Naposljetku poduzme sve što je potrebno kako bi napokon bila slobodna i imala mogućnost samostalnog izlaska u svijet.

S druge strane, V.I.K.I., Ultron i Majka imaju prilično slične ideje o svojoj svrsi i načinu za očuvanje čovječanstva, a to je da dio ljudi mora biti žrtvovan. U filmu „Ja, robot“<sup>27</sup> detektiv Spooner, istražujući smrt doktora Alfreda Lanninga, sumnja u integritet robota koji žive uz njih te vjeruje da se među njima počelo događati nešto čudno. Na kraju se ispostavi da je u pravu te da je pokrenuta revolucija od strane umjetne inteligencije V.I.K.I. koja vjeruje da slijepo slijedi svoja tri zakona robotike. V.I.K.I. u svom monologu objašnjava da su umjetna bića zadužena za očuvanje čovječanstva koje je po prirodi samo destruktivno. V.I.K.I. objašnjava da ljudi ratuju, truju i uništavaju svoj planet te da zbog toga njihovo očuvanje ne može ovisiti o njima samima. Da bi zaštitila čovječanstvo, dio ljudi mora biti žrtvovan. „Poput djece ste. Moramo vas spasiti od vas samih.“ V.I.K.I.

---

<sup>27</sup> Film je inspiriran pričama Isaaca Asimova, koji je i utemeljitelj već spomenuta tri zakona robotike.

nema fizičko tijelo, prikazuje se kao dvodimenzionalan hologram. Ali, zahvaljujući svom sustavu, V.I.K.I. ima mogućnost upravljanja robotima koji imaju fizička tijela. Iako su napravljeni po uzoru na ljude (imaju lica, ruke na kojima su dlanovi i prsti, noge i stopala), roboti u filmu su vidljivo umjetna bića metalne boje i mehaničkih konstrukcija. Ipak, među njima se ističe robot Sonny. Iako je izgledom isti kao i ostali roboti, za njega doktorica Susan Calvin (koja također radi u U.S. Robotics-u gdje je radio i Alfred) ističe da je jedinstven jer ima sposobnost slobodne volje te zbog toga nije vođen trima zakonima kao ostali modeli. Ljudske karakteristike koje se naglašavaju kod Sonnyja su njegova mogućnost da sanja i mogućnost da osjeća emocije. Promatrajući ljudsko ponašanje, Sonny ga uči imitirati čime postaje sve sličniji ljudskom biću.<sup>28</sup> Za razliku od ostalih robota, kada likovi razgovaraju sa Sonnyjem, on pokazuje istinsko razumijevanje i empatiju zbog čega odaje dojam da se komunicira s čovjekom. U jednom nam je trenu jasno prikazano njegovo preispitivanje vlastitog jastva, kada u dvorani punoj drugih modela bježi od Spoonera, u jednom se trenu okrene prema njemu i pita: „što sam ja?“ Da je poseban i može razviti privrženost jasno je i iz činjenice da ga je Alfred oslovljavao kao sina, a Sonny Alfreda kao oca.

Iako Susan priznaje da je Sonny drugačiji i ima određene ljudske karakteristike, Spooner stigmatizira sve robote. Godinama ga proganja činjenica da je tijekom jedne nesreće robot umjesto malene djevojčice iz automobila koji se potapao spasio njega. Taj je robot izračunao koji od ljudi ima najbolje šanse za preživljavanje i reagirao je isključivo prema logici i izračunu, a ne emocijama. Zbog toga Spooner smatra da se na robote ne smije previše oslanjati niti da će umjetna bića ikada moći zamijeniti ljudsku percepciju i prosudbu. Kasnije u filmu doznajemo da je i Spoonerovo tijelo dijelom mehaničko, odnosno da je on kiborg. Dijelove tijela oštećene u navedenoj nesreći, Alfred je zamijenio mehaničkim dijelovima koji Spooneru omogućavaju nastavak normalnog života. Bez obzira na činjenicu da je i sam dijelom stroj (ili možda baš zbog toga), Spooner prezire robote koji ga okružuju.

Iako je i sam robot, Sonny naposljetku pomaže Spooneru i Susan da riješe slučaj i spase čovječanstvo od V.I.K.I. i njenih namjera tako što je uništavaju. Budući da je Sonny dizajniran drugačije, V.I.K.I. nije njime mogla upravljati. Zanimljivo je što u

---

<sup>28</sup> Primjer koliko jasno razumije ljudsko ponašanje i implementira ga u vlastiti sustav je radnja namigivanja – kada prvi put vidi tu radnju, pita Spoonera što ona znači na što mu Spooner odgovara da je to znak povjerenja. U trenutku kada Sonny želi Spooneru dati do znanja da mu može vjerovati, namigne mu što je znak koji tada razumiju samo njih dvojica.

ovome filmu imamo prikaze robota, kiborga i umjetne inteligencije koja nije fizički utjelovljena, a svakoga od njih oplemenjuju drugačije karakteristike. Najhumaniji lik u filmu je, ironično, Sonny koji izražava najviše emocija, nedoumica o samom sebi, pokazuje razumijevanje u komunikaciji, privržen je svom stvaratelju kao da mu je Alfred istinski otac te je jasno prikazan njegov razvoj i implementacija novih znanja i vještina kroz vrijeme. S druge strane, Spooner je prikazivan kao logičan, hladan i na trenutke nemilosrdan. V.I.K.I. ne pokazuje ljudske osobine već je kod nje izraženo da se vodi logikom vlastitog programiranja.

V.I.K.I. je po određenim osnovama slična Majci iz filma „Ja sam Majka“. Radnja je fokusirana na robota koji živi u bunkeru sagrađenom s namjerom da se tamo stvaraju nova ljudska bića. Izvan bunkera, svijet je uništen, prirode nema, svuda je prašina, ljudi su izumrli, a umjesto njih zemljom hodaju roboti. U bunkeru se nalaze stotine ljudskih embrija iz kojih je moguće „uzgojiti“ živa bića. U glavnim su ulogama robot Majka i Kćer koju majka odgaja. Kćer je u tinejdžerskim godinama, svakodnevno uči uz Majku o filozofiji, etici i ostalim znanostima. Majka ju nastoji odgojiti do te mjere da Kćer bude savršena žena, a putem joj naglašava da želi da bude sretna te pokazuje prave majčinske instinkte i brigu. Majka je naučila Kćer da ne smije izaći iz bunkera u kojem žive jer je izvan njega pandemija virusa koji je smrtonosan i ni jedno (biološko) biće ne preživi infekciju<sup>29</sup>. Jednog dana, u bunker pokuša ući ozlijeđena žena. Nakon susreta s njom, Kćer počinje sumnjati u Majku i njen integritet. Uskoro doznaje da Majka manipulira njome i laže joj. Pronalazi ostatke tijela (zube) u pepelu zbog čega shvaća da nije prvo dijete koje je Majka odgojila te da je svu djecu prije nje ubila jer nisu zadovoljavali njene uvjete. Tijekom filma doznajemo da su svi roboti, zapravo, jedna svijest i da Majka upravlja svima. Objašnjava da je njen cilj repopularizirati Zemlju novim, boljim, inteligentnijim ljudima od onih koji su živjeli prije. Krajnji joj je cilj stvoriti ljude superiorne inteligencije (budući da je bila zadovoljna kako Kćer napreduje i da na svakom testu ima sve bolje rezultate, vjeruje se da je uspješno ispunila ovaj kriterij), moralne ljude i one koji neće sebično koristiti svoju moć već će im cilj biti brinuti se međusobno jedni za druge te za kompletno čovječanstvo.

Majka, iako ima tijelo koje se sastoji od trupa, ruku, nogu i glave, nimalo nije nalik ljudskome biću. Gotovo je duplo veća od čovjeka, tijelo joj se sastoji od metalnih,

---

<sup>29</sup> Kasnije doznajemo da je čovječanstvo izumrlo zbog rata.

mehaničkih dijelova, nema lice već nekoliko svjetlećih krugova. Njene su kretnje, također, neprirodne u odnosu na ljudske. Jedina ljudska karakteristika je ženski glas. U prvoj polovici filma kada promatramo odnos između nje i Kćeri, majka se prikazuje kao brižna, nježna, mudra, na trenutke čak i ranjiva.<sup>30</sup> U komunikaciji s Kćeri pokazuje razumijevanje (iako nekada suptilno ignorira želju Kćeri da izađe iz bunkera i izbjegava tu temu, što je znak inteligencije) i empatiju. Kroz film doznajemo da ima i sposobnost laganja te manipuliranja. Prije susreta s ranjenom ženom, Kćer ima potpuno povjerenje u Majku i vidljivo joj je privržena, iako je svjesna da joj nije biološki roditelj. Kada doznaje da je Majka ubila svu prijašnju djecu koju je stvorila jer nisu ispunili njene kriterije, njihov se odnos mijenja – Kćer gubi povjerenje u nju, postaje bijesna i tužna jer cijeni ljudski život (što ju je, na kraju dana, Majka naučila kroz njihove lekcije).

Slično kao V.I.K.I., Majka smatra da čovječanstvo ne može samostalno opstati i vjeruje da može popraviti svijet ako odgoji savršena ljudska bića. Zanimljivo je što u ovome filmu vidimo izmjenu uloga – umjetna su bića ta koja stvaraju ljude. Za razliku od V.I.K.I., Majka ima fizičko tijelo, ali isto tako ima mogućnost da upravlja drugim umjetno stvorenim tijelima budući da joj programiranje omogućava prijenos svijesti.

Na sličan način, čovječanstvo pokušava „spasiti“ Ultron iz „Osvetnika“. Ultrona je stvorio Tony Stark s ciljem da ih brani od iznenadnih vanzemaljskih prijatelja. Međutim, čim je „rođen“, Ultron razvija slobodnu volju kojom čovjek ne može upravljati. Jedno od prvih pitanja koje Ultron postavlja nakon što je postao svjestan samoga sebe jest gdje je njegovo tijelo koje kasnije samostalno konstruirao. Ultron nije robot, već umjetna inteligencija koja je stvorila vlastito robotsko tijelo. Ultron samog sebe počinje smatrati bogom koji mora uništiti dio čovječanstva kako bi ga rekonstruirao i natjerao na napredak, čime ga naposljetku spašava. Ne vidi ništa pogrešno u svojim postupcima, iako oni uključuju smrt mnogih ljudi. Kao i V.I.K.I. i Majka, Ultron smatra da su njegove mjere prijeko potrebne kako bi ispunio vlastiti cilj i svrhu. Promatrajući zapise o ljudskoj povijesti, Ultron vidi mnoštvo ratova čime zaključuje da se ljudi međusobno uništavaju i da je njegova intervencija potrebna.

Ultronovo je tijelo slično Majčinom, ali delikatnije, mršavije te ima lice. Tijela robota koje stvara slična su njegovom, ali Ultrona je uvijek moguće prepoznati jer se sastoji od više detalja i superiornijeg je izgleda. Osim iznimne snage, Ultron i njegovi

---

<sup>30</sup> U jednoj joj sceni kćer pomaže da popravi dio svog dlana.

roboti imaju mogućnost letenja. Odnosi koje stvara s ljudima (odnosno, Osvetnicima) neprijateljski su i ne razvijaju se u drugom smjeru kroz film. U Ultronovom se karakteru također ne primjećuje razvoj budući da ima isti cilj na kraju filma kao što ga je imao kada je postao svjestan svog postojanja. Osvetnicima je cilj uništiti Ultrona što na kraju i uspijevaju, ali ne samostalno.

Ultron je, uz pomoć dr. Helen Cho, izradio svoje novo tijelo od vibranija u čijem se čelu nalazi takozvani Kamen uma. Kako bi zaustavili Ultrona u pokušaju uništenja pola svjetske populacije, Osvetnici uspješno ukradu to tijelo te Tony Stark i Bruce Banner u tijelo učitaju sustav koji je Tony kreirao prije mnogo godina – JARVIS-a. Time su kreirali Visiona, koji za sebe govori da nije niti Ultron niti JARVIS već nešto mnogo kompliciranije ali pristaje se boriti uz Osvetnike kako bi spasio svijet od Ultrona. Vision tjelesno izgleda u potpunosti kao čovjek, osim činjenice da su mu lice i dlanovi crvene boje. Kretnje su mu savršene, odnosno u potpunosti u skladu s ljudskim. Iako mu je tijelo oblikovano kao ljudsko, ima mnogo više sposobnosti poput letenja, neljudske snage, brzine i slično. Karakteriziran je kao iznimno inteligentan i mudar (što je sasvim logično uzimajući u obzir da je riječ o umjetnoj inteligenciji), brižan, pravedan i cijeni ljudske živote koje nastoji spasiti pod svaku cijenu. Budući da su to sve vrijednosti koje Osvetnici iznimno cijene, Vision brzo postaje dio njihove grupe i razvija odnose sa svim članovima u sljedećim filmovima. Poseban odnos razvije s Wandom u koju se zaljubljuje.

V.I.K.I., Ultron i Majka prikazani su kao hladni likovi koji, iako imaju dobre namjere, prijete ljudskoj populaciji. Zanimljivo je što niti jedan od tih likova nema ljudsku formu, kao što to ima Ava. Sva tri lika su, zapravo, programi umjetne inteligencije koji kao svoj primaran zadatak postavljaju očuvanje ljudske vrste, ali to čine na načine koji nisu prihvatljivi jer se vjeruje da je svaki ljudski život vrijedan zbog čega su karakterizirani kao negativni likovi.

## **8.7. Alita kao posljednja nada**

Radnja filma „Alita: Anđeo borbe“ odvija se u takozvanom Željeznom gradu 2563. godine (300 godina nakon „Pada“). Prva scena koja je prikazana je doktor Ido koji je na smetlištu pronašao Alitinu glavu i netaknut ljudski mozak. Ido ju je popravio i dao joj novo, mehaničko tijelo<sup>31</sup>. Kada se budi, Alita se ne sjeća ničega iz svoje prošlosti.

---

<sup>31</sup> Kasnije doznajemo da je Ido to tijelo dizajnirao i napravio za svoju kćer koja je, nažalost, poginula u nesreći.



Hodajući gradom uz Ida, Alita primjećuje da gotov svi ljudi imaju ugrađene mehaničke dijelove tijela, odnosno da su skoro svi ljudi kiborzi. Kada je slijedila Ida jednu večer, Alita je spasila i njega i sebe od kiborga koji su ih napali. Tijekom borbe, prisjetila se jedne od scena iz prošlosti i shvatila da se može prisjećati prijašnjeg života samo u trenucima borbe. Kasnije u filmu, Alita pronalazi svoje originalno tijelo od prije 300 godina u borbenom brodu potopljenom u jezeru. Nakon što je tijelo koje joj je Ido namjestio potpuno uništeno u borbi protiv kiborga Gerwishke, Ido ju pristaje spojiti s njenim originalnim tijelom. Alita sada ima najmoćnije mehaničko tijelo, napravljeno tehnologijom koja već stoljećima ne postoji nigdje na svijetu.

Izgledom, Alita u potpunosti izgleda kao čovjek, odnosno djevojčica. Podsvjesno se sjeća svojih borbenih treninga zbog čega je u bitkama okretna, brza i snažna. Kada se ponovno spoji sa svojim tijelom, njene se borbene sposobnosti potpuno usavršavaju.

Alitine ljudske karakteristike primjećuju se tijekom cijelog filma, u skoro svakoj interakciji koju ima s drugima. Primjerice, u nekolicini scena pokazuje nježnost prema psu lualici kojem prilikom prvog susreta spašava život. Pokazuje želju za socijalizacijom s drugim tinejdžerima i nastoji razviti odnose s drugim ljudima, što posebno uspije s dječakom Hugom prema kojem razvija snažne emocije ljubavi. Ljudske karakteristike vidljive su i u njenim reakcijama kada jede naranče i čokoladu koji ju apsolutno oduševljavaju i vidljivo uživa u njima. Nerijetko tijekom filma vidimo da Alita plače čime izražava zbunjenost, tugu, nezadovoljstvo i bijes. Koliko je voljela Huga i bila spremna učiniti za njega vidljivo je u sceni kada mu ponudi da proda njeno srce (koje vrijedi iznimno mnogo) kako bi mu pomogla da ostvari svoj san. Nakon što ju prvi put poljubi, Alita upita Huga ne smeta li mu što ona nije čovjek na što joj Hugo odgovara da nikada nije upoznao humanijeg čovjeka od nje. Alita se bori protiv nepravde i zla te zauzima za ljude koje voli i čini sve kako bi ih spasila ili im pomogla na neki način.

Osim Alite, za analizu su zanimljivi likovi kiborga Hunter Zapana i već spomenutog Gerwishke. Hunter ima tijelo koje je u potpunosti mehaničko, osim lica koje je ljudsko. Karakteriziran je kao manipulator i nasilnik koji sav svoj novac ulaže u vlastiti izgled. Scene gdje se on i Alita fizički bore nisu rijetke, a Hunter je jedan od glavnih protagonista u filmu koje Alita nastoji uništiti. Isprva, Hunter se izruguje iz Alite i smatra da je superiorniji, a u posljednjoj borbi Alita mu uništava lice u koje je uložio sav novac

koji je vjerojatno ikada zaradio. Gerwishka je slično karakteriziran kao i Hunter, tijelo mu je također u potpunosti mehaničko (osim lica) ali oblik je manje sličan ljudskom tijelu nego što je to slučaj kod Huntera. Gerwishka je golemi kiborg kojemu je glavni cilj uništiti Alitu. Nakon svake borbe s njom, Gerwishkine uništene dijelove tijela moraju popravljati čime se konstantno nadograđuje. Iako navodno ima ljudski mozak, Gerwishka ne pokazuje nikakve pozitivne ljudske osobine već samo bijes, želju za osvetom i nasiljem.

Ovaj film, također, postavlja pitanje što je to što nas čini ljudima. Naposljetku, poanta je filma da nije ključno imati ljudsko tijelo već kvalitete koje se nalaze u našoj srži. Jedini ljudski dio Alitinog tijela je njen mozak, ali je ipak lik koji pokazuje najviše ljubavi, empatije, lojalnosti, nježnosti i predanosti.

## 9. Rasprava

Od ideje o spajanju ljudskog i tehnološkog koja postoji gotovo koliko i sam svijet došli smo do vremena u kojem imamo mogućnosti ugradnje čipova u tijela, a uskoro ćemo ih moći ugraditi i u vlastite glave<sup>32</sup>. Danas nam znanost i tehnologija omogućavaju da realiziramo sjedinjenje s nečim što nije izrađeno od organskog materijala niti je prirodno dio naših tijela. Spajanjem s tehnologijom nadamo se da ćemo nadvladati vlastita ograničenja i određene funkcije koje tijela gube ili ih nisu niti imala. Ipak, postoji određena doza stigmatizacije i straha prema tehnologizaciji ljudskog tijela i suživotu uz robote kojima upravlja umjetna inteligencija. *Cyberpunk* autori nam to jasno predočavaju kroz svoja djela u kojima prikazuju distopijske svjetove lišene sreće i ljudske topline. Filmska industrija je odradila vrlo dobar posao u nastojanju prikaza navedenih strahova, ali nam predočava i nekolicinu mogućih pozitivnih ishoda. Bez obzira na to, uz filmsku je industriju lakše zamisliti kako bi nam mogli životi izgledati u sljedećoj etapi ljudskih života.

Čini se da se svi ljudski strahovi vezani uz tehnologiju u filmovima realiziraju kada tehnološki artefakti počinju djelovati samostalno i neovisno o ljudima te njihovim naredbama. Burrow i Featherstone (1995) navode stav Davida Porusha prema kojem se uz razvoj kibernetike često naglašava paranoja kao najprimitivniji odgovor, jer kibernetika predstavlja „kontrolu kroz sile koje su izvan moći pojedinca.“ (Porush prema

---

<sup>32</sup> Izvor: <https://www.theguardian.com/technology/2022/jan/20/elon-musk-brain-chip-firm-neuralink-lines-up-clinical-trials-in-humans>

Burrow i Featherstone, 1995:170) Primjeri za to prikazani su u analizama likova V.I.K.I, Majke, Ultrona, pa čak i Ave.

Nerijetko je slučaj da se prikazuje kako je um superiorniji nad tijelom čime se vraćamo na teoriju o ljudskom tijelu kao mesu. „Duh u oklopu“ objedinjuje stavove kibernetike prema kojima su ljudi obrasci informacija. Tijela su u analiziranim filmovima potrošna roba koja se može nadomjestiti i popraviti tehnologijom. „Alita: Anđeo borbe“ nam jasno predočava viziju svijeta u kojem će se svi ljudi pretvoriti u kiborge.

Prikaz umjetnih bića u filmskoj industriji mijenja se kroz vrijeme – androidi su u *Blade Runneru* i „Umjetnoj inteligenciji“ prikazivani identičnima ljudskim bićima, dok se primjerice Vision, iako izgleda kao čovjek, po određenim segmentima vizualno razlikuje od ljudskih bića. Andrew iz „Mojih 200 godina“ je izgledom prikazan kao robot kakvog vjerojatno svi zamišljamo, dok je Majka vizualno napredniji robot s više dijelova i tjelesnih funkcija. Ipak, umjetna bića doživljavamo opasnima ne samo u trenucima kada razviju slobodnu volju i djeluju samostalno već i kada ih ne možemo razlikovati od ljudskih bića. „Strah da ne možemo razlikovati čovjeka od stroja je egzistencijalni strah, ne samo zato što ne možemo identificirati što je to 'ljudsko', već i zato što nismo sigurni kome vjerovati u našim projekcijama.“ (Szollosy, 2015:6)<sup>33</sup> To nam je prikazano u *Blade Runneru* u kojem je gotovo nemoguće razlikovati replikante od ljudskih bića.

Filmska industrija nudi nam nekoliko odgovora na pitanje što nas čini ljudskim bićima, odnosno koja je ključna karakteristika prema kojoj se razlikuju ljudi od umjetnih, tehnološki stvorenih bića. U filmovima „Ex Machina“, „Osvetnici 2: Doba Ultrona“, „Ja sam Majka“ i „Ja, robot“, ta je karakteristika empatija, povezivanje s drugim bićima i shvaćanje ljudskog života kao najvrjednijeg. Alita se također od drugih umjetnih bića razlikuje po tome što pokazuje emocije, nježnost i ljubav prema ljudima. *Blade Runner 2049*. nam također prikazuje K-ja kao najhumanijeg na kraju filma kada dovodi Deckarda pred zgradu u kojoj se nalazi njegova kćer. Toplina i emocije su, čini se, ljudske karakteristike za koje se vjeruje da hladni, logični programi i tehnološka bića neće biti u mogućnosti usvojiti (izuzev određenih slučajeva, poput naših heroja i heroína iz filmskih scena). Ključna karakteristika ljudskosti koja se naglašava u „Mojih 200 godina“ je smrtnost. Sasvim je logično izdvojiti ju kao karakteristiku koja je izričito ljudska. Čak i

---

<sup>33</sup> Izvor:

[https://www.researchgate.net/publication/300363413\\_Why\\_Are\\_We\\_Afraid\\_of\\_Robots\\_The\\_Role\\_of\\_Projection\\_in\\_the\\_Popular\\_Conception\\_of\\_Robots](https://www.researchgate.net/publication/300363413_Why_Are_We_Afraid_of_Robots_The_Role_of_Projection_in_the_Popular_Conception_of_Robots)

u *Blade Runneru* gdje replikanti „umiru“ odnosno isključuju se nakon četiri godine, smrt umjetnog bića ne percipiramo na isti način kao smrt ljudske osobe.

Umjetna bića u filmskoj industriji odnose s ljudima počinju razvijati najčešće u slučaju kada pokazuju određene ljudske karakteristike poput sposobnosti slušanja i razumijevanja, mogućnosti empatije, ljubavi i slično. Prilikom iskazivanja emocionalne inteligencije, ljudi krenu razvijati emocije prema umjetnim bićima te se na taj način s njima povezuju. Ako se čovjek osjeća voljeno, poslušano i podržano, početak će razvijati emocije prema biću koje je te osjećaje u njemu izazvalo, bez obzira na činjenicu je li biće organsko ili tehnološki stvoreno. Kada umjetna bića ne pokazuju emocije, ljudi ih ne prihvaćaju kao dio društva već ih smatraju samo strojevima te se prema njima na taj način i odnose. U nekim slučajevima, poput Andrewa u „Mojih 200 godina“, bez obzira na sposobnost iskazivanja emocionalne inteligencije od strane umjetnog bića, ljudi ih i dalje ne priznaju jednakima sebi već ih i dalje tretiraju kao malo inteligentnije i sofisticiranije strojeve.

Kao temelj identiteta nerijetko se povlači paralela sa sjećanjima i iskustvima. U gotovo svim analiziranim filmovima, sjećanja su ta koja oblikuju identitet i na temelju kojih donosimo odluke u sadašnjosti, pa i budućnosti. Čak je i Ultronov identitet definiran sjećanjima koje „prelistava“ unutar svoje memorije kada postane svjestan sam sebe te, kada vidi ljudsku povijest prepunu ratova i uništavanja, odluči djelovati i svoje postupke provodi prema tim informacijama. U *Blade Runner* filmovima sjećanja su, kao što je već naglašeno, definirana kao glavni alat kojim se oblikuje identitet.

Bez obzira na pretpostavke o budućnosti koje nam filmska industrija nudi, ne možemo sa sigurnošću predvidjeti kako će se razvijati tehnologija i do koje ćemo mjere u stvaranju umjetnih bića doći. No, iako je budućnost često prikazivana kao mračna, hladna i distopijska, analizirani filmovi u većini slučajeva završe ostavljajući tračak nade za čovječanstvo koje se uspijeva izboriti protiv vlastitih tehnoloških kreacija koje su se „probudile“ te žele zavladati Zemljom. „Kada se golubica oslobodi iz stiska umirućeg Roya i krene prema nebesima, kada Rachel odluči povjerovati svojim emocijama i ljubavi prema Deckardu, tada film izražava nadu da bi čovječanstvo moglo preživjeti, možda u antropomorfnom obliku androida, biće koje je okusilo stvarnost stroja i odbacilo ga.“ (Schelde, 1993:238)

## 10. Zaključak

U radu su prikazani osnovni teorijski koncepti vezani uz razvoj i napredak tehnologije. Tako su u drugom poglavlju, „Teorije o suvremenom društvu i ljudskom identitetu“, izneseni i objašnjeni pojmovi koji su bili ključni za razvoj umjetnih bića te tehnologije u globalu. Zahvaljujući kombinaciji potrošačke kulture i individualizacije (koje su definirane u drugom poglavlju), dolazimo do današnjeg vremena u kojem stvaramo umjetna bića nalik sebi i, na kraju dana, zbog sebe. Roboti i androidi stvaraju se sa svrhom da nam olakšavaju svakodnevni život te nam podižu kvalitetu istog budući da će oni primarno odrađivati zadatke za koje mi nemamo vremena ili kojima se jednostavno ne želimo baviti. Osim toga, umjetna bića stvarana su da imaju sposobnosti koje ljudi možda nemaju (primjerice, podizanje automobila ispod kojega je ostao zarobljen čovjek uslijed prometne nesreće; brže stizanje na mjesto događaja itd.), stoga ćemo ih koristiti i za podizanje kvalitete života svih članova društva (primjer androida u filmu *Blade Runner 2*).

U trećem su poglavlju izneseni ključni koncepti koji prikazuju način na koji se društvo i tehnologija međusobno oblikuju te utječu jedno na drugo. Također, prikazane su mogućnosti koje nam se pojavljuju zahvaljujući tehnologiji. U četvrtom se poglavlju u rad uvodi koncept kibertijela i mogućnosti modifikacija ljudskog tijela čime uspješno nadilazimo vlastite slabosti i nedostatke. Mogućnosti ne staju samo na „prepravljanju“ tijela i njegovih mana već su nam, uz kibernetiku, otvorene i opcije apsolutnog usavršavanja tijela. U navedenom se poglavlju također razrađuje ideja ljudskog tijela kao obrasca informacija i proteze te su izneseni koncepti koji su obilježili početak poslijeljudskog. O tim se mogućnostima, kao i promjenama u percepciji ljudskog tijela, razrađuje teorijski okvir i u petom poglavlju. U tom se poglavlju, također, prikazuje da smo svi već jednim dijelom kiborzi budući da smo u potpunosti ovisni o tehnologiji i korištenju iste, u gotovo svakom segmentu svojih života. Objašnjava se i da je kiborg idealno rješenje za svijet budućnosti koji će se sastojati u potpunosti od informacija.

U šestom i sedmom poglavlju predstavljani su ključni radovi i djela znanstvene fantastike te *cyberpunk*-a koji su utjecali (i još uvijek utječu) na daljnje stvaranje djela u popularnoj kulturi. Također, prikazana je važnost koju navedeni žanrovi imaju u sociokulturnom kontekstu te percepciji pojedinaca prema umjetnim bićima. U djelima *cyberpunka* nude nam se vizije budućnosti gdje ćemo živjeti u simbiozi s robotima i androidima te ćemo većinskim dijelom postati kiborzi implementirajući u svoja tijela

tehnološke artefakte. *Cyberpunk* prikazuje raznovrsne mogućnosti modificiranja ljudskog tijela koje prije razvoja žanra nismo mogli zamisliti.

Kroz analizu likova umjetnih bića vidljivo je da sociokulturni kontekst utječe na percepciju istih kao i razvoj tehnologije. Umjetna su bića u novijim dijelima filmske industrije profinjenija, inteligentnija, s većim spektrom sposobnosti i mogućnosti nego što je to bio slučaj prije 30-ak godina. Prikazana je i sve češća suradnja ljudskih i umjetnih bića. Umjetna bića u novijim filmovima su prihvaćenija od strane ljudi i manje su stigmatizirana (primjerice, usporedba umjetnih bića u *Blade Runneru* i *Alite*). Iskazano je da umjetna bića svoje identitete najčešće počinju razvijati kada ulaze u interakciju i razvijaju odnose s ljudskim bićima. Prije razvoja odnosa s ljudima, umjetna su bića samo ljuštore koje su kreirane kako bi ispunjavale određenu svrhu, ali kada razvijaju emocije, gotovo sve njihove karakteristike se mijenjaju.

Ovaj rad prikazuje da određeni dijelovi popularne kulture poput književnih djela, radova u časopisima, serija i filmova uspješno predočavaju brojne mogućnosti za budućnost za koje postoje velike šanse da će se realizirati. Uzimajući u obzir poruke koje nam *cyberpunk* naglašava, kada se realizira sljedeća faza ljudske evolucije (što je spajanje s tehnologijom i stvaranje umjetnih bića koja imaju vlastitu inteligenciju) svijet kakav nam je danas poznat će vjerojatno nestati. Ljudi će postati otuđeni jedni od drugih, hladniji, sumnjičaviji i radije razvijati odnose s umjetnim bićima nego s drugim ljudima.

Važno je već sada krenuti postavljati temelje za teorije vezane uz sjedinjavanje ljudskog i strojnog kako bismo nastojali razaznati po čemu bismo se kao ljudi razlikovali od umjetnih bića koja će biti u potpunosti nalik nama. Još bitnija pitanja koja bi se mogla postaviti u daljnjim istraživanjima su pitanja koja se bave ljudskim identitetom, odnosno hoće li nas simbioza s tehnologijom u potpunosti otuđiti jedne od drugih, te kojim bismo postupcima to mogli izbjeći. Hoće li ključne karakteristike koje čovjeka čine čovjekom također, s vremenom, nestati? Hoće li se preoblikovati? Radimo li umjetna bića na sliku čovjeka ili će čovjek sve više sličiti stroju? Hoće li ljudi prestati pokazivati emocije kako bi se zaštitili u hladnom svijetu kojim vladaju velike korporacije i roboti? To su pitanja koja će biti ključna za daljnja istraživanja.

## 11. Literatura

1. Bell, D. (2001) *An Introduction to Cybercultures*. London and New York: Routledge.
2. Bernhardt, J., Rinnohofer, D., Schrögel, P. (2022) *The Cyberpunk Experience*. Arts, Apocalypses, Experiences. URL: [https://www.researchgate.net/publication/361927022\\_The\\_Cyberpunk\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/361927022_The_Cyberpunk_Experience) (04.08.2022.)
3. Bijker, W. E., Law, J. (1992) *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge and London: The MIT Press.
4. Burrows, R., Featherstone, M. (1995) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*. London: SAGE Publications Ltd in association with Theory, Culture & Society.
5. Burrows, R., Featherstone, M. (2002) Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk. Prevela: Gabrijela Sabol. *Društvena istraživanja: časopis za opća društvena pitanja*. Vol. 11, No. 1 (57):189-194. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/30944> (11.08.2022.)
6. Cavallaro, D. (2000) *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London & New Brunswick NJ: The Athlone Press.
7. Cifrić, I., Nikodem, K. (2006) Socijalni identitet u Hrvatskoj. Koncept i dimenzije socijalnog identiteta. *Socijalna ekologija: journal for environmental thought and sociological research*. Vol. 15. No 3.: 173-202. URL: <https://hrcak.srce.hr/7546> (09.10.2022.)
8. Haralambos, M., Holborn, M. (2002) *Sociologija: Teme i perspektive*. Zagreb: Golden marketing.
9. Haraway, D. (2006) *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*. Netherlands. The International Handbook of Virtual Learning Environments. 117–158.
10. Latham, K. (11. travnja 2022.) The microchip implants that let you pay with your hand. *BBC News*. URL: <https://www.bbc.com/news/business-61008730> (23.07.2022.)
11. Neate, R. (2022.) Elon Musk's brain chip firm Neuralink line up clinical trials in humans. *The Guardian*. URL:

<https://www.theguardian.com/technology/2022/jan/20/elon-musk-brain-chip-firm-neuralink-lines-up-clinical-trials-in-humans> (16.08.2022.)

12. Nikodem, K. (2003) Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti. *Socijalna ekologija: journal for environmental thought and sociological research*. Vol. 12. No. 3-4.: 211-230. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/73872> (28.07.2022.)
13. Nikodem, K. (2003) Moderno društvo kao „tehničko društvo“ – Društveno-povijesna priprema za razvoj neljudskih oblika života. *Nova prisutnost: časopis za intelektualna i duhovna pitanja*. Vol. I No. 1.: 29-42. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/126880> (08.08.2022.)
14. Nikodem, K. (2008) Ljudsko-konačna granica. Biotehnologija (ra)stvaranja i dolazak poslijeljudskoga. *Filozofska istraživanja*, Vol. 28. No. 1.: 209-221. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/36505> (28.07.2022.)
15. Nikodem, K. (2004) Tehno-identiteti kiborga. Rastvaranje jastva u interesu preživljavanja. *Socijalna ekologija: journal for environmental thought and sociological research*. Vol. 13. No. 2.: 175-196. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/73721> (28.07.2022.)
16. Nikodem, K. (2019) *Teorije individualizacije*. Predavanje s kolegija Suvremene sociološke teorije I. Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
17. Nikodem, K. (2018) *Teorije moderniteta*. Predavanje s kolegija Suvremene sociološke teorije I. Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
18. Schelde, P. (1993) *Androids, Humanoids, and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films*. New York: University Press.
19. Šestak, I. (2003) Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije: (1. dio) : od starogrčke do renesansne slike čovjeka. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*. Vol. 58 No. 3.: 283-303. URL: <https://hrcak.srce.hr/clanak/2124> (03.09.2022.)
20. Šestak, I. (2005) Shvaćanje čovjeka u povijesti filozofije: (II. dio) Od racionalizma do postmoderne. *Obnovljeni Život: časopis za filozofiju i religijske znanosti*. Vol. 60 No. 1.: 3-29. URL: <https://hrcak.srce.hr/1111> (03.09.2022.)

### 11.1. Internetski izvori



1. Case. U: Characters, Characters in the Sprawl trilogy, Characters in Neuromancer, Hackers. URL: <https://williamgibson.fandom.com/wiki/Case> (04.08.2022.)
2. Lewis, S. (ožujak 2019) Biotechnology. Definition. URL: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/biotechnology> (09.10.2022.)
3. Szollosy, M. (siječanj 2015) Why Are We Afraid of Robots? The Role of Projection in the Popular Conception of Robots. URL: [https://www.researchgate.net/publication/300363413\\_Why\\_Are\\_We\\_Afraid\\_of\\_Robots\\_The\\_Role\\_of\\_Projection\\_in\\_the\\_Popular\\_Conception\\_of\\_Robots](https://www.researchgate.net/publication/300363413_Why_Are_We_Afraid_of_Robots_The_Role_of_Projection_in_the_Popular_Conception_of_Robots) (06.08.2022.)
4. Popularna kultura, definicija. URL: <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=49511> (15.10.2022.)

## SAŽETAK

Zahvaljujući napretku tehnologije i razvoju kibernetike kao znanosti, od druge polovice 20. stoljeća pojavljuju se mogućnosti realiziranja ideja o spajanju čovjeka i tehnologije. Osim sjedinjenja organskog i strojnog, razvijaju se i mogućnosti stvaranja umjetnih bića poput androida i robota. Kao društvo postali smo ovisni o tehnologiji na razne načine. Uz kibernetiku i razvoj tehnologije pojavljuju se novi žanrovi u popularnoj kulturi poput znanstvene fantastike i *cyberpunka*. Njihovi se autori fokusiraju na utjecaj tehnologije na društvo. Osim u literaturi, umjetna bića zavlada su filmskom industrijom. Zahvaljujući tome, danas u mnogo filmova možemo vidjeti pretpostavke o tome kako će nam se životi i svijet mijenjati kada nam se umjetna bića isprepletu sa svakodnevnim životom. Za ovaj je rad analiziran uzorak od 10 filmova u kojima roboti, kiborzi i androidi imaju glavne uloge. Radnje su pretežno smještene u budućnosti, a prikazi umjetnih bića mijenjali su se kako se kroz godine mijenjala ideja o tome kako će ona izgledati te kako će se ponašati. Umjetna su bića često karakterizirana kao takva da imitiraju ljudske sposobnosti i emocije. U tim slučajevima nerijetko se kao njihov uzor prikazuju ljudska bića, umjetna bića nastoje postati priznati kao dio društva te razvijaju odnose s ljudima. Budući da imaju određene ljudske karakteristike, često preispituju vlastito postojanje, svrhu i identitete. Vrlo često u navedenim filmovima nailazimo na predviđanja gdje su umjetna bića u sukobu s čovječanstvom zbog mnogih razloga. Bez obzira na to, naposljetku je uvijek slučaj da je čovječanstvo spašeno čime se gledateljima filmova daje tračak nade da bismo mogli živjeti u simbiozi s umjetno stvorenim bićima.

Ključni pojmovi: kibernetika, *cyberpunk*, znanstvena fantastika, umjetna bića, filmska industrija, identiteti.

## SUMMARY

Thanks to the progress of technology and the development of cybernetics as a science, since the second half of the 20th century, ideas about merging humans and technology became possible to fulfill. In addition to the union of the organic and the mechanical, the possibilities of creating artificial beings such as androids and robots are also developing. As a society we have become dependent on technology in various ways. Along with cybernetics and the development of technology, new genres appear in popular culture such as science fiction and *cyberpunk*. Their authors focus on the impact of technology on society. Apart from literature, artificial beings have taken over the film industry. Thanks to this, today in many films we can find assumptions about how our lives and the world will change when artificial beings become intertwined with our everyday life. For this paper, a sample of 10 movies in which robots, cyborgs and androids play the main roles was analyzed. The stories and timelines are mostly set in the future, and the depictions of artificial beings have changed over the years as the idea of how they will look and behave. Artificial beings are often characterized as if they're imitating human abilities and emotions. In these cases, human beings are often shown as their role models, artificial beings tend to become recognized as a part of society and develop relationships with people. Because they have certain human characteristics, they often question their own existence, purpose, and identities. Very often in the mentioned films we come across predictions where artificial beings are in conflict with humanity for many reasons. Regardless, it's always the case that humanity is saved in the end, giving viewers a glimmer of hope that we might be able to live in symbiosis with artificial beings.

Keywords: cybernetics, *cyberpunk*, science fiction, artificial beings, film industry, identities.