

BLADE RUNNER

TEORIJA | KNJIGA 01

TEORIJA °film
KNJIGA 01

Scott Bukatman
BLADE RUNNER

Naslov izvornika: *Blade Runner*

Copyright © Scott Bukatman 1997, 2012
“This translation of Blade Runner is published by arrangement
with Bloomsbury Publishing Plc and The British Film Institute.”

Images from Blade Runner, © Blade Runner Partnership

© za hrvatsko izdanje Hangar 7, 2019.

Prijevod s engleskog:
Milena Benini

Sva prava pridržana. Nijedan dio ove knjige ne smije se
umnožavati, fotokopirati ni na bilo koji način reproducirati
bez pismenog dopuštenja izdavača.

ISBN
978-953-8048-70-8

CIP zapis je dostupan u računalnome katalogu
Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem 001038158.

S C O T T B U K A T M A N



BLADE RUNNER

Zagreb, 2019.



Ovo je za Danu Polana: znanstvenika, prijatelja, *menscha*

Sadržaj

Predgovor	7
Zahvale	16
Uvod: o gledanju, znanstvenoj fantastici i gradovima	17
1. Snimanje <i>Blade Runnера</i>	26
2. Metropola	64
3. Replikanti i mentalni život	94
Zaključak	126
Bilješke	127
Bibliografija	131
Kazalo imena i naslova	135
O autoru	139



Predgovor

ČINI SE PRIKLADNIM da se pojavi novo izdanje moje knjige o *Blade Runneru* (Ridley Scott, 1982.),ⁱ s obzirom na to koliko različitih verzija filma kruži uokolo. Moja kombinacija uključuje radnu verziju filma korištenu za testna prikazivanja, i američku i međunarodnu verziju iz 1982., “redateljsku verziju” koja zapravo nije bila iz 1992. te novu “finalnu verziju” iz 2007. (o kojoj više kasnije). To je film kojem se vrijedi vraćati i koji je igrao nemalu ulogu u razvoju moga razmišljanja.

Postoji jedna priča koju pričam tako često da bih je valjda trebao konačno staviti na papir (ili e-tintu, ili piksele, što već). Dok sam pisao svoju disertaciju, koja je kasnije postala knjiga pod naslovom *Terminalni identitet (Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction)*, 1993.) napravio sam analizu *Blade Runnera*. Bila je prelijepa: otmjena dekonstrukcija u stilu Althussera koja je, čini mi se, uključivala komodifikaciju slike, reifikaciju vizualnog i tko zna što još. Bila je, vjerujte mi, stvarno dobra,

ⁱ U hrvatskoj filmologiji uvriježio se prijevodni naslov *Istrebljivač*, pod kojim je film povremeno prikazivan i na retrospektivnim projekcijama te na Hrvatskoj radioteleviziji, dok je u bivšoj državi premijerno igrao pod naslovom *Trkač po oštrici*. Kako ni jedan od ovih prijevoda nije zaživio među publikom te kako tijekom distribucije nije pronađen odgovarajući neologizam kojim bi se prenijelo izvorno značenje zanimanja glavnog junaka, naslov filma ostavili smo u njegovu prepoznatljivom izvorniku. (Nap. prev.)

premda je sad izgubljena ("kao suze na kiši"?). Ali kad sam je ponovno pročitao, shvatio sam da bi svaka razumna osoba zaključila kako ja mrzim taj film – što sasvim sigurno nije bila istina. Nekako, izrazi i ton moje analize, koja se usredotočila na utjecaj filma na onu neimenovanu – i vjerojatno nerođenu – apstrakciju "subjekta" tj. "gledatelja" jednostavno nisu ni na kakav suvisao način govorili o mome vlastitom doživljaju filma. Iskreno rečeno, s obzirom na moju analizu, ako vam se *Blade Runner* sviđao, bilo je sigurno da ste nekakav ideološki naivac. Bacio sam je u smeće i krenuo ispočetka.

To je označilo prvi pomak prema analizi teksta i medija koja se u većoj mjeri vodi fenomenološkim pristupom te sam se sve više trudio uzeti u obzir i vlastito iskustvo filma. Odjednom je bilo sasvim u redu poštovati gustu vizualnost filma, njegovo zavodljivo kretanje, uvjerljivu izgradnju zanosnog svijeta. Pripovijest – ono što je film govorio – bilo je bar dijelom zamijenjeno njegovom spektakularnošću – onime što je pokazivao. Takvo postavljanje prema *Blade Runneru* označilo je prekretnicu u mom intelektualnom životu i zato to ostaje film koji mi i danas pruža veliko, iskreno zadovoljstvo.

Vrativši se *Blade Runneru* kako bih promislio o ovom predgovoru, s olakšanjem sam ustanovio da se dobro drži i tridesetak godina nakon prvog prikazivanja. Njegova zapanjujuća vizualna složenost dobro se prenosi u svijet Blu-ray-a i plazma-ekrana, tehnologiju koju sam film nije zamislio. Retro-izmješteni svijet Los Angelesa u kojem se staro

i novo nemirno supostavljaju jedno uz drugo, spriječio je da film jako ostari – još uvijek to izgleda kao budućnost koja bi se mogla dogoditi (premda možda ne baš ove, 2019. godine koja se poklapa s radnjom filma). Stil ovoga filma također je retro-izmjšten, a elementi film noir-a danas mu pružaju bezvremensku klasičnost koja sasvim dobro podnosi protok vremena. Dovraga, čak i moda još uvijek dje luje uvjerljivo.

Osobito je upečatljivo kod *Blade Runnera* to što potječe iz godine koja je za znanstvenofantastične filmove bila *annus mirabilis*, 1982., koja je svijetu pružila i *Videodrom* (David Cronenberg), *remake Stvora (The Thing)* u režiji Johna Carpentera, i *Tron* (Steven Lisberger). *Tron* je pokazao put prema budućnosti filmskih efekata, s digitalno generiranim vozilima i pejzažima, ali *Blade Runner* je film na samoj graničnoj crti. Njegovi zapanjujući vizualni elementi još uvijek uključuju i korištenje fizičkih objekata: minijatura, pozadinskih slika, modela vozila. Svijet *Blade Runnera* je dakle još uvijek ontološki *naš svijet*, na način na koji digitalna okruženja u *Avataru* (James Cameron, 2009.) pa čak i *Zodijaku* (David Fincher, 2007.) to nisu. Spominjem ovo ne iz nostalgiјe (dobro, možda malo), već zato što je to činjenica. Digitalni efekti u velikoj mjeri nisu više *specijalni* efekti, tako neprimjetno integrirani u fizičke prostore u kojima se nalaze glumci ili dio okoliša koji je dostupan u profilmskom svijetu. Integracija glumaca i efekata u pred-digitalno doba predstavljava je poseban izazov, i stoga mnogi od tih specijalnih efekata ne prikazuju ljude. Dok se kamera kreće

iznad Los Angelesa 2019. godine, gledatelj može promišljati prostor, kao i veličanstvene specijalne efekte koji su vidljivi jednostavno i otvoreno. Baš kao u onoj predivnoj sekvenci u kojoj Gaff dovodi Deckarda u policijsku postaju. Pripovijedanje ovdje zastaje dok se ekran puni intrigantnom geometrijom i panoramskim kretanjem, kako budućeg Los Angelesa, tako i filma koji je sada i ovdje prisutan za gledatelja.

“Finalna verzija” raščišćava neke od zabrlijanijih dijelova: više se ne vide žice koje podižu leteće automobile u zrak, a specijalni efekti bolje se međusobno uklapaju. Ona također podiže i razinu nasilja, unoseći brutalnije elemente međunarodne verzije iz 1982. Najgore je međutim to što uklanja dvojbenost oko Deckardovog statusa kao ljudskog bića ili kao replikanta. Da, govorim o novom tretmanu scene s jednorogom, o čemu podrobnije govorim pred kraj ove knjige.

Verzija iz 1992. dala nam je Ricka Deckarda koji pospano nabada note na klaviru. Tajnoviti rez vodi nas do jednoroga u galopu koji se usporeno kreće kroz šumu (ono što moja supruga zove “scena *My Little Pony*”) pa se vraćamo na Deckarda kojeg vidimo s leđa. Nova verzija (okljevam je nazvati “konačnom”), pruža nam ekstremno krupni plan Deckarda razrogačenih očiju, potom još ljepši i duži posjet zemlji jednoroga, nakon čega se vraćamo na Deckardovo lice. Ono što je u prethodnim verzijama mogao biti san (ili pogreška u montaži) sad je nepogrešivo neka vrst vizije, a kad Gaff u Deckardovom stanu na kraju filma ostavi onog znakovitog origami-jednoroga, teško je izbjegći zaključak da

je jednorog ugrađeno sjećanje te da je stoga Rick Deckard oduvijek i zauvijek replikant.

Ako ste već pročitali ovu knjigu, razumjet ćete zašto me ta promjena toliko smeta. Mislim da je od najveće važnosti da Deckardov status ostane otvoren i upitan, a ne riješen kao doktrina. Ime Ricka Deckarda možda jest, a možda i nije jezična igra na "René Descartes", ali u svakom slučaju, stanje radikalne sumnje središnje je pitanje cijelog filma. Nije to samo Deckardovo stanje uma dok se sve što je smatrao sigurnim urušava oko njega, već i stanje pozornog gledatelja koji je možda shvatio da ovaj vizualno zasljepljujući film počiva na nepouzdanosti vida.

Filmaš i teoretičar Jean Epstein jednom je napisao da bi film mogao uvježbati naš um da se "odmakne od uspostavljenih apsoluta prema nestabilnim mogućnostima", a *Blade Runner* tu modernističku zadaću ispunjava upravo predivno. Moglo bi se također reći i da znanstvena fantastika, ili bar neke njene podvrste, funkcioniра na sličnom principu, a znanstvena fantastika Philipa K. Dicka (čija je knjiga adaptirana u *Blade Runnera*) također je savršen primjer. Ontološke krize koje prolaze Dickovi protagonisti postajale su sve dublje kako je njegova karijera napredovala – u njegovim ranim djelima postoji "stvarna" realnost koja se skriva iza lažne kulise druge stvarnosti, dok kasniji radovi proizvode nešto bliže bezdanosti (*mise-en-abîme*) jer se iluzorne stvarnosti umnožavaju. Mapirati ovo na *Blade Runnera* opet znači primjetiti koliko je Deckardov stvarni status nevažan – koliko je radikalnije i u većoj mjeri moder-

nistički, odmaknuti se od područja stvarnog i podrazumijevanog prema prihvaćanju nesigurnosti.

Povratak *Blade Runneru* postavlja i pitanje o tome što znači ponovno pogledati neki film. Koliko god volio čitati, ustanovio sam da rijetko kada ponovno pročitam neki roman. Ali film koji vrijedi pogledati, čini mi se, vrijedi pogledati više puta. Očito, moje zanimanje ne održava teološki poriv: Roy će svaki put umrijeti (osim ako negdje vani ne postoji još jedna verzija). Očito, ponovno gledanje filma nadahnjuju elementi izvan pripovijedanja: način kako napreduje, ljepota vizualnih elemenata, užitak u glazbi, nijanse glumačkih izvedbi, uranjanje u njegov svijet. Užitak ponovnog gledanja govori da je čin gledanja filma bliži slušanju glazbe nego čitanju knjige. Ovdje su možda i tehnologije kućnog videa odigrale određenu ulogu, proizvodeći mogućnost da se, na primjer, preskoči na omiljeni muzički broj, ili ponovi neka profinjena međuigra između Caryja Granta i Jean Arthur – da se film “odsvira” kao što se sviraju ploče (CD-ovi, MP3-ice, ili što već). Nekad je takva kontrola bila isključivo privilegija filmaša, koji su imali Moviale i Steenbecke,ⁱⁱ ali ta je moć danas posve demokratizirana. U mnogim slučajevima to znači da film ima slabiju moć nad nama – počinje kad mi želimo, a ne kad je na rasporedu i gledamo ga u uvjetima koji su pogodniji za multitasking nego za općinjeno praćenje na velikom ekranu – ali isto tako može dovesti i do veće intimnosti s filmom, sposobnosti da se s njime živi, da ga se pretvori

ii Strojevi za filmsku montažu. (Nap. prev.)

u dio osobnog okoliša. Isto tako omogućava i užitak trenutačnog ponavljanja. Ako su nadrealisti tvrdili da cijene samo oko pet minuta čak i najboljih filmova, sad bi mogli svu pozornost usredotočiti baš na tih pet minuta. U većini slučajeva, rezultat bi vjerojatno bio razočaranje i rasap iluzije, ali ne u svima.

U *Blade Runneru* ima mnogo trenutaka kojima se vrijeđi vraćati što je češće moguće – bilo koji panoramski kadar grada, sekvenca u kojoj Deckard “istražuje” jednu jedinu sliku, scena u banci očiju. Neki od tih trenutaka su kratki, prolazni: fotografija koja načas zatrepta u filmski život, krv koja polako klizi iz Deckardovih usta i oboji mu piće. A, naravno, tu je i sad već slavan govor – posljednje riječi u filmu – koji Roy održi ljudskom biću čiji je život neočekivano upravo spasio: “Vidio sam stvari koje vi ljudi ne biste mogli ni zamisliti. Bojne brodove koji gore kraj Orionova ramena. Gledao sam kako c-zrake blistaju u tami blizu Tanhauserovih dveri. Svi ti trenuci izgubiti će se u vremenu, kao suze na kiši.” Zastaje. “Vrijeme je za smrt.”

Suočavajući se sa svojim stvoriteljem Tyrellom, u “finalnoj verziji” iz 2007., Roy prijeteći kaže: “Želim više života, oče”, što je pročišćena verzija izvorne replike, snimljene još davno kako bi se uključila u televizijska prikazivanja. Možda ta promjena Royu istovremeno pridaje i neke elemente Krista. Ali nedostaje mi silina Rutgera Hauera, i bijesna opravdanost izvorne replike. Dapače, upotrijebio sam je kao epigraf za knjigu koju ćete upravo pročitati, i ne mislim je mijenjati. Neke stvari je bolje ne dirati.





Zahvale

DANA POLAN SUGERIRAO mi je da pronađem "neki drugi način" za pristup filmu o kojem se pisalo *ad nauseam*; taj prijedlog, i neki drugi, ostali su mi na umu. Moj urednik u BFI-ju (British Film Institute), Rob White, bio je brižan i promišljen čitatelj, a njegov je doprinos veći nego što je svjestan. Zahvaljujem Edwardu Buscombeu i Tobyju Milleru što su me uključili u seriju BFI Moderni klasici. Neke vrijedne ideje ukrao sam od Geoffreyja Batchena i Stephanie Kessler. Kolegij o filmu i gradu koji sam držao zajedno s Carlom Yanni na Sveučilištu New Mexico 1996. godine bio je divan kontrapunkt pripremama za ovaj tekst, i dužnik sam svim studentima koji su u njemu sudjelovali. Na više načina, ovaj se projekt rodio na događaju "Kinograd: film i percepcije urbanih prostora 1895.-1995." u Centru Getty 1994. godine; Annette Michelson pozvala me da sudjelujem u njemu (*zauvijek sam joj dužan*). Syd Mead i Douglas Trumbull bili su oduševljeni sudionici, i gledati film sjedeći između njih dvojice bio je iznimno doživljaj (iako su *stalno* pričali). Zahvaljujem Erici Lynn Day za pomoć s bibliografijom.

Uvod: o gledanju, znanstvenoj fantastici i gradovima

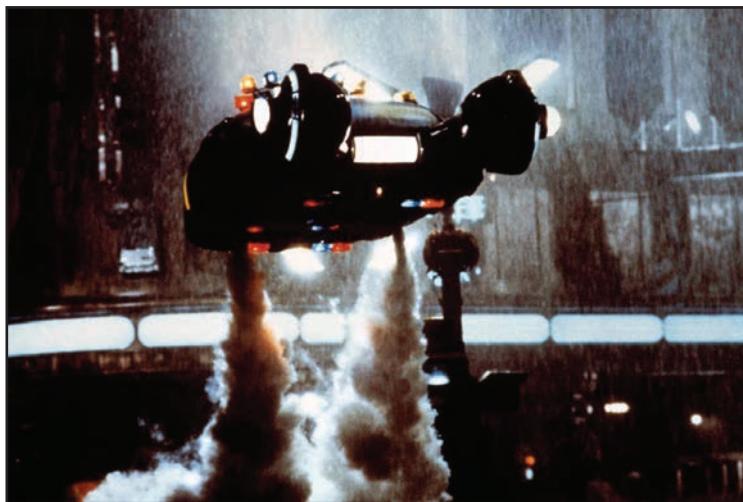
“Počeo mi se svidati New York, njegova živahna, pustolovna noćna atmosfera i užitak koji stalni bljeskovi muškaraca i žena i strojeva pružaju nemirnom oku”.

F. Scott Fitzgerald, *Veliki Gatsby*

“Hoću više života, pizdo...”

Roy Batty, *Blade Runner*

“Ti si Nexus, ha?” pita sparušeni azijski tehničar u kompaniji Eye Works. “Ja sam ti dizajnirao oči.” Roy Batty, androïd/replikant načas napući usne, ironično zabavljen. “Kad bi samo mogao vidjeti što sam ja video *twojim očima*.” *Blade*



Runner je sav o gledanju. Vid se nekako i stvara i rastvara unutar filma, stvarajući dinamiku između centralne, autonomne subjektivnosti (oko/ja) i sebstva kao proizvedenog, komodificiranog objekta (Eye Works). Grad se također upoznaje kroz vid. Vid aktivno stvara metropolitski svijet u trajnom susretu s delirijskim detaljima, no budući da *Blade Runner* ne određuje u potpunosti lekcije toga susreta, istovremeno podriva interpretativnu sigurnost. Ova znanstvenofantastična pustolovina urbane percepcije proizvodi poboljšano vladanje sobom, ali istovremeno i gubitak, gotovo brisanje, sebstva.

Znanstvena fantastika oduvijek je zasnovana na trajnoj, primjetnoj promjeni: ona pripovijeda svijet koji će postati primjetno drugačiji tijekom samo jednog ljudskog života. Te su promjene dio dubokih filozofskih i političkih promjena devetnaestog stoljeća, ali su najjasnije povezane s ubrzanim korakom tehnološkog razvoja. Ovaj je žanr suštinski bitan dio tehnološke kulture već više od sto godina. Kroz jezik, ikonografiju i naraciju znanstvene fantastike, šok novoga se estetizira i proučava. Znanstvena fantastika konstruira *prostor prilagodbe* na intenzivno tehnologizirano življenje, a to se nastavilo i u sadašnje, elektroničko doba.

Znanstvena je fantastika također služila i kao sredstvo satire, kritike društva i estetskog očuđenja. U svom najradikalnijem aspektu, znanstvena fantastika pripovijeda rasipanje najosnovnijih struktura ljudskog postojanja. Postulirajući svijet koji se ponaša drukčije od ovog našeg – bilo fizički bilo društveno – naš svijet postaje denaturali-

ziran. Znanstvena fantastika denaturalizira čak i jezik, nagašavajući procese stvaranja značenja. Udaljenost između jezika teksta i čitateljevog proživljenog iskustva predstavlja krajnji subjekt ovog žanra. Ono što znanstvena fantastika nudi jest, Jamesonovim riječima, "očuđenje i obnova naše čitateljske sadašnjosti".¹

Briljantnost *Blade Runnera*, kao i *Aliena* (Ridley Scott, 1979.)ⁱⁱⁱ prije njega, leži u njegovoj vizualnoj gustoći. Scottov efekt "naslojavanja" proizvodi neiscrpu složenost, beskraj površina koje se može susresti i istražiti, a za razliku od mnogih suvremenih filmova, *Blade Runner* se odbija objasniti. Čak i pretjerano eksplicitna naracija izvorne kino-verzije ostavlja središnja pitanja neobjašnjenima ili nedovoljno objašnjenima. Gdje su te "kolonije izvan Zemlje"? Tko tamo odlazi i zašto? Zašto se čini da je grad istovremeno i prenapučen i prazan? Kada i zašto su replikanti stvoreni? Kada su postali zabranjeni na Zemlji i zašto? Kako funkcioniра "Voight-Kampffov test"? Gledatelj *Blade Runnera* prisiljen je stalno izvoditi zaključke kako bi shvatio detaljan svijet koji mu film predstavlja.

Znanstvena fantastika upravo tako funkcioniра, kad funkcioniра. Pisac i književni teoretičar Samuel Delany tvrdi da se žanr odlikuje upravo svojim jedinstvenim zahtjevima koje postavlja čitatelju. Zahtijeva inferenciju, rečenice kao što su: "Vrata su se raširila" (Robert Heinlein, *Zvjezdani*

ⁱⁱⁱ Kao i u slučaju *Blade Runnera*, odabrali smo umjesto *Tudinca* ili *Osmog putnika* u prijevodu koristiti izvorni naslov filma zbog njegove prepoznatljivosti široj publici. (Nap. prev.)

jurišnici) ili "Tata se oženio, ovog puta s muškarcem, i mnogo sretnije" (Thomas Disch, 334) stalno i donekle suptilno iskazuju udaljenost između svijeta čitatelja i svijeta priče, romana ili filma. Jezik aludira na složenost svijeta.²

Znanstvenofantastični *film* također koristi složeni "jezik", ali predstavlja poseban slučaj zbog svog položaja unutar srednjostrujske kulture i statusa visokobudžetnog proizvoda. Znanstvenofantastični romani ili stripovi moraju prodati tek nekoliko tisuća primjeraka da bi isplatili troškove pa se eksperimentiranje ne obeshrabruje, ali holivudski *blockbuster* mora pronaći (ili stvoriti) masovnu publiku. Način proizvodnje znanstvenofantastičnog filma okrenuo ga je dokazanim, unosnim strukturama te je stoga on i konzervativniji. No iako njegove priče mogu biti reakcionarne – a često to i jesu – delirijski tehnološki ekscesi tih filmova i njihovi spektakularni efekti mogu "govoriti" o nekom posve drugom značenju. Najbitnija "značenja" znanstvenofantastičnih filmova često se nalaze u njihovoj vizualnoj organizaciji te naglasku na percepciji i "percepciskom sebstvu". SF filmovi svoje gledatelje neprestano guraju u nove prostore koji su im strani i koji su tehnološki određeni. Filmsko kretanje postaje esencijalni način razumijevanja: kamera često uzima subjektivnu perspektivu prvog lica kad se susreće s takvim čudnim okruženjima. Vrlo različiti filmovi, od *2001: Odiseje u svemiru* (2001: *A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968.), preko *Nevjerojatnog čovjeka koji se smanjuje* (*The Incredible Shrinking Man*, Jack Arnold, 1957.), do *Ratova zvijezda* (*Star Wars*, George Lucas,

1977.) i *Blade Runnera* oslanjaju se na svoju dinamičnu vizualnu složenost. Drugim riječima, grade svjetove.

Oči se često spominju u *Blade Runneru* – nisu samo dio mizanscene u kompaniji Eye Works; već treći kadar filma prikazuje ogromno oko bez tijela koje ne trepćući zuri u paklenski grad što se pruža pod njime, vidljiv kao nemoguće jasan odraz. Oči replikanata bljeskaju crveno kad ih se osvijetli pod određenim kutom. Stroj za otkrivanje replikanata kojim se služi Rick Deckard usredotočuje se na oko promatranoga subjekta, povećavajući ga da bi očitao reakcije empatije. Sjećanja, i ljudska i replikantska, povezana su sa zabilježenim pogledom fotografije. Film je isprva bio smješten u 2020. godinu, ali to je promijenjeno u 2019. jer se "2020" povezuje s okulistima.^{iv} Tyrell, stvoritelj replikanata, nosi naočale s debelim staklima, a Roy mu iskopa oči. Prisine se oči otvaraju uz čujno "klik", kao Olimpijine oči u *Hoffmannovim pričama* (*The Tales of Hoffmann*, Michael Powell i Emeric Pressburger, 1951.). "Vidio sam stvari koje vi ljudi ne možete ni zamisliti", objavljuje Roy u trenutku smrti. Ovo je, dakle, drama o vidu.

Ali film je istovremeno i drama *vida*, kao što je jednom primijetio Stephen Heath,³ a SF film usredotočeniji je na vid nego većina drugih žanrova. Sve je puno ekrana za gledanje, kao i teleskopa, mikroskopa, strojeva za skeniranje, rendgenskog vida te skenirajućeg video-pogleda robocopova i terminadora. Brooks Landon zapisao je da SF film proizvodi dojam začudnosti upravo kroz prezentaciju

^{iv} "20/20" je okulistička oznaka za savršen vid. (Nap. prev.)

novih načina gledanja.⁴ Za razliku od recimo horora ili film noira, ovaj žanr privilegira estetiku prisutnosti: *pokazuje nam stvari...*

Kritičari i publika nastavili su reagirati na detaljnu viziju budućnosti koju nudi *Blade Runner*. Ridley Scott definirao je svoju karakterističnu metodu kao *naslojavanje*: "kaleidoskopsko akumuliranje detalja (...) u svakom kutku kadra". Film je, njegovim riječima, "torta sa 700 katova".⁵ Film postaje totalni okoliš kojeg nastanjujemo u stvarnom vremenu. Scott je usporedio režiju filma s muzičkim aranžmanom u kojem "svaki događaj, svaki zvuk, svaki pokret, svaka boja, svaka scena, rekvizit ili glumac" ima značenje unutar "koncerta" filma.⁶

Blade Runner sa svojim bogato složenim urbanim pejzažima, zahtijeva aktivno gledanje: kao i 2001 Stanleyja Kubricka, odlučno svoje gledatelje vraća vlastitoj percepciji i spoznaji.⁷ Vid, osobito u znanstvenofantastičnom filmu, može biti alat znanja, ali u *Blade Runneru*, što više vidimo, to više raste naša nesigurnost. Njegov svijet prepun je simulacija: sintetskih životinja, divovskih ekrana, replikanta, usađenih sjećanja i lažnih fotografija, da spomenemo samo neke. Vid nije garancija istine, a složenost filma ohrabruje nas da ponovno promislimo svoje prepostavke o percepciji, podsjećajući nas da, kao i sjećanje, vid nije tek zadan, "prirodan" proces. U *Blade Runneru* prirode *nema*.

Neurolog Oliver Sacks piše: "Kad svakoga jutra otvorimo oči, vidimo svijet koji cijelog života učimo vidjeti. Nismo dobili taj svijet: stvaramo svoj svijet neprestanim

iskustvom, kategorizacijom, sjećanjem, stvaranjem novih i starih veza.”⁸ SF film, zajedno s eksperimentalnijim oblicima filma, naglašava percepciju kao aktivnost: kroz ta vizualna iskustva, čovjek shvaća da “nije u pitanju svijet koji percipiramo ili konstruiramo, već *naš vlastiti svijet* [koji se] povezuje s *percepcijskim sebstvom*, s vlastitom voljom, i orientacijom, i stilom.”⁹ Replikanti, lažna sjećanja i bogate površine od *Blade Runnera* čine film duboko uronjen u stvaranje i rastvaranje sebstva, i svjetove koji više nisu *sami po sebi jasni*.

Premda ga se općenito smatra primjerom postmodernizma, *Blade Runner* se može korisno čitati naspram “Velegradova i duhovnog života” (“Die Großstädte und das Geistesleben”), eseja Georga Simmela iz 1903. godine, koji ocrtava složeni portret grada kao mjesta emfatičnog doživljaja i kaleidoskopske raznolikosti. “Hitro i stalno mijenjanje eksternih i internih podražaja” stvara u stanovnicima grada nove mentalne stavove, a to “pojačavanje emocionalnog života” nije ni posve pozitivno ni neizbjegno negativno.¹⁰ Predanost trgovini svela je ljudska bića na brojeve ili količine, ali veličina grada istovremeno je ponudila i mogućnosti za istraživanje i rast, kako osobni tako i ekonomski. Dok je “područje života malog grada uglavnom zatvoreno samo u sebe”, unutarnji život metropolisa “pruža se poput vala preko šireg nacionalnog ili međunarodnog područja”.¹¹ Ekonomski zahtjevi grada možda “prošupljuju suštinu stvari” i poništavaju razlikovanje između ljudi i predmeta, ali to je okoliš koji se širi: u gradu, “obzor po-

jedinca se povećava".¹² Lako se izgubiti u metropolisu; no moguće je i iznova se definirati.

Ista slika metropolisa koju je Simmel ocrtao 1903. počela se otprilike u isto vrijeme pojavljivati i na filmu, sa sličnom dvoznačnošću. Film je spretno uhvatio grad kao mjesto kaleidoskopskog delirija i oduševljenja; mjesto raspada i ponovnog rođenja. *Blade Runner* je svojom istraživačkom kamerom i finim detaljima, ponovno oživio to složeno vizualno savladavanje urbanog prostora.

Anonimnost koju je Simmel opisao kao neizbjegjan korrelat urbanog života, širi se u *Blade Runneru* na nesigurnost o statusu ljudskog bića ili predmeta. Teško da se može pronaći bolja alegorija za kvantifikaciju i komodifikaciju ljudskih odnosa od replikanata – ljudi kao proizvedena roba, subjekt kao doslovan objekt razmjene. Ali složena estetika filma i noirovska priča istovremeno ilustriraju i Simmellovu prepostavku da su "odnosi i brige tipičnog stanovnika metropole tako mnogostruki i složeni da se (...) njihovi odnosi i aktivnosti prepliću jedni s drugima u višeudni organizam".¹³ *Blade Runner* je na više načina suštinski film grada: predstavlja urbanizam kao proživljenu heterogenost, dvoznačni okoliš fluidnih prostora i identiteta.

Kao i sve najbolje SF priče i filmovi grada, *Blade Runner* istovremeno uključuje veličanstveni pogled na panoramu, vrhunsku opskurnost fantazmagorije i promjenjiva polja kaleidoskopa. Komplicirana mizanscena *Blade Runnera* i istraživačka kamera stvaraju napetost koja je od ključne važnosti za razdoblje neumoljivog napredovanja tehnološ-

ke promjene. Neizbjježan i sveokružujući grad postaje si-negdoha i destilacija svih onih uznemirujućih tehnologija koje i dalje prevladavaju proživljenim iskustvom. Estetika filma i njegove pripovjedne osnove *pojačavaju* i *povećavaju* mješavinu tjeskobe i delirija koji su sastavni dio ovog isku-stva. Njegova nestabilnost stvara epistemološke i ontološ-ke nesigurnosti – krizu znanja i bivanja – koje pripovijeda i teorijski razmatra. Vid je sve u *Blade Runneru*, ali ne jamči ama baš ništa.

Bilješke

- 1** Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham, NC: Duke University Press, 1991.), str. 285.
- 2** Vidi, na primjer: "About 5,750 Words" u: *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction* (Elizabethtown, NY: Dragon Press, 1977.), str. 39-40 i *Starboard Wine: More Notes on the Language of Science Fiction* (Elizabethtown, NY: Dragon Press, 1984.).
- 3** Vidi, na primjer: "Narrative Space", u *Questions of Cinema* (Bloomington: Indiana University Press, 1981.), str. 44.
- 4** Brooks, Landon, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction in the Age of Electronic (Re)Production* (Westport, CT: Greenwood Press, 1992.), str. 94.
- 5** Ridley Scott, Director of *Alien*, Creates Another Science Fiction Masterwork, *Blade Runner*, priopćenje za javnost, str. 2.
- 6** Paul Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner* (New York: HarperCollins, 1996.), str. 73.
- 7** Ovo izvrsno analizira Annette Michelson u: "Bodies in Space: Film as 'Carnal Knowledge'", *Artforum*, god. 7., br. 6. (1996.), str. 54-63.
- 8** Oliver Sacks, "To See and Not See", u: *An Anthropologist on Mars: Seven Paradoxical Tales* (New York: Alfred A. Knopf, 1995.), str. 114.
- 9** Ibid., str. 136. (prvo isticanje njegovo, zatim slijedi moje).
- 10** Georg Simmel, "The Metropolis and Mental Life", u: Donald N. Levine (ur.), *On Individuality and Social Forms* (Chicago: University of Chicago Press, 1971.), str. 325.
- 11** Ibid., str. 334-5.
- 12** Ibid., str. 330, 334.
- 13** Ibid., str. 328.
- 14** Sammon, *Future Noir*, str. 59.
- 15** Ove svote su prema Sammonu, *Future Noir*; Kenneth Turan izvijestio je u *Los Angeles Times Magazineu* (13. rujna 1992.) da je svaki partner uložio 8,5 milijuna dolara.
- 16** Vidi: Leo Marx, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America* (New York: Oxford University Press, 1964.), 5. poglavlje.
- 17** Producčijske bilješke za *Blade Runnera*, str. 5.
- 18** Syd Mead, *OBLAGON: Concepts of Syd Mead* (japansko izdanje, uvoz: Oblagon Inc., Los Angeles, 1985.), str. 12.
- 19** Herb A. Lightman i Richard Patterson, "Blade Runner: Production Design and Photography", *American Cinematographer*, god. 63., br. 7. (1982.), str. 717-8.; Sammon, *Future Noir*, str. 77.
- 20** Sammon, *Future Noir*, str. 79.
- 21** O ovome govori Yuricichev asistent Rocco Giuffre u: Sammon, *Future Noir*, str. 257.
- 22** Ovu je primjedbu iznio u intervjuu s Donom Shayem predstavljenom na Criterionovom LD izdanju *Bliskih susreta treće vrste*.
- 23** Za više o Trumbullovim efektima vidi moj tekst: "The Artificial

- Infinite: On Special Effects and the Sublime", u: Lynne Cook i Peter Wollen (ur.), *Visual Display: Culture beyond Appearances* (Seattle: Bay Press, 1995.), str. 254-89.
- 24** Vidi: Sammon, *Future Noir*, str. 226, 264-5.
- 25** Ibid., str. 230, 235.
- 26** "The Futuristic Cars of *Blade Runner*", priopćenje za javnost, str. 1.; Mead, *OBLAGON*, str. 102.; Herb A. Lightman, "Blade Runner: Special Photographic Effects", *American Cinematographer*, god. 63., br. 7. (1982.), str. 726.
- 27** Kao i kod *Građanina Kanea*, sve scenografije u *Blade Runneru* imale su stropove.
- 28** Lightman i Patterson, "Production Design".
- 29** Ibid., str. 723.
- 30** Paul Sammon o ovome citira jednog Scottovog suradnika u: *Future Noir*, str. 206.
- 31** Pauline Kael, "Baby, the Rain Must Fall", *The New Yorker*, 12. srpnja 1982., str. 85.
- 32** Janet Maslin, *New York Times*, 25. lipnja 1982.; Gene Siskel, *Chicago Tribune*, 25. lipnja 1982.
- 33** Sammon, *Future Noir*, str. 316, 318.
- 34** Ibid., str. 322.
- 35** Sobchack nudi osobito korisno mapiranje postmodernističkih atributa *Blade Runnera* u: *Screening Space*, 2. izdanje (New York: Ungar Press, 1987.)
- 36** Sammon, *Future Noir*, str. 368.
- 37** Dok su neka vizualna rješenja u filmu vidljivo pokradena iz *Horizontata* (*Horizons*, 1932.) utopijskog manifesta industrijskog dizajnera Normana Bel Geddesa, grad budućnosti zapravo najavljuje njegov paviljon Futurama na Svjetskoj izložbi u New Yorku 1939.
- 38** Raoul Vaneigem, "Basic Banalities", preveo Ken Knabb, u: Ken Knabb (ur.), *Situationist International Anthology* (Berkeley, CA: Bureau of Public Secrets, 1981.), str. 128.
- 39** J. G. Ballard, "The Concentration City", u: *The Best Short Stories of J. G. Ballard* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1978.), str. 1-20.
- 40** Moebius je imao brojne veze sa znanstvenofantastičnim filmom: suradivao je s filmašima Danom O'Bannonom, scenaristom *Tamne zvijezde* (*Dark Star*, John Carpenter, 1974.) i *Aliena* (1979.), i Alejandrom Jodorowskim. Osim toga, Moebius je pridonio dizajnu kostima za filmove *Alien*, *Tron* (1982.) i *Bezdan* (*The Abyss*, James Cameron, 1990.).
- 41** Fredric Jameson, "Progress vs. Utopia; or, Can We Imagine the Future?", *Science Fiction Studies*, god. 9., br. 2. (1982.), str. 152.
- 42** Vidi moju knjigu: *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction* (Durham, NC: Duke University, 1993.).
- 43** William Sharpe i Leonard Wallock, "From 'Great Town' to 'Nonplace Urban Realm': Reading the Modern City", u: Sharpe i Wallock (ur.), *Visions of the Modern City: Essays in History, Art and Literature* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1987.), str. 11.
- 44** Vidi: Melvin M. Webber, "The Urban Place and the Nonplace Urban Realm", u Webber i dr. (ur.), *Explorations into Urban Structure* (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1964.), str. 79-153.
- 45** Maurice Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, preveo Colin Smith (London: Routledge & Kegan Paul, 1962.), str. 142.
- 46** Vidi Vermeerovu *Djevojku za*

- virginalom s gospodinom* (1662-4.) i *Madonu kanonika van der Paele* (1436.) Jana van Eycka. Relevantna Hopperova platna uključivala bi *Jedanaest prije podne* (*Eleven AM*, 1926.), *Hotelsku sobu* (*Hotel Room*, 1931.), *Sobu u New Yorku* (*Room in New York*, 1932.) te *Ured po noći* (*Office at Night*, 1940.)
- 47** Jameson, *Postmodernism*, str. 419.
- 48** Bruce Sterling, "Preface", u: Bruce Sterling (ur.), *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (New York: Arbor House, 1986.), str. xi.
- 49** Ovaj izraz potječe od Syda Meada (Lightman i Patterson, "Production Design", str. 687.), no usporedbe su moje.
- 50** Fredric Jameson, "On Chandler", u: Glenn W. Most i William W. Stowe (ur.), *The Poetics of Murder: Detective Fiction and Literary Theory* (New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1983.), str. 131.
- 51** Rem Koolhaas, *Delirious New York* (New York: Monacelli Press, 1994.), str. 123.
- 52** Ann Douglas, *Terrible Honesty: Mongrel Manhattan in the 1920s*, (New York: Farrar, Straus and Giroux, 1995.), str. 452.
- 53** Ibid., str. 453.
- 54** Koolhaas, *Delirious New York*, str. 33.
- 55** Ibid., str. 62.
- 56** Wolfgang Schivelbusch, *The Railways Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century* (Berkeley: University of California Press, 1986.), str. 191.
- 57** Sammon, *Future Noir*, str. 249.
- 58** Zoru je napisao Carl Mayer, snimili su je Karl Struss i Charles Rosher, a režirao ju je F. W. Murnau. Svi navedeni zaslужuju da ih se spomene.
- 59** Leo Charney, "In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity", u: Leo Charney i Vanessa R. Schwartz (ur.), *Cinema and the Invention of Modern Life* (Berkeley: University of California Press, 1996.), str. 292.
- 60** Ibid.
- 61** James Gleick, *Chaos: Making a New Science* (New York: Viking Books, 1987.), str. 98.
- 62** Douglas, *Terrible Honesty*, str. 448.
- 63** Citirano prema: Dietrich Neumann, "Before and After Metropolis: Film and Architecture in Search of the Modern City", u: Dietrich Neumann (ur.), *Film Architecture: From Metropolis to Blade Runner* (New York: Prestel-Verlag, 1996.), str. 34.
- 64** Vidi: J. P. Telotte, *Replications: A Robotic History of Science fiction Film* (Urbana: University of Illinois Press, 1996.), poglavlje 2.
- 65** Sammon, *Future Noir*, str. 75.
- 66** Ibid., str. 97.
- 67** Steve Carper, "Subverting the Disaffected City: Cityscape in *Blade Runner*", u: Judith B. Kernan (ur.), *Retrofitting Blade Runner* (Bowling Green, OH: Bowling Green State University Popular Press, 1991.), str. 186.
- 68** Sammon, *Future Noir*, str. 111.
- 69** Michael Webb, "Like Today, Only More So": The Credible Dystopia of *Blade Runner*", u: Neumann (ur.), *Film Architecture*, str. 44.
- 70** Sterling, "Preface", str. xi.
- 71** Guy Debord, *Society of the Spectacle* (Detroit: Black & Red, 1983.) § 29. (bez paginacije).
- 72** Ibid., §30.
- 73** Iz autorove bilješke za priču "Kolonija" ("Colony") iz 1967., otisnute u: *The Collected Stories of Philip K. Dick*, sv. 1 (New York: Carol Publishing, 1987.), str. 404.

- 74** Citirano u: Sammon, *Future Noir*, str. 16.
- 75** Ibid., str. 285.
- 76** Norman Spinrad, "The Transmogrification of Philip K. Dick", u: *Science Fiction in the Real World* (Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 1990.), str. 210.
- 77** Simmel, "The Metropolis and Mental Life", str. 326.
- 78** Ibid., str. 330.
- 79** Schivelbusch, *Railway Journey*, str. 143.
- 80** Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the 1980s", u: *Simians, Cyborgs, and Women* (New York: Routledge, 1989.), str. 152.
- 81** Ibid., str. 180.
- 82** Michel Foucault, *The Order of Things* (New York: Vintage Books, 1973.), str. xxiii.
- 83** Haraway, "Cyborg Manifesto", str. 150.
- 84** Sammon, *Future Noir*, str. 376.
- 85** Roland Barthes, *Camera Lucida*, preveo Richard Howard (New York: Hill and Wang, 1981.), str. 81. Citiran u: Kaja Silverman, "Back to the Future", *Camera Obscura*, br. 27 (1991.), str. 14. Silverman primjećuje da je postalo uobičajeno pozivati se na Barthesa u raspravama o *Blade Runneru*.
- 86** Citiran u: Oliver Sacks, "The Landscape of His Dreams", u: *Anthropologist on Mars*, str. 175.
- 87** Oliver Sacks, "The Lost Mariner", u: *The Man Who Mistook His Wife for a Hat* (New York: Alfred A. Knopf, 1985.), str. 41.
- 88** Luis Buñuel, *My Last Sigh* (New York: Vintage Books, 1984.), str. 4-5.; Sammon, *Future Noir*, str. 364.
- 89** Ovu pametru indiciju uočio je Dietrich Neumann, povjesničar arhitekture, u: *Film Architecture*, str. 152.
- 90** Noël Carroll, "Interpreting *Citizen Kane*", *Persistence of Vision*, br. 7. (1989.)
- 91** Sammon, *Future Noir*, str. 133.
- 92** Ibid., str. 364.
- 93** Slavoj Žižek, "I or He or It (the Thing) Which Thinks", u: *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel and the Critique of Ideology* (Durham, NC: Duke University Press, 1993.), str. 9-44.
- 94** Žižek donosi isti zaključak i o virtualnoj stvarnosti: "istina je da je kompjuterski generirana 'virtualna stvarnost' iluzija te ovršuje Stvarnost; ali ono što mi doživljavamo kao 'stvarnu, čvrstu, vanjsku stvarnost' zasnovano je na posve istom isključivanju. Krajnja lekcija 'virtualne stvarnosti' jest virtualizacija posve 'istinite' stvarnosti: kroz fatamorganu 'virtualne stvarnosti', 'prava' stvarnost i sama se postavlja kao iluzija sebe same, kao čisto simbolička konstrukcija." Ibid., str. 44.
- 95** Ibid., str. 41.
- 96** Ibid., str. 15.
- 97** Sammon, *Future Noir*, str. 178.
- 98** Koolhaas, *Delirious New York*, str. 130.
- 99** Vidi skicu datiranu 24. lipnja 1980., str. 100. Reprint: Script City, Hollywood, CA.
- 100** Richard Dyer, "Judy Garland and Gay Men", u: *Heavenly Bodies: Film Stars and Society* (London: Macmillan, 1986.), str. 141-94.
- 101** Kao i Holly Golightly u Doručku kod Tiffanyja (*Breakfast at Tiffany's*, Blake Edwards, 1961.), Roy Batty je "lažnjak", ali on je "pravi lažnjak".
- 102** Žižek, "I or He or It", str. 41.
- 103** Simmel, "Metropolis and Mental Life", str. 339.