

Anja Zlatović*Doktorand na Odeljenju za etnologiju i antropologiju
Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu*

anja.zlatovic@gmail.com

Dok nas smrt ne rastavi i ne učitaju nas u klonove: analiza narativa o digitalnoj besmrtnosti*

Apstrakt: Strah od smrti i mit o besmrtnosti su teme odavno obrađivane kroz različite narative, kako literarne, tako i ekranizovane. Naučna fantastika kao žanr nudi pregršt ideja za ponovno istraživanje ove teme. Učitavanje uma je jedna od njih. Ta fiktivna tehnika, slična kloniranju, podrazumeva da se um i svest osobe pomoću tehnologije prebace u drugo telo ili mašinu, i da na taj način osoba nastavi sa svojim društvenim životom kroz moždane funkcije. Analizirajući četiri ekranizovana narativa, ovaj rad sagledava koje su to zajedničke i najbitnije ideje prisutne u tim narativima. Rad povezuje narative sa ranijim antropološkim istraživanjima o smrtnosti, besmrtnosti i tehnologiji, kao i specifičnoj mešavini želje i straha koje društvo oseća prema njima.

Ključne reči: učitavanje uma, strah od smrti, mit o besmrtnosti, tehnologija, popularna kultura, film

Kloniranje je odavno popularna tema u okviru žanra naučne fantastike – od kulturnih filmskih klasika (npr. *Momci iz Brazila*¹), preko crtanih filmova i japanske animacije (čiji je najpopularniji primer jedna od najpoznatijih anime serija, *Evangelion*²), do literature koja na prvi pogled ne izgleda kao klasična naučna fantastika (kao što nam roman *Nikad mi ne daj da odem*³ pre izgleda kao drama i romansa nego priča o kloniranju). Razlikuju se forme i načini pričanja priče,

* Tekst je rezultat rada po ugovoru 451 – 03 – 9 /2021 – 14/200163 sklopljenog 2021. godine koji Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Vlade Republike Srbije finansira u celosti.

¹ *Momci iz Brazila*, Film, 1978, Frenklin Dž. Šafner, ITC Entertainment

² *Neon Genesis – Evangelion*, Anime serija, 1995, Hideaki Ano, anime studio Gainax.

³ *Nikad mi ne daj da odem*, roman Kazua Išigura, prvi put objavljen u Srbiji 2009. u izdanju “Plato” – Beograd. Prevod sa engleskog: Ljiljana Marković. Po romanu je

ali tema o kloniranju ljudskog bića, njegove biologije i svesti, očito je intrigatna kreatorima i ljubiteljima žanra. Podtema unutar ove široke teme kloniranja jeste ideja o takozvanom *učitavanju uma* (*mind uploading*). Ta ideja znači da se svest i mozak jedne osobe „učitavaju“ u drugo biće ili stvar: nekada je to mašina, a nekada druga ljudska osoba. Smatra se da je film *Tron*⁴ iz 1982. bio prvi popularni film na ovu temu, nakon čega su počeli da se snimaju najrazličitiji narativi o učitavanju uma. Razlozi za učitavanje uma u fikciji mogu biti brojni, međutim u ovom radu se bavim skorašnjim filmskim ostvarenjima u kojima do učitavanja uma dolazi zbog isključivo jednog razloga – izbegavanja smrti. U jednom od filmova je to zbog izbegavanja sopstvene smrti (*Izvan/sebe*⁵), dok se u drugima obrađuje tema učitavanja uma preminulih voljenih osoba radi produžetka njihovog života.

U ovim ostvarenjima ideja kloniranja se ne obrađuje u klasičnom smislu. Ovde prvenstveno dolazi do kloniranja odnosno transplantacije uma osobe u odvojeno telo, nekad već postojeće, a nekad napravljeno nakon smrti. Samo u filmu *Replike*⁶ se radi o apsolutnom kloniranju tela osoba koje su dalje nastavile da žive kroz direktne biološke klonove. *Izvan/sebe* se bavi učitavanjem uma u tuđe telo, dok se u *Virtuelnoj svesti*⁷ um učitava u internet mrežu. Najkompleksniji primer je „Odmah se vraćam“, epizoda serije *Crno ogledalo*⁸, gde dolazi do pravljenja androidskog klona koji je skoro identičan preminulom, ali nije njegov direktan klon. Ovde takođe dolazi do repliciranja uma, mišljenja i načina govora, što podseća na tehniku kloniranja; u ostalim obrađenim narativima um je direktno prebačen u drugo telo, ili u filmu *Virtuelna svest*, u mašinu koja dalje nastavlja da živi.

No, poenta ove ideje je izuzetno slična kloniranju: stvaranje „neprirodnog“ života kad on ne bi trebalo da postoji i često ispaštanje zbog toga. Nekada sama kopija uma ispašta i ima kontra-efekte (poput u *Izvan/sebe* i *Replike*), ali češće oni koji su vratili osobu u život ovim putem ispaštaju emotivno kad shvate grešku, ili na neki simbolički način budu kažnjeni jer pokušavaju da urade nedopustivo i igraju se Boga (Antonijević 2012, 373-375). U ovom radu ću se baviti analizom filmova sa temom učitavanja uma usled smrti i pokušaja produžetka

snimljen i film, 2010. godine, Mark Romanek, Searchlight Pictures, Film4 Productions, DNA Film.

⁴ *Tron*, film, Stiven Lisberger, 1982, Walt Disney Productions i Lisberger-Kushner Productions.

⁵ *Izvan/sebe*, film, Tarsem Sing, 2015, Endgame Entertainment.

⁶ *Replike*, film, Džefri Nahmanov, 2018, Company Films, Di Bonaventura Pictures i Riverstone Pictures. Po priči Stivena Hamla.

⁷ *Virtuelna svest*, film, Voli Fister, 2014, Alcon Entertainment, DMG Entertainment i Straight Up Films.

⁸ „Odmah se vraćam“, epizoda serije *Crno ogledalo*, Oven Haris, 2013, House of Tomorrow.

života na taj način. Razlog zašto su ovi narativi izabrani jeste što se svaki od njih bavi upravo jako specifičnom idejom učitavnja uma uz pomoć novih tehnologija (često baš uz pomoć interneta i društvenih mreža). Uz to, sva ostvarenja su nastala u proteklih deset godina i kao takva prikazuju najnovije ideje na ranije poznatu temu, te nam mogu pokazati koje su savremene ideje, strahovi i trendovi u sličnim naučnofantastičnim narativima. Konačno, sve su dela popularne i zapadne produkcije, i kao takva pripadaju sličnom društvenom kontekstu. Zbog navedenih razloga, naslovi koje analiziram su epizoda serije *Crno Ogledalo*, „Odmah se vraćam“, i tri filmska ostvarenja, *Izvan/sebe*, *Replike* i *Virtuelna svest*. Rad će sagledati na koji način se ova ostvarenja uklapaju u ranije, slične narative, zbog čega se takva kinematografska ostvarenja snimaju u poslednje vreme, i koju poruku oni pokušavaju da pošalju gledaocima.

Narativna analiza

Narativ predstavlja lanac događaja koji su uzročno-posledični, kreće iz jedne situacije i serijom promena se završava u drugoj (Brodwell and Thompson 2006, 74-75). Strukturalna narativna analiza je pokušaj da se odstupi od subjektivne tematske analize narativa i ponudi određenu naučnost i univerzalnost pri istraživanju (Todorov and Weinstein 1971, 72).

Prvo ćemo se koristiti narativnom analizom Cvetana Todorova što podrazumeva strukturalnu analizu narativnih delova. Na ovaj način ćemo da odredimo najmanje jedinice odnosno klauze svih narativa (Todorov 1969, 74), da bismo utvrdili šta je to što povezuje ova četiri kinematografska dela. Uz pomoć toga će dalje biti urađena tematska analiza motiva i tema koje spajaju te narative. Uz svaku analizu, film će biti prvo predstavljen, delom radi razumevanja i lakšeg deljenja na klauze, a delom i zbog dalje eksterne analize.

„Odmah se vraćam“ (*Be right back*)

„Odmah se vraćam“ je prva epizoda druge sezone britanske serije *Crno ogledalo* (*Black mirror*), produkcijske kuće *House of Tomorrow*. Ono što ovu seriju čini pogodonom za ovu vrstu analize jeste to da svaka epizoda predstavlja sopstvenu jedinicu i narativ sam za sebe. Epizode serije *Crno ogledalo* povezuje ideja kritike modernog doba i tehnologije, ali svaka epizoda priča sopstvenu priču sa drugačijim likovima koje tumače drugačiji glumci, te se epizoda može posmatrati kao kraći film pre nego kao deo šireg narativa.

„Odmah se vraćam“ je izašla 2013. godine. Režirao ju je Owen Harris, a pisao Čarli Bruker. Glavne uloge tumače Hejli Etvel kao Marta, i Dominik Glison kao Eš, njen muž. Nakon što Eš pogine u saobraćajnoj nesreći, Marta je skrhanja i

ne zna kako da nastavi. Nailazi na tehnologiju koja nudi mogućnost razgovora sa kopijom preminule osobe nakon što se svi digitalni podaci osobe učitaju u sistem. Eš je bio strastveni korisnik društvenih mreža, te je njegova digitalna kopija verna pravom Ešu. „Virtuelni Eš“ se pojavljuje prvo u vidu algoritma sa kojim se Marta dopisuje, a koji posle „usvaja“ njegov glas. Marta počinje da razgovara sa njim preko telefona i ubrzo počinje da konstantno bude sa njim u kontaktu. Nakon što sazna da nosi Ešovo dete, ona pristaje na probnu verziju tehnologije koja pravi telesnu kopiju osobe i u nju učitava podatke sa društvenih mreža. Ovo se ispostavlja kao mnogo kompleksnije nego što je Marta očekivala – kada je digitalni Eš uživo pored nje, njoj postaje evidentno da ovo nije čovek. U njegovom ponašanju postoje „rupe“ do kojih je došlo zbog manjka određenih informacija koje telesna kopija nije mogla da učitava sa Ešovih društvenih mreža – on sam za života prosto nije te informacije delio *online*. Marta postaje sve nervoznija i napetija, izazivajući Eša da se potuče sa njom u napadu besa. Konačno, ona odlučuje da se reši ove verzije Eša – vodi ga do litice gde ga navodi da skoči i izvrši samoubistvo. No, poslednja scena prikazuje kako nekoliko godina kasnije Marta dolazi sa ćerkom kući za njen rođendan. Devojčica pita je li može da odnese tortu „gore“, i ona se penje na tavan gde je čeka digitalni Eš. Evidentno je da Marta nije „ubila“ digitalnu kopiju svog muža, već da ga viđa jednom nedeljno. U poslednjem kadru ona značajno pogleda u kameru i odlaze moment kad će se popeti na tavan. Gledalac shvata da ona i dalje nije sigurna da je donela pravu odluku, ali da ne može da se natera da ostavi kopiju Eša da umre, te je nastavila sa životom.

Ako ovu radnju podelimo na najbitnije klauze to bi izgledalo ovako:

- Eš (X) umire
- Marta (Y) shvata da nosi dete (Z)
- Y učitava informacije o X.
- Y priča sa digitalnim X.
- Y poruči digitalnu kopiju X.
- Y shvata da kopija X nije isti kao X.
- Y pokuša da natera X da skoči sa litice.
- Y se predomisli.
- Y i odrasla Z dolaze kući.
- Z posećuje X.
- Y nije sigurna u svoju odluku.

Izvan / sebe (Self/less)

Izvan/sebe je američki naučnofantastični triler iz 2015. godine. Režirao ga je Tarsem Sing, napisali Aleks i Dejvid Pastor, a produkcijaska kuća je *Endgame Entertainment*. Glavnu ulogu tumači Rajan Reynolds, a sporedne Ben Kingsli, Metju Gud, Natali Martinez, Viktor Garber i Mišel Dokeri. Film se bavi bogatim

biznismenom Dejmijsanom koji boluje od neizlečivog kancera. Da bi produžio svoj život on se obraća izvesnom Olbrajtu, direktoru kompanije koja mu nudi da njegovu svest prebaci u drugo telo. On pristaje, te kompanija proizvodi indukovanu smrt i njegova svest se učitava u novo, mlado telo⁹. Jedino što mu Olbrajt objašnjava jeste da, nakon procedure, mora da pije određene tablete. U početku, Dejmijsanov život u tom novom telu i pod drugim identitetom je lagan i zabavan, ali on počinje da ima halucinacije i sećanja koja nisu povezana sa njegovim prethodnim životom. Od Olbrajta saznaje da su to zapravo sećanja izvesnog Marka, čoveka čije je telo preuzeto i u koje je učitana Dejmijsanova svest. Dejmijsan u novom telu odlazi u Sent Luis, kod Markove porodice. Tu se razvija akciona radnja kroz pokušaj Olbrajta i njegovih ljudi da uhvate Dejmijsana i Markovu porodicu. Konačno, nakon brojnih akcionih sekvenci, oni beže i spašavaju se. Dejmijsan odlučuje da „prepusti“ Marku njegovo telo i prestane da pije tablete koje održavaju njegovu svest u životu. U finalnoj sceni, Mark, koji je „preuzeo“ svoje telo nakon što je Dejmijsan prestao da pije tablete, nalazi svoju porodicu. Očito je da je Dejmijsan u potpunosti preminuo, ovaj put i moždano.

Pri strukturalnoj analizi i određivanju klauza izbeći ćemo detaljno deljenje akcionih sekvenci, jer one nisu bitne za konkretnu tematiku i ne doprinose previše narativnim idejama koje ovde proučavamo. Stoga, podela na klauze ovde je sledeća.

- Dejmijsan (X) je bolestan.
- X upoznaje Olbrajta (Y)
- X umire (telesno).
- Y učitava X u Markovo telo (Z).
- X nastavlja život.
- X ima sećanja Z.
- X shvata da njegov život nije isti kao pre.
- Y šalje ljude da ubiju X i porodicu Z.
- Y juri X i porodicu Z.
- X pobeđuje Y.
- X odlučuje da telo prepusti Z.
- X umire moždano.

Virtuelna svest (Transcendence)

Virtuelna svest je američki film koji je režirao Voli Fister, a scenario napisao Džek Paglen. Ova naučnofantastična drama je izašla 2014. godine u produkciji *Alcon Entertainment*, *DMG Entertainment* i *Straight Up Films*. Glavne uloge u filmu tumače Džoni Dep, Rebeka Hol, Pol Betani, Morgan Frimen, Kilijam

⁹ U ovom filmu je sama naučna komponenta neobjašnjena, odnosno nije nam kao gledaocu jasno kako se samo učitavanje uma vrši, kako je prethodna svest obrisana, šta su radili u međuvremenu sa telom ove osobe dok Dejmijsan nije preuzeo telo i sl.

Marfi i Kejt Mara. Džoni Dep tumači lik doktora Vila Kastera koji istražuje veštačku inteligenciju i ono što on naziva „transcedentnošću“, odnosno singularnost virtuelnog i realnog sveta koja se ne može kontrolisati. U ovome mu pomažu njegova žena, Evelin, i prijatelj Maks. Nakon prezentacije svog istraživanja, Vila upuca član anti-tehnološke grupe. Da bi ga spasila, Evelin učitava njegovu svest u kompjuter i na taj način „umrežuje“ Vila sa mašinom i internetom. Maks se ovome protivi, te se u revoltu pridružuje anti-tehnološkom pokretu. Vil i Evelin grade zajedno digitalnu utopiju, međutim kod Evelin se rađa sumnja u Vilove motive. Evelin shvata da ovakav Vil može da kontroliše sve i da ima uvid u sve oko njih, i ona počinje da ga se boji. Evelin se zbog ovoga pridružuje anti-tehnološkoj grupi, Maksu i vlasti, i oni zajedno prave plan da Evelin u sebe ubrizga virus i učita se u kompjuter sa Vilom, što bi sprečilo njega i dovelo do pada tehnologije u svetu. Evelin se vraća Vilu, koji je kreirao sebi organsko telo poput svog prethodnog. Ipak, on podozrivo odbije da učita Evelin. FBI kreće da napada bazu. U napadu Evelin biva ranjena, a Bri, članica anti-tehnološke grupe, preti da će ubiti Maksa. Evelin moli Vila da spase njihovog prijatelja, ali on objašnjava da može ili da izleči Evelin ili da učita virus što bi spasilo Maksa. Evelin i Vil ipak biraju drugu opciju i film se završava tako što oboje umiru, nakon čega globalna tehnologija doživljava krah.

Ako sumiramo ključne delove na klauze, ovaj narativ bi izgledao ovako:

Vil (X) biva upucan od strane anti-tehnološke organizacije (Z)
 Evelin (Y) učitava X na internet.
 Y komunicira sa X.
 Maks (Q) je protiv.
 Q odlazi i pridružuje se Z i vladi (od sad svi zajedno pod Z)
 X i Y grade tehnološku utopiju.
 Y shvata da X nije kao pravi X.
 Z i Y kreću u saradnju.
 X se vraća u svoje telo.
 Y hoće da je X učita zajedno sa virusom.
 X i Z se obračunavaju.
 Z rani Y.
 Z preti Q.
 X učitava Y.
 X i Y umiru.

Replike (Replicas)

Replike je film iz 2018. godine koji je režirao Džefri Nahmanov, a napisao Čed Sent Džon po priči Stivena Hamela. Glavne uloge tumače Kijano Rivs, Alis Iv, Tomas Midldič i Džon Ortiz, iz produkcijske kuće *Company Films, Di Bonaventura Pictures* i *Riverstone Pictures*.

Film se bavi naučnikom Vilijamom Fosterom koji sa kolegom i prijateljem Edom pokušava da prebaci um čoveka u android mašinu. On živi srećan život sa ženom Monom i troje dece, Sofi, Metom i Zoi. Putujući na odmor, Vilijam gubi kontrolu nad kolima, i njegova žena i deca ginu na licu mesta. Vilijam zove Eda u pomoć da bi probao da ih klonira, napravi kopije njihovih neuronskih mapa i učita ih u nova tela. Kako imaju samo tri mesta za kloniranje, on odlučuje da ne može da klonira Zoi. Ed sve vreme negoduje i u trenutku govori Vilijamu da će završiti u paklu zbog ovoga. Uz mnogo rada i problema, Vilijam uspeva da vrati ženu i dvoje dece. Međutim, oni polako počinju da shvataju da se nešto čudno desilo, i Vilijam im otkriva istinu – da su umrli i da su klonirani. Nakon što Vilijamov šef shvati šta se desilo, on naređuje Vilijamu da ubije svoju kloniranu porodicu jer smatra da je njegov epohalni pronalazak nebitan, i da su kompaniji potrebni samo androidi sa ljudskom svesti kao vojna oružja. Nastaje sukob, scena bega i borbe u kojoj Ed biva ubijen. Konačno, Vilijem učitava svoj um u moćnog androida, i pravi dogovor sa šefom – poštedeće mu život i predati patent, da bi ovaj mogao da se obogati, ako mu dopusti da zadrži porodicu. Na kraju vidimo Vilijamovog šefa kako „prodaje besmrtnost“ bogatašima koji ne žele da umru, dok Mona i deca provode vreme na plaži, a Vilijam se pojavljuje sa ćerkom Zoi¹⁰.

Kratki pregled ključnih klauza ovog narativa bi izgledao ovako:

Vilijem (Y) i porodica (X) doživljavaju saobraćajnu nesreću.

X gine.

Y zove Eda (Z) u pomoć.

Y i Z kreću proces kloniranja i učitavanja uma.

Z se protivi.

Y klonira i učitava um X.

X shvataju da nešto ne valja.

Šef (Q) saznaje za X.

Q se protivi.

Y i Q se obračunavaju.

Q počinje posao kloniranja.

Y živi srećno sa X.

Zajednička interna analiza četiri narativa

Kada pogledamo klauze gore, možemo videti da likovi, odnosno subjekti – ili kako ih Todorov naziva agenti – variraju između X, Y i Z, pri čemu je X

¹⁰ U radnji filma dosta stvari ostaje neobjašnjeno – funkcije likova nisu sasvim jasne. Ed se protivi ideji, ali Vilijem ne biva kažnjen za postupke, Ed umire i niko emotivno ne reaguje, Zoi se na kraju filma neobjašnjeno pojavljuje bez narativnog osvrta na ovaj razvikanje situacije i bez reakcije i objašnjenja od strane drugih likova. Radnja kakva je odve opisana je upravo onakva kakva je u filmu i ako deluje da neki delovi nedostaju to je zato što ih sam film ne objašnjava.

glavni lik koji umire i biva učitani, dok je Y onaj koji vrši učitavanje, a često je (sem u filmu *Replike*) i emotivna podrška. S druge strane, određene radnje – predikati, po Todorovom nazivu (Todorov and Weinstein 1969, 74) – ostaju iste. X ili Y uvek umiru, X ili Y uvek učitavaju kopije u drugi fizički oblik, X ili Y uvek počinju da shvataju da nešto ne valja. U dva slučaja X, odnosno Y, umire, dok u dva kopije X, odnosno Y, prežive. Takođe uvek dolazi do određenog vida nasilja – u tri filma to je scena borbe i akcije, dok u epizodi *Crnog ogledala* u pitanju je pokušaj ubistva kopije. Konačno, mogli bismo da ukažemo i na postojanje trećeg elementa – kvalitet ili pridev – koje ovde nismo klauzalno označavali simbolima, ali se svakako ogleda u saznanju agenata da nešto ne valja, njihovim žaljenjem, stanjem nemira i konfuzije, i konačnim osećajem balansa i pravičnosti na kraju u većini narativa (Todorov and Weinstein 1969, 74), jer sem u „Odmah se vraćam“ narativi neminovno šalju poruku da je, uprkos tragičnim elementima i smrti, postignut prirodni tok stvari.

Stoga ove zajedničke klauze možemo podeliti u pet elemenata koje je Todorov uveo kao bitne za strukturalnu analizu narativa (Todorov and Weinstein 1969, 75; Todorov 1971, 39).

Ravnoteža – srećni početak

Svaki od četiri narativa počinje normalnim životom aktera, uspešnim u određenoj meri. U tri filma (*Odmah se vraćam*, *Replike* i *Virtuelna svest*) to je blagostanje u porodičnom životu i srećnom braku; dok u *Izvan/sebe* to je materijalno i poslovno blagostanje i uspeh, i doživljena starost.

Prekid blagostanja

Prekid blagostanja dolazi u dve etape u ovim narativima – prva etapa je smrt, druga je učitavanje svesti odnosno uma u drugi telesni oblik. *Odmah se vraćam* i *Virtuelna svest* imaju etapu vraćanja u digitalnom obliku samo zarad komunikacije, da bi onda prešli u fizički oblik, dok se u druga dva narativa um odmah učitava u drugo biološko telo.

Spoznaja smetnje

Sva četiri narativa imaju epizodu u kojoj neko od protagonista, vaskrsnuti lik i/ili neko sa strane, shvati da nešto ne valja, odnosno da stvari nisu „prirodne“, u balansu, kakve su očekivane da budu. Naime, subjekti narativa uočavaju da um koji je učitani u novi fizički oblik *nije* isti kao osoba pre smrti, i da klonirani odnosno kopirani identitet ne može zameniti preminulu voljenu osobu. U ovome

se jedino narativ *Replika* razlikuje, jer iako vidimo da likovi oko protagoniste shvataju da do kloniranja nije trebalo ni da dođe i da se dešava nešto „protiv pravila“, on to nikada ne shvati do kraja. Ovaj problem nije objašnjen i rešen do kraja filma.

Sukob, rešavanje sukoba i napor za povratak u (novu) ravnotežu

Svaki narativ na svoj način ima sukob u vrhuncu zapleta. To je momenat kada postoji pokušaj da se razreše neprihvatljivi sukobi i tenzije. Načini na koje subjekti pokušavaju da razreše situaciju mogu biti u vidu pregovora ili nasilja, te i u ovim narativima vidimo nekoliko primera – u *Odmah se vraćam* to je pokušaj da se klon prvo konfrontira, pa onda navede na nasilje u vidu samoubistva; u *Izvan/sebe* to je borba sa kompanijom koja se bavi učitavanjem uma i vraćanje svesti osobi čije je telo uzeto; *Virtuelna svest* to obrađuje tako što prvo anti-tehnološka organizacija, prijatelj i vlada pokušavaju da povrate mir i srede ne odnose, da bi im se i protagonistkinja pridružila, i da bi sve kulminiralo uoči pretnje nasiljem; u filmu *Replike* to je scena borbe između protagoniste i šefa i postavljanje uslova za nove odnose. Vidimo, dakle, da svaka od ovih priča ima određeni vid nasilja predstavljen u vrhuncu zapleta (makar i implicirano nasilje, to jeste pokšaj navođenja na samoubistvo), što se poklapa sa Todorovljevom tezom. Ovo je takođe i vrhunac emotivnog naboja, nakon kog se strasti smiruju, a akcije vode razrešenju.

Nova ravnoteža

Sva četiri narativa na kraju prikazuju novu socijalnu ravnotežu, više ili manje srećnu. Samo u filmu *Replike* je to potpuni povratak na blagostanje, sa sve čudotvornim povratkom mrtve i obrisane ćerke. U *Brzo se vraćam* takođe se određeno blagostanje porodičnog života vraća, ali ovaj narativ najrealnije pokazuje i dobro i loše u tom povratku ranoteže, čime kauzalno učitava posledice i situaciju (spoznaja prekida blagostanja). *Virtuelna realnost* pokazuje potpuno drugačiji svet nego što je bio na početku, sa padom tehnologije i mrtvim protagonistima, ali opet se završava u određenom vidu blagostanja. Priča u *Izvan/sebe* se završava možda za protagonistu koji umire na kraju filma, ali se vraća opšte blagostanje koje je bilo na početku, a to je porodična idila za čoveka čije je telo kupljeno radi učitavanja novog uma. Takav kraj sugerise blagostanje u vidu toga da su stvari onakve kakve treba da budu: protagonista je živeo dugo i umro kao što je prirodno, a mladi nastavljaju svoj život.

Po mišljenju Cvetana Todorova, svi narativi moraju sadržati dva principa: uzročnost i transformaciju. Uzročnost nam objašnjava da se događaji dešavaju

prouzrokovani nečim drugim, često hronološki i po određenom redosledu. Transformacija podrazumeva prelazak A u ne-A, dakle menjanje određenog elementa iz jednog stanja u drugo (Todorov 1971, 39).

Filmski narativi o kojima je reč imaju nekoliko takvih principa u svom sklopu, ali se određene uzročnosti i transformacije posebno ističu, i gotovo su iste kod sva četiri primera. Princip uzročnosti se ogleda u tome da se događa momenat smrti protagoniste ili voljene osobe, što uzrokuje razmatranje i, dalje, realizaciju, učitavanje uma u drugo telo kao vid vaskrsnuća, te određenu konfrontaciju između subjekata. Transformacija upravo dolazi iz ovih stanja – iz živog u mrtvo, pa onda ponovo živo ali na drugi način. Protagonista takođe u sva četiri narativa prolazi kroz određene emotivne transformacije i transformacije ubeđenja – od želje za takvim vidom vaskrsnuća, do shvatanja da se smrt ne može prevariti, te da učitavanje uma nije pogodno za ljudski život, i da je nekada čak i opasno.

Stoga možemo zaključiti da su ovi narativi ono što Todorov naziva *gnoseološkim narativima*. Oni podrazumevaju da su transformacije kompleksne i bitnije od uzročnosti. Čak i sama uzročnost i dešavanje koje je ključno predstavlja određeni vid transformacije (Todorov 1971, 40). Smrt kao događaj je vid transformacije iz jednog stanja u drugo koji utiče na preminulu osobu i zajednicu. Drugi prisutni vid transformacije jeste transformacija znanja (onoga što je poznato ljudima), kao i transformacija mišljenja i stavova (poput stava prema ovom vidu života i kloniranju). Transformacija vaskrsle osobe u nekim od narativima se ogleda i u transformaciji izgleda, odnosno u tome da njihovi umovi nisu učitani u sasvim ista tela koja su imali pre smrti¹¹. Sami događaji i uzročnost ovih narativa su bitni, ali konkretna poruka filmova se ogleda u transformaciji i sa saznanjima koja dolaze sa njom.

Tematska analiza

Svi navedeni narativi žanrovski spadaju u naučnu fantastiku, a ako bismo određivali podgrupu to bi bili filmovi o kloniranju i učitavanju uma. U ovim narativima se kloniranje, odnosno učitavanje uma pojavljuje kao vid vaskrsnuća, tačnije pokušaj vraćanja voljene osobe u život, sa izuzetkom narativa *Izvan/sebe* gde dolazi do kloniranja iz samoljublja zbog očuvanja sopstva, nastavljanja života i egoizma (Antonijević 2012, 369). Protagonisti koji podležu ideji da učitaju um u klona ili drugo telo (Evelin, Marta, Vilijam i Dejmiijan) moralno su „sivi“, odnosno neklasifikovani kao dobri ili zli (Antonijević 2012, 370) – kreću

¹¹ U *Virtuelnoj svesti* Vil je prvo u kompjuteru, odnosno izgleda samo kao hologram sebe, a u „Odmah se vraćam“ imamo scenu gde Marta primećuje da Eš nema mladež koji je imao ranije.

sa najboljom namerom i bez zlih ideja, prosto iz sopstvenog osećaja gubitka, bola i patnje. U svim narativima se radnja dešava ili u sadašnjosti ili u bliskoj budućnosti, s idejom da je mogućnost vrlo otvorena, „praktično tu – među nama, s nedovoljno poznatih pozitivnih i velikim brojem naslućenih negativnih posledica“ (Antonijević 2012, 371). Ovo je posebno evidentna tema u „Odmah se vraćam“ gde priča pokušava da nas uputi na negativne posledice društvenih mreža i preveliko oslanjanje na njih, naročito kad je reč o našim ličnim i intimnim emocijama.

Strah od smrti i mit o besmrtnosti

Različiti istraživači i naučnici XX veka – istoričar Filip Arijes [Philippe Ariès] u *Esejima o istoriji smrti na Zapadu*, 1989, istraživačica Džesika Mitford [Jessica Mitford] u knjizi *Američki način umiranja*, 1966, sociolog Norbert Elijas [Norbert Elias] u knjizi *The Loneliness of the dying* 2001, sociolog Džefri Gorer [Geoffrey Gorer], sociolog Toni Volter [Tony Walter] u knjizi *The revival of death* 1994, itd. smatrali su da je moderno Zapadno društvo nakon Prvog svetskog rata razvilo strah od smrti i tabu tema o umiranju i smrtnosti. Gorer, koji je prvi pokrenuo temu, smatrao je da do ovoga dolazi zbog toga što nasilna smrt, koja se sve više prikazuje u medijima, nudi fantaziju masovnoj publici, odvajajući ideju smrtnosti od „prirodnog“¹² procesa umiranja i sastavnog dela života (Gorer 1955, 51). Dalja istraživanja koja pišu o odnosu smrti i medija dolaze do zaključka kako se smrt sve više transformiše u fenomen, objekat posmatranja i želje, pogodan za konzumaciju (Elliott 1998, 845). Mada je životni vek produžen i preferirano je da se umire dostojanstveno u bolnici, filmski i serijski narativi će pre da prikažu skandaloznu smrt mlade osobe, odstupajući od „realnosti umiranja“ (Weber 2013, 54). U skladu s ovim, ako se osvrnemo na narative koje ovaj rad analizira, vidimo da čak njih tri uključuju upravo nasilnu smrt mlade osobe – u dva slučaja, uzrok je saobraćajna nesreća (*Replike* i „Odmah se vraćam“), a u jednom je to ubistvo (*Virtuelna svest*). *Izvan/sebe* je jedini koji obrađuje ideju smrti stare i bolesne osobe, ali upravo u tome vidimo razliku; dok u ostalim narativima porodica pokušava da povрати svoje tragično preminule, u ovom filmu Dejmiijan je taj koji vraća sam sebe. On sam želi da dostigne besmrtnost, dok njegovi prijatelji očigledno smatraju da je poživio dovoljno. Čak postoji i scena u kojoj saznajemo da se njegov prijatelj poslužio

¹² Ideja o tome da je bilo kakva kulturna konstrukcija smrti „prirodna“ naravno treba da se prevaziđe u današnjem naučnom diskursu. Međutim, ova Gorerova postavka nam ovde služi da pokaže kako konceptualizacija smrti u modernom društvu odstupa od onoga što se vekovima ranije smatralo normalnim, budući da Gorer navodi da je smrtnost sastavni deo života.

istom tehnikom da bi vratio maloletnog sina, što znači da je znao za postojanje kompanije i mogućnosti, ali pošto je Dejmijan već bio star i bolestan na neki način je bilo „normalno“ da on umre.

Činjenica da Dejmijan sam na kraju odlučuje da preda telo mladom Marku i konačno umre, pokazuje takođe da film šalje poruku kako se starost prirodno povezuje sa temom smrti, i da je potrebno pustiti mlade i zdrave da žive. Starost u medijima nekako nema svoje mesto (Milosavljević 2010, 51), a i kada ima ona je povezana sa negativnim stereotipima (Milosavljević 2008, 108) i smrću. Uprkos činjenici da se životni vek stalno produžava, dokazano je da samo 2.8% likova prikazanih na televiziji u 1995. kategorizuje se kao staro, od čega su ispod 10% bili glavni likovi – broj koji je opao u odnosu na istraživanja iz 70-ih (Robinson and Skill, prema Brownell, Munford, and Mundorf 2006, 45). Ideja starosti se najčešće povezuje sa temama smrti u medijima, čak iako staro mrtvo telo nije prikazano vizuelno (Weber 2013, 54) jer se smatra za estetski manje privlačno. Stoga je jasno da su stari ljudi nesrazmerno slabo prikazani u medijima, i da njihov prikaz je povezan sa stereotipima i fenomenom smrtnosti, iako je evidentno da brojni ljudi koji spadaju u kategoriju „starih“ vrlo uspešno koriste nove medije i internet, pokušavajući da izbegnu ovaj stereotip i povezanost sa smrću (Zlatović 2019, 90). S druge strane, u filmu *Replike* ne samo da kloniranje i vaskrsnuće porodice nije kažnjeno, već na kraju vidimo da Vilijam uspeva da povрати najmlađu ćerku iako je navodno izbrisao njene podatke. Smrt mladosti u medijima je mnogo veća tema: spektakularnija je i tragičnija, samim tim i fascinantnija za konzumiranje. Konačna poruka nekako ostaje da ako želimo srećan kraj, kao što nam ga ovaj film nudi, potrebno je potpuno izbeći smrt mladih osoba.

Ideja i pretenzija za besmrtnošću je sve samo ne nova ideja. Od antičkih religija, preko legendi o vampirima, do Dorijana Greja kao simbola težnje za večnom mladošću, imamo brojne dokaze da su ljudi kroz istoriju želeli da budu večno mladi i da pobede kako smrt, tako i bolest i starost. Svako čuvanje uspomena, „poistovećivanje živih sa pokojnikom“ i pokušaj oživljavanja pokojnika kroz ovakve prakse je poznat način pokušaja prevazilaženja bola i konstruisanja besmrtnosti osobe koja nam nedostaje (Pavićević 2011, 52-53). Svi mi donekle kroz različite uspomene konstruišemo ideju i veru u besmrtnost: kroz naša sećanja i materijalne ostatke konstruiše se ideja da je osoba živa i prisutna duhom dok je sećanje na nju živo (Pavićević 2011, 239). Internet je stoga savršen kao „riznica sećanja“, mesto gde ostaje ceo jedan produžetak identiteta savremene osobe u vidu profila na društvenim mrežama. „Brzo se vraćam“ upravo i počiva na ovoj ideji, da se društvene mreže i internet iskoriste kao produžetak osobe i onda dalje za njegovo vaskrsnuće. Eš je živ zahvaljujući sećanjima i tragovima koje je ostavio, koje Marta iskoristi da bi ga ponovo „vratila u život“ u vidu klona.

Ovi naučnofantastični narativi se poigravaju idejom da je nauka u modernom dobu uspela da ljudima ponudi besmrtnost. Savremenom čoveku, naročito onom koji ne veruje u religijske koncepte, to zvuči obećavajuće. Medikalizacija društva u XX veku preuzima kontrolu nad procesom smrti – umiranje se odvija u bolnicama i preferira se ideja lagane, kontrolisane medicinske smrti koja se odvija pod medicinskim nadzorom (Kuljić 2013, 63-65; Elias 2001, 2; Bodrijar 1991, 208). Pored ovog, sredinom prošlog veka se uočava i razvoj biomedicine, nauke i antiejdzing (*anti-aging*) tehnologija. To sve dovodi dalje do pomeranja granice životnog doba i starosti, i zajedno sve donekle potpomaže da se održi moderan mit o besmrtnosti putem sve jače medicinske tendencije za izbegavanjem smrti (Olashansky 2006, 69; Higgs and Jones 2009, 69). Jasno je onda da moderno društvo sve više polaže nade u to da nauka i medicina imaju ključ besmrtnosti i vaskrsenja, zbog čega je potpuno normalno da se ovakve ideje pretaču u naučnu fantastiku i fiktivne narative inspirisane stvarnim promenama u društvu i nauci.

Bitno je i to da su analizirani filmski narativi nastali na zapadu, odnosno u angloameričkom kontekstu koji je i danas povezan sa hrišćanskim i judeističkim idejama. Oba ova učenja podrazumevaju i poznaju ideje o besmrtnosti, dok hrišćanstvo takođe umnogome počiva i na veri o miću u vaskrsenje tela (Pavićević 2011, 203). Ideja zagrobnog života u oba učenja je neminovno povezana i s idejom o besmrtnosti duše, što akteri ovih narativa takođe pokušavaju da dostignu. Tek onda kada je evidentno da um i duša nisu isto, te da prenos ideja, misli i svesti nije isto kao i besmrtnosti tela, dolazi do shvatanja da nešto nije sasvim u redu u vaskrsnutom klonu. Samo *Replike* koji direktno „vaskrsava“ srž i dušu porodice protagonistice se završava time da svi ostaju živi i srećni na kraju, uprkos brojnim upozorenjima tokom filma kako se radi nešto nedozvoljeno. Sa priznavanjem moždane smrti kao pravne definicije za utvrđivanje smrti (Vuković 2007, 346 – 368), dolazi i do toga da Zapadna društva daju prioritet moždanim funkcijama i svesti kao ključnim elementima za konstruisanje same ličnosti. Zbog toga se većina ovih narativa oslanja na povratak svesti i moždanih funkcija preminule osobe umesto generalno na vaskrsenje tela i duše. Zapadna paradigma smatra da je srž osobe u mozgu, njegovim ili njenim mislima i idejama; dva analizirana narativa (*Odmah se vraćam*“ i *Virtuelna svest*) se u velikoj meri oslanjaju samo na „vaskrsenje“ osobe putem puke komunikacije – i Marta i Evelin veliku većinu vremena provode samo razgovarajući sa svojim preminulim muževima, dok se samo deo priče oslanja na njihov fizički kontakt. Interesantno je i to da je upravo ono što kod Marte i izazove sumnju i nepoverljivost u kopiju svog muža – Marta ni jednog momenta ne iskazuje sumnju u ispravnost odluke dok se samo dopisuje i razgovara sa Ešom. Nepoverenje se rađa tek onog momenta kad se Eš pojavljuje u fizičkom obliku, i tek se tu sugeriše da je ravnoteža poremećena.

Bitnost hrišćanskog udela u zapadnoj kulturi, a time i u ovom narativu (koji je britanske produkcije), vidi se upravo u tome što se pokazuje da besmrtnost mozga i veštačko otelotvorenje nisu dovoljni, kao što u hrišćanskoj veri istinsko oslobođenje od smrti počiva u ideji vaskrsnuća, odnosno telesnog prevazilaženja smrti, i spajanja duše i tela (Bernc, prema Pavićević 2011, 206). Likovi u filmskim ostvarenjima koji teže oživljavanju voljenih nisu zadovoljni samo oživljavanjem svesti osobe, već teže ka oživljavanju i spajanju duše i tela, iz čega i proizlazi dalja poruka da smrt možda ipak ne može da se prevaziđe naukom i tehnologijom. Jasno je da, iako je moždani identitet osobe za nijansu više ono što čini osobu baš tom osobom, narativi koji su analizirani ne zanemaruju telesni aspekt i njegov značaj u procesu života odnosno vaskrsnuća, a posebno se ne zanemaruje ono što bi se okarakterisalo kao srž osobe i njena „duša“.

Strah od tehnologije, biotehnologije i kloniranja

Naučna fantastika umnogome predstavlja religiju i mitologiju savremenog tehnološkog društva koje smatra nauku jedinom objektivnošću, te kao i religija i mit nudi različita objašnjenja, analizira strahove i nudi mogućnosti za razvitak našeg sveta, što je u ovim narativima mogućnost prevazilaženja smrti (Gavrilović 1986, 62 - 63). U sklopu naučne fantastike ali i savremene svakodnevice, ideje i fantazije o kloniranju su postale „deo mitologije savremenog doba“ (Antronijević 2012, 360).

Strah koji konačno stoji iza straha od tehnologije, kloniranja i učitavanja umova u ovim narativima je strah od odlaska predaleko i, kao što se izričito i kaže u nekim od filmova, „Igranja Boga“ (Antronijević 2012, 361). Jedna od kritika koju filozofski pokret za poboljšanje ljudskog stanja uz pomoć tehnologije, transhumanizam, upućuje upravo je ova – uloga upravljanja ljudskim stvaranjem i poboljšanjem treba da ostane rezervisana za Tvorca, te svaki pokušaj da se pobedi smrt se smatra nadmetanjem sa samim Bogom (Sirius and Cornell 2015, 57). Francis Fukujama takođe upozorava da transhumanizam može dovesti do kreacije nad-ljudi, superiornih bića, čime bi se izbrisala jednakost (Fukuyama 2009) – drugim rečima, ako su uz pomoć biotehnologija neki ljudi moćniji od drugih, dolazi upravo do izigravanja božanskih figura. Spomenuto je da se ideja smrti i besmrtnosti u kulturama koje su izrodile ove priče povezuje sa judeohrišćanskom tradicijom, a u njoj je pokušaj imitiranja Boga ili bilo kog idola jedan od najvećih tabua. Nijedna avramovska religija ne dozvoljava ljudima da pokušavaju da zauzmu božije mesto, a kako je Bog uvek predstavljen kao kreator ljudstva, te je ovo direktno izazivanje njegove moći. Još je Meri Šeli u *Frankenštajnu*, knjizi koja se često citira kao prvo naučnofantastično delo, analizirala ideju da li čovek sme da se izjednačava sa Bogom i kreira ljudska bića po svom nahođenju (Gavrilović 2010, 94). Ova tema očito ostaje vrlo relevantna

i bitna do danas – svi analizirani narativi su nastali u poslednjih sedam godina, od 2013. do 2018. godine. U svima se aludira na ovu povezanost pokušaja vaskrsnuća i učitavanja uma kao pokušaj da se preuzme božija uloga ili kao direktan put za pakao, čime se sugerije da se prekršilo jedno od osnovnih pravila religije. Stoga, kada na kraju vaskrsnuta osoba konačno umire, šalje se poruka kako se sa time ne sme igrati, i da kršenju ovog pravila sledi kazna. Jedino u filmu *Replike* protagonista dobija srećan kraj i mogućnost da nastavi život sa svojom vaskrsnutom porodicom. Nije iznenađujuće da je ovaj film dobio brojne kritike za propuste u narativu (*plot holes*)¹³ koje upravo govore o tome – kako je Vilijam to izveo? Zašto mu je uspelo i nije kažnjen? Kako je uspeo da vrati najmlađu ćerku? „Brzo se vraćam“ se takođe završava tako što digitalna kopija Eša ostaje živa, ali je jasno da Marta, a i gledaoci, imaju pomešana osećanja povodom toga. Poslednja scena kada Marta stoji na stepenicama tavana i gleda u kameru, terajući se da se popne, dobro oslikava to da ni ona nije sigurna da je učinila pravu stvar, te da iako je klonirani Eš i dalje živ, ona ima grižu savesti zbog svojih postupaka.

Samo postojanje Eša i način na koji je on kloniran takođe oslikava još jednu temu straha od digitalnog. Cela serija *Crno ogledalo* ima za temu kritiku društva i njegove zavisnosti od tehnologije, a ova epizoda se u mnogome bavi temom društvenih mreža. Na početku vidimo da je Eš konstantno povezan na društvene mreže, deli sve detalje života na njima i često gubi kontakt sa realnošću. Zbog te količine *online* informacija Marta uopšte i može da „oživi“ Eša, odnosno da na osnovu njegovih digitalnih ostataka izgradi njegovu novu ličnost. To upravo oslikava strah od gubitka granice između „nas“ i „digitalnog“, potpunu transformaciju sveta u tehnološki svet, gubitak individualizma i otuđenje (Gavrilović 1986, 60). Ovo se ogleda i u činjenici da Eš nije kao „pravi“ Eš, očito postoje rupe u njegovom znanju, ponašanju i autentičnosti koje se ne mogu oslikati na društvenim mrežama. Slična je poruka i *Virtuelne svesti* gde Maks, Vilov prijatelj, pokušava da objasni njegovoj udovici Evelin kako je on u obliku učitane svesti samo mašina, misao bez duše. Vil nije autentičan i „pravi“, te se dobija ideja kako tehnologija ne može napraviti pravog čoveka, već samo onog koji je binaran i nepovratno povezan sa digitalnim. Jasno je dakle da su ovaj strah od digitalnog i mit o besmrtnosti posve povezani u ovim narativima: oni pokušavaju da nas upute u to da postizanje besmrtnosti može biti nepovratno povezano sa dehumanizacijom, činivši nas manje ljudskim (Antonijević 2012, 375).

¹³ <https://variety.com/2019/film/reviews/replicas-review-keanu-reeves-1203105370/> (preuzeto 23. 9. 2020.), <https://www.deseret.com/2019/1/14/20663710/movie-review-sci-fi-cloning-flick-replicas-isn-t-good-but-if-you-want-to-like-it-you-probably-will#keanu-reeves-in-replicas> (preuzeto 23. 9. 2020.), https://www.rottentomatoes.com/m/replicas_2019 (preuzeto 23. 9. 2020.)

Ovi narativi takođe mogu pokazati način na koji nauka produbljuje strah od smrti. Analizirani filmovi podržavaju tezu da nauka i tehnika omogućavaju ideju da se život produži, čak i onda kad je to pogrešno, čime pretvara život u kapital-život jer živeti „postaje proces akumulacije“ (Bodrijar 1991, 182). U *Izvan/sebe* upravo vidimo način na koji se starost smatra teretom, neminovno povezn sa smrću i, čak i onda kada osoba ima bogatstvo, ona nema akumulirani kapital života (Bodrijar 1991, 184) – Dejmijan je možda bogat, ali nauka je ta koja mu nudi ono pravo bogatstvo koje on traži, što je mladost. Na kraju, on ipak umire kako i dolikuje starim ljudima, dok se Mark „vraća iz mrtvih“. Nauka je ključ koji u filmu *Replike* omogućava Vilijamu da oživi porodicu, čime on u potpunosti izbegava da se suoči sa svojim strahom od gubitka. Njegov šef na kraju filma, kao i Olbrajt u *Izvan/sebe*, bukvalno pretvaraju život u kapital time što prodaju mogućnost prođužetka života i izbegavanja smrti. Razlika je što *Izvan/sebe* ovo osuđuje, dok se *Replike* završava a idejom da je ovo u redu dok god je Vilijem srećan. Stoga strah od zloupotrebe nauke očito postoji, ali takođe i njena tendencija da i u fiktivnom svetu, kao i u stvarnom, zavara smrt.

Zaključak

Nakon gledanja epizode „Odmah se vraćam“, Jevgenija Kujda je dobila ideju da „povrati“ svog prijatelja Romana Mazurenka koji je 2015. poginuo. Pri kupivši sve njegove digitalne ostatke sa socijalnih mreža, Kujda je napravila veštačku inteligenciju Luka bot koja je digitalna replika Mazurenka – ako mu se postavi pitanje, čet bot će odgovoriti u maniru koji je u skladu s informacijama koje ima o Mazurenku, ili nekom od njegovih direktnih replika izvučenih iz ranijih poruka. Danas korisnici *apple* telefona širom sveta mogu da skinu aplikaciju da razgovaraju sa digitalnim Romanom Mazurenkom¹⁴, dok je Luka bot porastao u *Replika*, veštačku inteligenciju pomoću koje ljudi prave sopstvene replike sa kojima imaju parasocijalne odnose¹⁵.

Ovaj primer nam može ukazati na jedan od načina kako fiktivni narativi mogu inspirisati stvarnost – iako smo analizirali ograničen korpus od četiri filma, jasno je da je tema mnogo šira i zastupljenija i analizom smo ukazali na način na koji se naučno-fantastična fikcija stvarno postavlja kao mit naučnog društva koje pokušava svim silama da ga dostigne. Kao što su priče o klonovima postojale i pre prvog uspešnog kloniranja ovce Doli, tako i ovde možemo videti način na koji zamišljeno postaje stvarno. No, besmrtnost kao takva nije stvarnost i malo je verovatno da će uskoro biti. I mada nam ovi fiktivni narati-

¹⁴ <https://apps.apple.com/us/app/roman-mazurenko/id958946383> (preuzeto 24. 9. 2020.)

¹⁵ <https://replika.ai/> (preuzeto 24. 9. 2020.)

vi predlažu različite mogućnosti na koje bi čovek u budućnosti mogao postati besmrtn – učitavanjem sebe u internet sistem (*Virtualna svest*), učitavanjem podataka sa društvenih mreža u androidskog klona („Brzo se vraćam“), kloniranjem neuronskih mreža i učitavanjem iste u tuđe ili klonirano telo (*Replike i Izvan/sebe*) – takođe nam otvaraju i brojna ne samo naučna, nego moralna, etička i emotivna pitanja.

Analize priča o učitavanju uma usled smrti nam ukazuju prvo na strukturu samih narativa – njihove forme i način uklapanja u nešto što je Todorov predložio kao vid tipskog narativa. Videli smo koje klauze su najčešće, koje su to ključne tačke u narativima, i podelili na pet faza narativa. Jasno je da su svi narativi dosta klasični, odnosno da ne izostaju iz ove sheme, sem eventualno „Odmah se vraćam“ koji na kraju ne pokazuje da su stvari u pravom balansu, već više završava sa pitanjem. No, otkrivanjem ovoga prelazimo na drugi kvalitet ove analize, a to su pitanja koja ostaju otvorena. Kako je očito da narativi i fikcija utiču na ljudska razmišljanja, i obrnuto, bitno je videti kako ljudi posmatraju ove mogućnosti i njihove eventualne posledice.

Ova analiza može da nam predstavi bitne teze o ljudskom strahu i veri. To se ogleda kroz odnose prema tehnologiji i besmrtnosti, jer svi narativi koketiraju sa porukama koje donekle nose nadu u ljudsku besmrtnost uz pomoć nauke, a donekle je i osuđuju kao nešto sa čim se ne treba igrati. Dok „Odmah se vraćam“, koji je izašao 2013, ostavlja otvoren, dvosmisleni kraj, *Replike*, najnovije ostvarenje među analiziranim filmovima (2018. godina), daje nam vrlo jasnu ideju o tome i veruje u srećan kraj digitalne besmrtnosti. No, pitanje je koliko se u ovom narativu sagledava nestajanje straha od tehnologije, a koliko se potvrđuje teza o tabuiziranju smrti u savremenom društvu. Svi ovi narativi svakako uviđaju da tabu postoji, odnosno da se ljudi toliko plaše smrti i gubitka da će posegnuti za najrazličitijim biotehnološkim dostignućima da bi ovo prevazišli. No narativi upadaju onda u drugi strah – strah od igranja s „onostranim“ konceptom besmrtnosti. Svakako je interesantno videti dalje koji će narativi na ove teme biti ispričani, te koji će dalje poslužiti kao inspiracija za naredna naučna otkrića.

Literatura

- Antonijević, Dragana. 2012. “Sanjaju li klonovi ljubav? Predstave o klonovima u popularnoj kulturi”. *Etnoantropološki problemi* 7 (2): 359-380. <https://doi.org/10.21301/eap.v7i2.3>
- Bodrijar, Žan. 1991. *Simbolička razmena i smrt*. Gornji Milanovac: Dečije novine.
- Brownell, Winifred, Norbert Mundorf and Joanne Mundorf. 2006. “Ageing, Images Of” In *The Encyclopedia of Aging: A Comprehensive Resource in Gerontology and Geriatrics*, edited by Richard Schultz, 44-47. New York: Springer Publishing Company.
- Bordwell, David and Kristin Thompson. 2006. *Film art: an introduction*, New York: McGraw-Hil.

- Elias, Norbert. 2001. *The Loneliness of the dying*. New York, London: Continuum.
- Elliott, Anthony. 1998. "Celebrity and Political Psychology: Remembering Lenin". *Political Psychology* 19 (4): 833 – 852. <https://doi.org/10.1111/0162-895X.00133>
- Fukuyama, Francis. 2009. „Transhumanism“. *Foreign Policy* 23. oktobar 2009. <https://foreignpolicy.com/2009/10/23/transhumanism/>
- Gavrilović, Ljiljana. 1986. "Naučna fantastika mitologija tehnološkog društva". *Etnološke sveske (Stara serija: 1978–1990)* 7 (7): 58-63.
- Gavrilović, Ljiljana. 2010. „O robotima i ljudima ili: imaju li roboti dušu“. U *Naš svet, drugi svetovi. Antropologija, naučna fantastika i kulturni identiteti*, uredio Bojan Žikić, 81-109. Beograd: Srpski genealoški centar i Odeljenje za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta.
- Gorer, Geoffrey. 1995. "The Pornography of Death". *Encounter* 5 (4): 49–52. Dostupno na: <http://www.romolocapuanano.com/wp-content/uploads/2013/08/Gorer.pdf>
- Higgs, Paul and Ian Reese Jones. 2009. *Medical Sociology and Old Age*. Abingdon: Routledge.
- Kuljić, Todor. 2013. "Dobra smrt – o evoluciji društvenoprihvatljivog načina umiranja". *Etnoantropološki problemi* 8 (1): 61-73. <https://doi.org/10.21301/eap.v8i1.3>
- Milosavljević, Ljubica. 2008. "Formiranje stava o starima kao glasačima kroz medijske izvore". *Etnološko-antropološke sveske* 1 (12): 83-109.
- Milosavljević, Ljubica. 2010. "„Namćori“ iz komšiluka: predstavljanje starosti u domaćoj televizijskoj reklami." *Etnoantropološki problemi* 5 (3): 75-97. <https://doi.org/10.21301/eap.v5i3.4>
- Ohnuki-Tierney, Emiko. 1994. "Brain Death and Organ Transplantation: Cultural Bases of Medical Technology". *Current Anthropology* 35 (3): 233-254. <https://doi.org/10.1086/204269>
- Pavićević, Aleksandra 2010. *Vreme (bez) smrti: Predstave o smrti u Srbiji 19–21. veka*. Beograd: Etnografski Institut SANU.
- Sirius, R. U. and Jay Cornell. 2015. *Transcendence: the Disinformaton Encyclopedia of Transhumanism and the Singularity*. San Francisco: Red Wheel/Weiser.
- Todorov, Tzvetan. 1971. "The 2 Principles of Narrative". *Diacritics* 1 (1): 37-44. <https://doi.org/10.2307/464558>
- Todorov, Tzvetan and Arnold Weinstein. 1969. "Structural Analysis of Narrative". *NOVEL: A Forum on Fiction* 3 (1): 70-76. <https://doi.org/10.2307/1345003>
- Vuković, Radenko. 2007. „Umiranje i smrt“. U *Sudska Medicina*, uredio Miloš Tasić; 343-352. Novi Sad: Zmaj.
- Weber, Tina. 2013. "Old Folks Never Die on TV: Representations of Corpses on American TV shows in the 21st Century". *Thanatos* 2 (2); 43-55.
- Zlatović, Anja. 2019. "Odnos i zabrane fenomena smrti i starosti u internet prostoru". *Etnološko-antropološke sveske* 19 (30): 73-92.

Anja Zlatović

PhD Candidate, Department of Ethnology and Anthropology
Faculty of Philosophy, University of Belgrade, Serbia

*Until Death Do Us Part and They Upload Us Into Clones:
An Analysis of Film Narratives About Mind Uploading
and the Myth of Immortality*

The fear of death and the myth of immortality are themes long present in various narratives, whether literary or visual. Science fiction as a genre offers us many venues for new explorations of this idea. Mind uploading is one of them. This fictional technique, related to cloning, is performed when the mind and consciousness of a person are transferred to another biological body or machine with the help of technology. In this way, a person continues their social life through their brain functions.

This paper looks at four separate recent screen narratives – the movies *Selfless*, *Transcendence*, and *Replicas*, and the episode “Be Right Back” of the TV show *Black Mirror*. With the help of Tzvetan Todorov’s structural analysis, we find clauses that are present in all of the plots and see what ideas and topics they share.

The paper also uses the idea of anthropological reading of science fiction and therefore uses scientific research to analyze these themes. By looking at anthropological findings of immortality, mortality, death in modern society, and digital techniques, we see how the analyzed narratives portray a unique mixture of fear of and longing for all the mentioned processes and ideas. Finally, this paper shows how science fiction could possibly reflect reality – both through presenting thoughts of society and inspiring future technological advances and ideas (in this case, the quest for immortality). While humans are still far from achieving eternal life, the mentioned screen narratives portray the growing stream of ideas that deal with mind uploading in the age of the internet and social media.

Key words: mind uploading, fear of death, myth of immortality, technology, popular culture, film

Jusqu’à ce que la mort nous sépare et que nous ne soyons téléchargés dans les clones : analyse des récits sur l’immortalité numérique

La peur de la mort et le mythe de l’immortalité sont des thèmes depuis longtemps étudiés à travers différents récits, aussi bien littéraires qu’adaptés au cinéma. La science fiction comme genre offre une poignée d’idées pour un renouvellement des recherches sur ce sujet. Le téléchargement de l’esprit est l’une d’entre elles. Cette technique fictive, proche du clonage, prévoit que l’esprit et

la conscience de l'individu se transmettent à l'aide de la technologie dans un autre corps ou machine, et que de cette manière l'individu continue sa sa vie sociale à travers les fonctions cérébrales. En analysant quatre récits adaptés au cinéma, cet article définit quelles sont les idées communes et les plus importantes présentes dans ces récits. L'article met en relation les récits avec des recherches anthropologiques antérieures sur la mortalité, l'immortalité, et la technologie comme un mélange particulier de désir et de peur que la société ressent envers elles.

Mots clés: téléchargement de l'esprit, peur de la mort, mythe de l'immortalité, technologie, culture populaire, film

Primljeno / Received: 19.04.2021

Prihvaćeno / Accepted: 30.05.2021