آیا بیلدرانر فیلمی زن‌ستیز است

سیمون اچ. اسکات

ترجمه‌ی آران قادرپور

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

بلید رانر ساخته‌ی ریدلی اسکات محصول سال ۱۹۸۲، یکی از بحث‌برانگیزترین فیلم‌های علمی ـ تخیلی تاریخ سینماست. این فیلم شخصیت‌های دلزده‌ای را به تصویر می‌کشید که در محیطی عاری از نظم و عدالت دچار سرگشتگی هستند. بلید رانر به سبب توانایی در نزدیک شدن به داستان علمی ـ تخیلی در مقام ژانری مستقل، مورد ستایش قرار گرفته است. (با فیلم نوآر یا سیاه ترکیب شده به‌طور ویژه سایبر پانک، حداقل دو سینما را خلق کرده است) جنبه‌های پست مدرنیستی آن با جزییات دقیق مورد بحث قرار می‌گیرد و این پرسش مطرح است که آیا این فیلم اثری است که نمایشی پست‌مدرن است و یا درباره‌ی خود پست‌مدرنیسم است. پخش برداشت کارگردان موجب از سرگیری بحث‌ها در مورد این فیلم شده است. ابهام واقعیت دکارد و احتمال این‌که دکارد یک مدل شبیه‌سازی شده است، تماشاچیان بیشتری را درگیر کرده است. با این‌حال جنبه‌ای که معمولاً هنگام تحلیل ***بلید رانر*** نادیده گرفته می‌شود بحث زن‌ستیز بودن آن است که در سراسر فیلم نقشی آشکار دارد. اگر فیلمی واجد جزئیاتی غنی بوده و طرح پیچیده و مبهمی داشته باشد چنین جنبه‌هایی ممکن است نادیده گرفته شود. در این مقاله مایلم در مورد احتمال زن‌ستیز بودن فیلم بحث کنم، به تحلیل ریشه‌ها بپردازم و این‌که آیا بروز صحنه‌های زن‌ستیزی می‌تواند موجب شود که کل فیلم زن‌ستیز باشد یا این‌که متکی بر زن‌ستیزی خود سینما است.

در این مقاله منبعی که در اصل به آن ارجاع می‌کنم برداشت خود کارگردان است. چرا که بعضی منابع مانند ***نیل*** (۱۹۸۹) تا حدودی دقت پخش اصلی آن را ندارند و در واقع مشخص نمی‌کنند که دکارد مدل شبیه‌سازی شده است یا نه.

با این وصف مسیری را که این منابع به‌کار می‌گیرند بحث منابع دیگر را بی‌اعتبار نمی‌سازد بلکه دلایل آن‌ها را بیشتر باز می‌کند. برای گنجاندن بحث‌های متنوع در مورد زن‌ستیزی متن لازم است که در مورد آنچه متن با آن سر و کار دارد صحبت کنیم. طرح داستان در مورد ریک دکارد است. یک «بلید رانر» که شغلش تعقیب و از میان برداشتن مدل‌های شبیه‌سازی شده‌ی (بازنشسته) است که به لحاظ ژنتیکی طوری طراحی و ساخته شده‌اند که از آن‌ها، به‌عنوان کارگر و برده در کلونی‌های خارج دنیا استفاده می‌شود. این شبیه‌ساخته‌ها به‌خاطر شورش یک سری آندروئیدها از حقوق خود در روی زمین بی‌نصیب‌اند.

آزمایش اصلی در تصمیم‌گیری این‌که کسی مدل شبیه ساخته است یا نه آزمایش وت کمپف (Voight-Komph) است که پاسخ‌های عصبی و گشادی مردمک را بررسی می‌کند. سؤالاتی پرسیده می‌شود و پاسخ‌های عاطفی مورد بررسی قرار می‌گیرند. آندروئیدها فاقد همدلی‌اند و همین ضعف آن‌ها را لو می‌دهد.

بنابراین با چنین طرحی اسکات شرایط انسانی را از زاویه‌های متنوعی تحلیل می‌کند و اساساً پرسش این است که چه چیزی ما را انسان می‌سازد؟ در ابتدا پاسخ واضح است. براساس تصویر بشری که در بلید رانر نشان داده شده این توانایی منحصر به فرد ماست که چیزهای دیگر را احساس کنیم، چیزهایی که ما را آنچه هستیم ساخته‌اند. اما در واقع این پاسخ درست نیست. آندروئیدها زمانی‌که دوستان شبیه ساخته‌شان کشته می‌شوند غصه می‌خورند، آنها عکس‌های خانوادگی‌شان را جمع می‌کنند، عکس‌هایی که چه بسا حاصل خاطرات اشتباه آن‌ها باشند و یا خانواده‌ی خود روبات‌هایی که آن‌ها به آن شکل داده‌اند. هم‌چنین برخلاف آنچه انتظار می‌رود بشریت (انسان‌های) ساکن در شهر به‌نظر سرد و تدافعی می‌رسد. در پایان فیلم

بتی سرانجام با دکارد احساس همذات‌پنداری می‌کند و زندگی‌اش را نجات می‌دهد. تقدس را می‌فهمد گرچه رای به‌زودی خواهد مرد. این احساس از دو جهت حائز اهمیت است چراکه بتی با یک انسان احساس همدردی می‌کند نه مثل گذشته تنها با شبه‌انسان‌ها کاری که خود دکارد نمی‌تواند بکند. بنابراین در رقابتی که خود انسان بانیِ آن است، اسکات مواجهه میان خالق و مخلوق را به تصویر می‌کشد. رای به دنبال طول عمر است. تایرل را پیدا می‌کند. تایرل طراح بزرگ شبه‌انسان‌های نئو ۶ است؛ به دنبال جواب می‌گردد اما چیزی دستگیرش نمی‌شود. براساس مهندسی ژنتیک یک دوره‌ی چهار ساله ژنتیک غیرقابل تغییر است. راوی اعتراف می‌کند که کارهای سؤال برانگیزی انجام داده و تایرل او را پسری ولخرج می‌داند. هنگامی‌که تایرل نمی‌تواند به بتی رستگاری ببخشد، بتی تایرل را رد می‌کند. این در واقع احساس تکذیب خدا توسط انسان است، چراکه انسان می‌پندارد خداوند او را گناهکار ساخته است. در هر حال بتی در پایان به‌گونه‌ای نجات می‌یابد هنگامی‌که زندگی دکارد را نجات می‌بخشد و کبوتر سمبل رهایی به آسمان پرواز می‌کند. فرو رفتن میخ در دستان رای نشانی از مسیح و عروج او دارد. بنابراین اسکات این صحنه را به تصویر می‌کشد تا به این سؤال از زاویه‌های مختلفی پاسخ دهد. او نه تنها می‌پرسد «انسان بودن چیست؟» بلکه می‌خواهد بداند «انسان بودن به چه معناست؟» و حالا چگونه زن‌ها به این روایت می‌پیوندند؟

یک راه ساده برای آغاز تحلیل زن‌گریزی در هر متنی نگاه کردن به نوع و چگونگی نشان دادن زن در متن است. عمق شخصیت‌اش، این‌که چه بر سر شخصیت‌ها می‌آید و چگونه شخصیت‌ها به‌کار روایت می‌آیند؟ تصویر زن در ***بلید رانر*** به‌طور خاصی محدود شده است. زنان در موقعیت‌های دشوار و ناراحت‌کننده قرار دارند و از سوی مردان احاطه شده‌اند. ژورا یک آدم‌کش تعلیم دیده است که در زمان رسیدن به زمین در یک باشگاه خوش‌گذرانی کار پیدا می‌کند و در آنجا همراه یک مار مصنوعی به اجرای برنامه‌های هرزه‌نگارانه می‌پردازد. پری از دیدگاه بریانت رئیس دکارد یک مدل لذت‌آفرین است. در واقع یک زن فاسد. راشل در هرم تایرل نقش مشخصی ندارد؛ گرچه به نظر منشی یا دستیار الدن تایرل است. هم‌چنین هیچ‌یک از نقش‌های جلو برنده‌ی زن در فیلم واقعی نیست. تنها زن واقعی فیلم زن مسن شرقی یک‌چشمی است که دوره‌گردی ژنده‌پوش و الکلی است. به‌نظر می‌رسد به‌جای این‌که زن جذابیت خود را داشته باشد و یا حداقل هویت جنسی خودش را، در آینده‌ی شهر لس‌آنجلس زن تبدیل به ابزاری مصنوعی می‌شود. باید فراموش نکنیم که ***بلید رانر*** فیلم نوار است. تمام شخصیت‌های زن در ***بلید رانر*** نمونه‌های شخصیت‌های فیلم نوآر هستند. وقایعی که میان راشل و دکارد روی می‌دهد. کوی در نقل از ورنت در مورد طرح فیلم نوآر آورده است: «قهرمان جوان می‌خواهد زن ثروتمندی را تسخیر کند که غالباً وابسته به نظام مردسالارانه است، در هر حال در بیشتر این فیلم‌ها زن موجب گناه می‌شود».

پری به‌طور آشکاری زن فتنه‌جو است، پری برای بدست آوردن آنچه که می‌خواهد جی اف سباستین را به دام می‌اندازد. صحنه‌ای که پری و روی تلاش می‌کنند جی اف آن‌ها را برای دیدن تایرل ببرد طولانی می‌شود که نشان می‌دهد پری خودش را به او نزدیک می‌کند. همان‌طور که کروی می‌گوید: قهرمان مرد خودش را تسلیم حرکت عنکبوتی زن می‌کند. این همان میلی است که در مرد منجر به سقوط می‌شود. وضعیت پری به‌عنوان یک زن عنکبوتی فراتر از یک فرم صرفاً انتزاعی به‌نظر می‌آید. او خودش را به رنگ سیاه و سفید درمی‌آورد. واقعاً شبیه عنکبوت می‌شود و خودش را پشت یک نقاب سفید پنهان می‌کند. عنکبوت در خانه‌اش منتظر است. عنکبوت‌های فیلم معنای خاصی در ***بلید رانر*** دارند.

ژورا هم‌چنین یک موقعیت فیلم نوآری دارد؛ گرچه نقشش به‌گونه‌ای پیچیده است. او زنی دو روست که امیال جنسی‌اش گشوده و خطرآفرین است. ممکن است قهرمان داستان را به نابودی بکشاند. هنگامی‌که در اتاق پرو با او صحبت می‌کند، به‌نظر می‌رسد به سختی تلاش می‌کند که با گشودگی و صراحت ژورا برخورد کند. و بالاخره این

خـواسـته‌ی اوست کـه بـعد از حـمام او را خشک کـند و در واقـــع هـــمین تـمایل است کـه او را بـه سـقوط می‌کشاند.

وقتی ژورا برای نخستین بار ظاهر می‌شود، خـود را بـا پوست مار آراسته است که از آن بـرای بـرنامه‌اش اسـتفاده می‌کند. این قضیه با در نظر گرفتن تفکر لذت بردن از مار که زمانی موجب نابودی بشر شد، معنای واقعی خود را پـیدا می‌کند که ژورا همان مار می‌شود و دکارد را نابود می‌کند و باز هم تمایل مردانه موجب سقوط خود می‌شود. نکـته‌ی مهم دیگر این واقعیت است که از ۴ شبه‌انسانی کـه دکـارد آن‌ها را دنبال می‌کند؛ تنها دو تن از آن‌هـا را خـود او تـرک می‌کند. لئون توسط راشل کشته می‌شود، بتی هم به دلایل طبیعی می‌میرد. این دو موضوع دلیلی برای زن‌گریز بـودن ***بلید رانر*** است. گفته می‌شود تصویر زن در فیلم نوآر به‌طور گسترده‌ای تحت‌تأثیر نقش‌های زنان در طول و بعد از جنگ است. برای نخستین بار در تاریخ زنان تهدیدی برای شـغل مردان محسوب می‌شوند. در این دوره نقش‌های قدرتمندی به برخی از زنان در تاریخ سینما واگذار شده است. گرچـه مـعمولاً چـنین شـخصیت‌های قـدرتمندی بـرای زنـان پیش‌برنده نبودند؛ در هر حال این‌که تصویری که ***بلید رانر*** از زن ارائه می‌دهد محدود است نیز بحث بـرانگـیز است. بـر اساس این‌که فیلم نوآر نـقطه‌ی تـمرکز فـیلم است مشـکل می‌توان گفت که آیا زن‌ستیزی فیلم انعکاس رفتارهایی است که با زنان می‌شود و یا رفتارهای فیلم نوآر در بـه تـصویر کشیدن زنان. این درگیری زمانی به اوج خود مـی‌رسد کـه بخواهیم فیلم را با واژه‌های پست‌مدرن تعریف کنیم. از آن‌جا که تصاویر متفاوتی در ***بلید رانر*** نشان‌دهنده‌ی زن‌ستیز بودن فیلم است لازم است برخی از آن‌ها را بررسی کنیم. شاید نقد برانگیزترین صـحنه‌ی فـیلم زمـانی است کـه ژورا تـعقیب می‌شود و از پشت به او تیراندازی می‌شود. بنابراین بیهوده نیست که بر روی این صحنه متمرکز شویم. دکارد در کلوپ ظاهر می‌شود و مـی‌فهمد پـوست مـاری را کـه در حـمام آپارتمان شبیه‌ساخته‌ها پیدا کرده، مـالک آن خـانه خـریده است. از دیدگاه خارجی شخصیت ژورا ابزار جـنسی نگـاه مردانه است. هنگامی‌که دکارد به دنبال سومین عکس‌ها در آپارتمان لئون می‌گردد، تصویر برهنه‌ی ژورا را می‌بیند که در آینه مـنعکس مـی‌شود. او هـم‌چنین ایـن صـحنه را ضـبط می‌کند. هر چند این کار را تعمدی نمی‌کند چون مـی‌دانـد شبه‌انسان‌ها شبیه چه هستند. این ژورا است که در خارج از دوربین در کلوپ مشغول اجرای برنامه بـا مـار است. ایـن واقعیت که بازی خارج از دوربین اتفاق می‌افتد ممکن است از جهاتی حائز اهمیت باشد. ظاهراً تماشاچی باید بیشتر با عکس‌العمل دکارد درگیر باشد تا خود عمل. دکارد نمی‌تواند با صحنه‌ای که شاهد آن است چگونه برخورد کند. تا پیش از آن‌که دکارد به صحنه بازگردد ما ژورا را نمی‌بینیم. به‌علاوه تا زمان مرگ ژورا و آشکار شدن مار متوجه نمی‌شویم که این ژورا است.

دکـارد بـه صـحنه بـازمی‌گردد و وانـمود مـی‌کند کـه نـماینده‌ای از اتـحادیه‌ی هـنرهای اجـرایـی است و از او می‌پرسد که آیا او از کارکردن در کلوپ رضایت دارد؟ دکارد برای پیدا کردن سوراخ‌های کوچکی که مـمکن است مـردم چشم‌چران در دیوار ایجاد کرده باشند، اتاق پروف را بررسی می‌کند. ژورا فکر می‌کند دکارد یکـی از آن آدم‌هـای بـدکار است و به او حمله می‌کند؛ و پیش از آن‌که فرار کند لبـاس عجیب و غریب و سنگین را می‌پوشد و به تـعقیبی دست می‌زند که موجب می‌شود از پشت تیر بخورد.

نـحوه‌ی بـه تـصویر کشـیدن ایـن صـحنه را بـعضی‌ها هرزه‌نگاری می‌دانند، همراه با موسیقی مـتنی کـه گـیرایـی خاصی دارد، و همچنین حرکات آهسته در هر حال بررسی این صحنه قابل بحث است. صحنه‌ی ناخوشایندی است و حرکات آهسـته آن را نـاخوشایندتر نـیز مـی‌کند. هـم‌چنین مـوسیقی مـتن ونـجلیز بـه هـمان انـدازه‌ی گـیرایـی‌اش ناراحت‌کننده است. به‌علاوه عکس‌العمل دکـارد کـه بـه‌نظر می‌رسد به‌خاطر تـغییر وقـایع، وضـعیت مـناسبی نـدارد، تحمل بیشتر ماندن در صحنه را ندارد. اسکات از تماشاگر می‌خواهد که با روبات‌ها احساس همدردی کنند. صحنه‌ای که بتی روی پشت بام است این موضوع را نشان مـی‌دهد. چنین احساس همدردی‌ای هنگام تیراندازی به ژورا نـیز در

پایان ایجاد می‌شود. برای این‌که تماشاگر با شبیه‌ساخته همدردی کند تنها کافی نیست که به سرعت از جایگاه انسانی خود خارج شود و خود را به جای آن‌ها قرار دهد. تماشاگران به شدت نسبت به خشونت تصویری حساسیت‌زدایی پیدا کرده‌اند؛ برای مثال مرگ ژورا را با مرگ لئون مقایسه کنید. لئون به‌طور ناگهانی می‌میرد و تماشاچی نیز خیلی ناراحت نمی‌شود گرچه او انتقام مرگ ژورا را می‌گیرد. تماشاگران به تماشای صحنه‌های تیراندازی عادت دارند حتی اگر تصویری قوی مثل صحنه‌ی مرگ لئون باشد. اما آن‌ها نمی‌توانند قبول کنند که قهرمان فیلم به یک زن بی‌دفاع از پشت تیراندازی کند. بنابراین این نوع مرگ برای تماشاچی ناراحت‌کننده است. و این صحنه می‌تواند مثل تست وت کمپف برای تماشاگر تلقی شود. یکی از دلایل دیگری که منتقدان را بر آن می‌دارد که *بلید رانر* را زن‌ستیز بدانند این است که پری و ژورا زنانی قوی، مستقل و تسلیم‌ناپذیر هستند و راشل زنی آسیب‌پذیر، کودک‌صفت و مطیع است. و این نظرگاهی منفی است که تنها راشل نجات می‌یابد و با ابژه‌ی عشقی‌اش دکارد فرار می‌کند. گویی که دکارد شخصیت‌های قوی را در زنان رد می‌کند و در پایان با ضعیف‌ترین آن‌ها یعنی راشل در آسانسور فرار می‌کند. نه تنها به‌عنوان کسی که او را دوست دارد بلکه به‌عنوان حامی‌اش. جدای از شخصیت‌پردازی و روایی بودن در هنگام تحلیل چنین متنی ابعاد متفاوتی را در نظر می‌گیریم. کرید در کتابش ***زن هیولا، سینما، فمینیسم و روان‌کاوی*** (۱۹۹۳) از روش روان‌کاوانه برای ارزیابی زن‌ستیزی موجود در فیلم‌های وحشت استفاده می‌کند. او به تعداد از نقش‌مایه‌های برگرفته از روان‌کاوی فرویدی در فیلم‌های وحشت می‌پردازد.

گرچه *بلید رانر* به خودی خود فیلم وحشت نیست. چنین تحلیلی به کشف زن‌ستیز بودن متن کمک می‌کند. برای شروع حضور مادر ازلی در لس‌آنجلس ۲۰۱۹ نقطه‌ی مناسبی است. دادن مادر ازلی را چنین توصیف می‌کند: «مادری که ورای نیک و بد است، فراتر از همه‌ی شکل‌ها و ماجراها، مادری مطلق و ازلی. مادری اقیانوسی و تمامیت بخش، وحدتی عمیق و مبهم، مادری که اضطراب یکی شدن و حل شدن را برمی‌انگیزد. مادری که پیش از کشف حیاتی احلیل حاضر است. این مادر چیزی نیست مگر یک قدرت تمام عیار که در همه جا حاضر و زنده‌ی مطلقی است». با درک بالاگرچه مادر ازلی خود تهدیدی برای احلیل است، اما چه گواهی برای حضور او به عنوان یک شخصیت در *بلید رانر* است؟ اولاً روبات‌ها خود مادر ندارند. تقریباً شکل پدر آن‌ها مانند الدن‌تایرل است. هنگامی‌که دیوهلدن در ابتدای فیلم با لئون مصاحبه می‌کند به‌خاطر این سؤال او را سرزنش می‌کنند. «مادرم؟ در مورد مادرم به تو بگویم؟» راشل عکسی را از مادرش نشان می‌دهد تا وجود او را به‌عنوان یک انسانی واقعی ثابت کند. لئون هیچ‌گاه بیان نمی‌کند مادری ندارد، راشل هم همین‌طور. در عوض شکل مادر به‌صورت نیرویی غایب و رمزآلود است. و تقریباً شبه‌انسان‌ها ابزارهایش می‌شوند. شاید می‌خواهند از تایرل انتقام بگیرند. نیل به دو خاطره‌ای که دکارد از آن با راشل صحبت می‌کند توجه خاصی نشان می‌دهد. یکی از آن‌ها دکتربازی با برادرش و دیگری آن عنکبوت است. از آنجا که شبیه‌ساخته‌ها ذهنیتی پاک دارند چیزی که با در نظر گرفتن سمبل مسیحی می‌توانیم به تایرل و بتی نسبت دهیم به همین دلیل این دو خاطره هر دو اهمیت دارند. شاید داستان عنکبوت مفیدتر باشد همان‌طور که طبیعت مادر ازلی را در *بلید رانر* توصیف می‌کند.

به یاد می‌آوری که عنکبوت خارج از پنجره‌ات زندگی می‌کرد؟

بدن نارنجی، پاهای سبز، نگاه می‌کردی که چگونه تمام تابستان تار می‌تند سپس روزی یک تخم بزرگ گذاشت و صدها بچه عنکبوت بیرون آمدند و او را خوردند.

این تصویر عنکبوت رنگی و صدها عنکبوت کوچکی که راه می‌روند انگار به شهر لس آنجلس در متن اشاره دارد. هر زمان که شهر را نگاه می‌کنیم پر از آدم است. یا برای کلونی‌های خارج جهانی تبلیغ می‌کنند یا برای کوکاکولا خیلی کم ممکن است شهر خالی باشد. بنابراین شخصیت

عنکبوت به مادر ازلی اشاره می‌کند. این موضوع در شهر نشان داده شده است. مادر ازلی و بچه‌هایش احساس همدردی آدم را برنمی‌انگیزانند. شهر برای هر کسی جای خطرناکی است و شهروندان برای شهر ویرانی به‌بار می‌آورند. اما حاکم این شهر تایرل است که در هرم تایرل در لس‌آنجلس زندگی می‌کند. او پدری است که همانند مادر شهر می‌ماند. در اینجا روبات‌ها مانند بچه‌های شهر هستند، به‌خصوص زمانی که لباس پری را در آپارتمان جی اف می‌بینیم؛ سمبل‌های مادر ازلی در تولد و صحنه‌های اولیه است. روبات‌ها از آمدن به زمین محروم‌اند تنها باید در کلونی‌های خارج جهانی باشند گرچه آن‌ها به دست تایرل و روی زمین ساخته شده‌اند.

این موضوع می‌تواند نمایشی از زنای بامحارم و عقده‌ی ادیپ باشد. روبات‌ها به‌سوی مادرشان می‌روند تا جواب سؤال‌هایشان را بگیرند: «واقعیت زندگی». سرانجام طرح ادیپی نیز آنجایی نمایانگر می‌شود که بتی تایرل را می‌کشد. اتفاق بدی میان دکارد و راشل اتفاق می‌افتد. اگر هر دو شبیه‌ساخته هستند پس هر دو از یک مادرند و پدر هر دویشان تایرل در لس آنجلس است پس آن‌ها خواهر و برادرند. آنچه که میان این دو اتفاق می‌افتد انعکاس قصه‌های اولیه راشل است، جایی که می‌گوید یواشکی با برادرش به زیرزمین می‌رفتند. وقتی دکارد می‌خواهد به طرف راشل برود باز هم راشل سعی می‌کند که صحنه را ترک کند اما دکارد سد راه او می‌شود. این نشانه‌ها پیچیدگی خودش را دارد. کرید می‌گوید این به‌خاطر سردرگمی مرزهای اجتماعی است که بسیاری از فیلم‌های وحشت و در ضمن ***بلید رانر*** را تحت تأثیر قرار می‌دهد. نخست این‌که چه چیزی انسان است و چه چیزی انسان نیست؟ و دوم سردرگمی در نقش‌های خانوادگی که غالباً از همان سؤال اول ناشی می‌شود. این نقش زنای با محارم به آثار فیلم نوآر بر می‌گردد.

کروی می‌گوید: «فروید این نوع انتخاب ابژه را به هم ربط می‌دهد». دکارد راشل را که دارایی تایرل است انتخاب می‌کند: تمایل ادیپی مرد. بنابراین زن متظاهر به جای مادر اوست. و به راحتی می‌توان گفت: شبیه‌ساخته‌ها خصوصاً (دکارد، راشل، روی، لئون) به دنبال شخصیت مادر می‌گردند؛ و دکارد آن را در راشل می‌یابد، رای در پری و لئون آن را در ژورا پیدا می‌کند. صحنه‌ی تخریب پری نقش شبیه‌ساخته‌های زن را به‌عنوان مادر جانشین نشان می‌دهد. پری وقتی می‌میرد که به شکمش شلیک می‌شود؛ از آنجا که پری مادر جانشین بتی است، این‌گونه مرگ خشونت و خونریزی را برای رای ــ بتی به همراه دارد که می‌تواند توضیحی باشد برای صحنه‌ی پایانی که بتی در آن است. پری هم‌چنین تا حدودی بازتاب تصویر عنکبوت است که برای نشان دادن مادر ازلی است. زمانی که در آپارتمان جی اف او هویتش را تغییر می‌دهد و یک زن عنکبوتی سیاه با پاهایی بلند می‌شود. زنایی که در متن وجود دارد به زن‌ستیزی مربوط می‌شود. روبات‌ها با خشونت به زمین بازمی‌گردند؛ اگر رابطه با مادر را تعدی تلقی کنیم. روبات‌ها از زمین محروم بودند و از رحم مادری‌شان گرفته شدند و حالا با خشونت و خونریزی بازمی‌گردند.

صحنه‌ای که میان دکارد و راشل نیز اتفاق می‌افتد یک زنای خشونت بار و زن‌ستیز محسوب می‌شود. راشل می‌خواهد از آپارتمان دکارد برود اما دکارد به‌طرف در می‌رود و مانع می‌شود. سپس او را به سمت پنجره می‌کشاند. دکارد از او می‌خواهد که بگوید دوستش دارد تا این‌که سرانجام راشل تسلیم می‌شود. این شاید نمایش زن‌ستیزی در ظاهر باشد. این نشان می‌دهد راشل چگونه مطیع می‌شود، خصوصاً در مقایسه با دیگر روبات‌ها. دکارد راشل هر دو در مورد عشق احساس بی‌تجربه هستند و آنچه فیلم سعی دارد نشان دهد تلاش سخت دو نفر در موقعیتی جدید است. و از سویی دیگر دکارد هر زمان که این احساس را تجربه می‌کند دچار شگفت‌زدگی می‌شود. به‌عنوان مثال زمانی که به ژورا تیراندازی می‌شود و دکارد نمی‌داند چگونه با این واقعه برخورد کند؛ در آن صحنه خشمگین می‌شود و زمان دیگر هنگامی‌که راشل می‌خواهد از در خارج شود. برای این‌که موضوع پیچیده‌تر شود، هنگامی‌که راشل مقابل پیانو نشسته است موهایش رابه شکل به‌هم ریخته و حالت

طبیعی‌تری درمی‌آورد که انگار تقلیدی است از یکی از عکس‌های دکارد، عکس زنی که او هر وقت پشت پیانو می‌نشیند به آن نگاه می‌کند. در آنجا ارتباطی بین خانواده و عکس‌ها وجود دارد و می‌تواند نشانه‌ی ادیپی باشد. زمانی‌که دکارد راشل را مانند مادرش تصور می‌کند، ارتباط بین شخصیت‌های شبیه‌ساخته پیچیده‌تر می‌شود. در فیلم دیگر اسکات، ***بیگانه*** از نماد مادر استفاده می‌شود، مادر به شکل‌های عجیب و غریبی در کشتی نمایش داده شده در جاهای تنگ و تاریک فضاپیمای نوترامو.

کرید هم‌چنین یکی از عناصر مهم اضطراب‌آور مردانه را مورد بررسی قرار می‌دهد: ترس از اختگی. فروید معتقد بود این احساس از عدم درک به جای مردانه از تفاوت‌های زن و مرد ناشی می‌شود. مادرش را نمونه اخته‌ای از پدرش می‌بیند. کرید در ***زن هیولا*** بیان می‌کند ترس از اختگی موجب ایجاد دو موضوع می‌شود: زن به‌عنوان اخته‌گر و اخته شده. او اعتقاد دارد درک فروید از پدر به‌عنوان اخته‌گر خودبینانه است و این ترس در واقع از اخته‌گری به‌وسیله مادر ناشی می‌شود. او همچنین به نقل از «ترس از زن بودن» رینگلد می‌گوید. «تئوری کلاسیک می‌گوید: پسر می‌ترسد پدر او را به‌خاطر علاقه جنسی‌اش اخته کند. این موضوع در تجربه‌های پزشکی من مشاهده نشده. در سراسر زندگی مرد از زن به‌خاطر این موضوع می‌ترسد».

بنابراین ایده‌ی اخته‌گر بارها و بارها در ژانرهای متنوع آمده است، در ژانرهایی که به ناخودآگاه انسان می‌پردازند و یا آن‌هایی که تخیلی یا وحشت هستند. شخصیت مادر در ***روح*** مثال آشکاری است؛ گرچه در طرح نیست. هم‌چنین ***بیگانه*** و ***میزری*** نمونه‌هایی از زن اخته‌گر هستند. با بازی درخشان کتی بیت در طول ***بلید رانر***، دکارد بارها توسط شبیه‌سازهایی که دنبال می‌کند. اخته می‌شود.

او بیشتر مواقع لیزرش راگم می‌کرد هنگامی‌که با لئون و بتی مواجه می‌شد. یکی از واضح‌ترین تصاویر اختگی صحنه‌ای است که پری در آپارتمان جی اف است. در اینجا پری خودش را به جای یکی از عروسک‌های جی اف جا می‌زند که شاید بدترکیب‌تر از خود شبیه‌ساخته‌ها هستند. دکارد سعی می‌کند پوشش او را بردارد و او عصبانی می‌شود و با پاهایش به گردن دکارد ضربه وارد می‌کند.

پری در سراسر فیلم به‌عنوان یک زن عنکبوتی جذاب است. جی اف را به دام می‌اندازد تا بتی تایرل را ببیند. در هر حال او یک دلقک بدترکیب و زشت می‌شود.

کرید نمونه‌هایی از اجبارهای اخته‌گری اسطوره‌ای و بومی را نام می‌برد. او می‌گوید: «اسطوره‌ای که در مورد زن است، زن به‌عنوان اخته‌گر دامی است برای مرد و این ترس مرد از زن که می‌تواند او را به درون ببلعد».

کرید درباره این موضوع این‌گونه می‌گوید: «تماشاچی باید به‌خاطر داشته باشد که دکارد هنوز نمی‌داند که خودش مدل شبیه‌ساخته است یا نه. اگر چنین باشد هویتش زیر سؤال می‌رود. دکارد خطر می‌کند شخصیتش را گم می‌کند همان‌طور مادرش را. این عقیده اهمیت مادر ازلی را در زندگی شبیه‌ساخته‌ها از لئون تا راشل نشان می‌دهد. بنابراین پری به اخته‌گر اخته‌گر می‌شود. و در واقع دکارد در خطر از دست دادن انسانیتش است. با خراب کردن شبیه‌ساخته‌ها احساس همذات‌پنداری‌اش را از دست می‌دهد چیزی که موجب می‌شود ما انسان باشیم».

استفان نیل یک فهرست از دال‌های اخته‌گر در متن تهیه می‌کند. رای انگشتان دکارد را می‌شکند، روی در دست خود میخ فرو می‌کند، اژدهای نئونی خارج کلوپ شبانه، به‌علاوه این‌که دکارد مرتباً سلاحش راگم می‌کند (می‌توانیم آن سلاح را سمبل احلیل دوم بگیریم) و باز هم باید بدانیم نبرد واقعی در اینجا میان زن و مرد نیست بلکه میان بشر و غیربشر است.

تفاوت بین احساس همذات داشتن و یا غیر همذات بودن.

شاید یکی از بحث‌های پیچیده در مورد زن‌ستیزی ***بلید رانر*** از ارتباط فیلم با پدیده‌ی پست‌مدرن می‌آید. این فیلم به دلایل متفاوتی پست‌مدرن در نظر گرفته می‌شود. تنوع در معماری (پوشش سنگی در آسانسور)، تنوع فرهنگی در ساکنان شهر (از پانک تا کریشنا)، مفهوم شبیه‌ساخته به‌عنوان سمبل بشر و کاربرد فیلم نوآر. پست‌مدرن در خلق

آثار موفق به‌شمار می‌آید.

مثلاً تارانتینو به‌خاطر سطوح مختلف خشونت در آثارش مورد نقدهای بسیاری واقع شده است؛ اما بسیاری دیگر از منتقدان از فیلم‌هایش دفاع کرده‌اند و آن‌ها را تنها خشونت‌های ظاهری دانسته‌اند. به شیوه‌ای مشابه می‌توان ***بلید رانر*** را نیز به‌طور کلی چنین دانست.

اگر شبیه‌ساخته‌ها «دال‌های بشر» هستند به‌عنوان شخصیت‌های سینمایی نیز به‌کار می‌روند.

شباهت‌های زیادی میان شبیه‌ساخته‌ها و شخصیت‌های سینمایی هست.

۱. از روبات‌ها به دلایل مشخصی کار می‌کشند، شخصیت‌های سینمایی نیز نقش‌های خاصی را اجرا می‌کنند.

۲. روبات‌ها توانایی‌های فوق بشری از خود نشان می‌دهند مانند زمانی که پری تخم‌مرغ‌ها را از آب جوش برمی‌دارد. این توانایی‌های فوق بشری را حتی در شخصیت‌های میرا نیز در فیلم‌ها نشان می‌دهند.

۳. احساسات شبیه‌ساخته‌ها خیلی قوی است و در مقایسه با همتاهای بشری آن‌ها بیشتر به طبیعت فیلم‌های ملودراماتیک می‌ماند.

این موضوع در دیالوگ‌های آن‌ها نیز بروز می‌یابد. جمله‌ی تلخ بتی گرفته که می‌گوید من در کار تجارت نیستم بلکه محصول این تجارت‌ها هستم؛ تا فلسفه‌ی بتی. این واقعیت که ***بلید رانر*** در لس‌آنجلس اتفاق می‌افتد تصادفی نیست همان‌طور که فیلم‌های زیاد دیگری در آنجا ساخته می‌شوند.

به‌جای شخصیت‌های غربی، جذاب و زیبایی که شبیه‌ساخته‌ها دارند، شخصیت‌های واقعی ژنتیک‌دانی مسن و شرقی است، فروشنده‌ی یک چشم و جی اف سباستین بیمار.

اینکه این‌ها چگونه بر طرح اثر خود را می‌گذارند، جالب است. این فیلم به خودی خود فیلم نوآر نیست اما بسیار به فیلم نوا نزدیک است.

نیل اشاره می‌کند که یکی از تفاوت‌های میان بشر و مدل‌های شبیه‌ساخته به نژاد آن‌ها برمی‌گردد. مدل‌ها همگی غربی هستند در حالی‌که مردم واقعی هم غربی هستند و هم شرقی. این فیلم به آمریکایی‌های سفیدپوست ارجاع دارد و همچنین به فیلم‌های هالیوودی.

طریقی که دکارد مرتباً به‌وسیله‌ی مردان و زنان شبیه‌ساخته اخته می‌شود نشان می‌دهد، نبرد اصلی میان زن و مرد نیست بلکه این است که چه چیزی انسان هست؟ و چه چیزی انسان نیست؟ و به زبان ساده‌تر چه چیز واقعیت است و چه چیز واقعیت نیست؟

همان‌گونه که نیل می‌گوید در فیلم‌های فانتزی تفاوت‌های معمول میان مرد و زن/ سیاه و سفید برای خود آن‌ها بی‌اهمیت می‌شود و به تفاوت‌های بزرگ‌تری برمی‌خورند، ***بلید رانر*** نمونه‌ای است بین واقعیت و غیرواقعیت. در واقع تفاوت میان سینما و زندگی واقعی. این همان کانون فیلم است.

در نتیجه ***بلید رانر*** آن‌گونه که در ابتدا به‌نظر می‌رسد فیلمی زن‌ستیز نیست. در عوض، آنچه که فیلم سعی در به تصویر کشیدن آن دارد، یأس در رابطه با مادر ازلی، ترس از دست دادن هویت مادر ازلی، تحلیل روابط، درگیری و جاذبه‌ای است که واقعیت با غیرواقعیت و پدیده‌ی سینما دارد.

❑