사이버펑크라는 장르

metaphysics와 상응.
세계의 문제, 시공간의 문제, 정체성의 문제 등등

블레이드 러너(1982)

주어지는 것과 만드는 것
주어지는 것은 만들어지는 것? 제작적 세계관과 내재적 세계관
인간 자신은 다른 존재들을 제작하는 존재.
제작적 세계관의 전형: 아리스토텔레스
'존재'의 선험적 조건으로서의 시간의 문제.

'미메시스'의 개념(모방, 재현, 표상, 대표)
모방을 통한 존재의 증식, 변형
인간의 자기 모방, 인형의 의미. 로봇, 사이보그, 안드로이드, 복제인간 등등.
주인과 노예의 변증법. 물음의 문제.

자본주의와 거대 권력. 디스토피아. 일본풍이 지배하는 다인종 사회
기계와 인간, 튜링 테스트.
'분할(division)'의 문제. "ontological articulation"의 정치적 함의.
분할에서의 인간-임의 세 가지 요건: 눈, 물음, 기억.
기억 이식의 문제. 시간 지평 위에서의 체험이 결여. 진리에의 의지에 의해 무너짐.

시간, 죽음의 문제. 현재만이 존재한다면? 영원만이 존재한다면?
죽음은 시간의 수축에서 유래. 과거의 수축인 기억과 미래의 수축인 예기가 현재에서 교차.
불안의 개념. 창조주를 찾아오는 피조물들.

인식론적 혼돈. 타인의 거짓말, 꿈 등.
테크놀로지 발달과 인식론적 혼란. '환'의 시대. 조작되는 인식.
처음에 데커드와 동화되기 마련인 관객은 이야기가 진행되면서 혼란을 겪게 된다.

기계와 인간의 사랑. 인물성동이론.
You are what you do. '임'에서 '됨'으로.
일반성-특수성의 짝에서 보편성-특이성의 짝으로.
존재의 일의성, 만물제동.
창조주를 죽임. 무에서 시작