

DEVS

MUANIS SINANOVIĆ

Življenje v Garlandiji

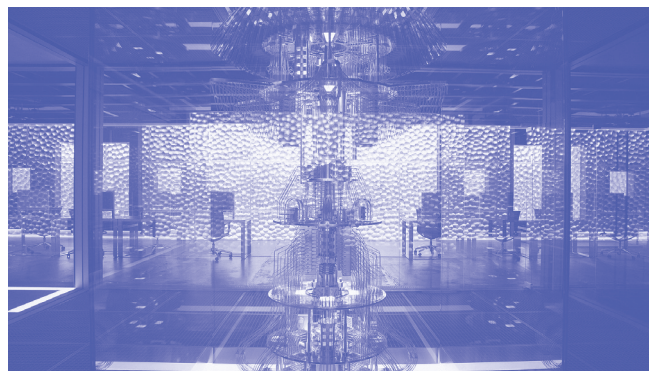
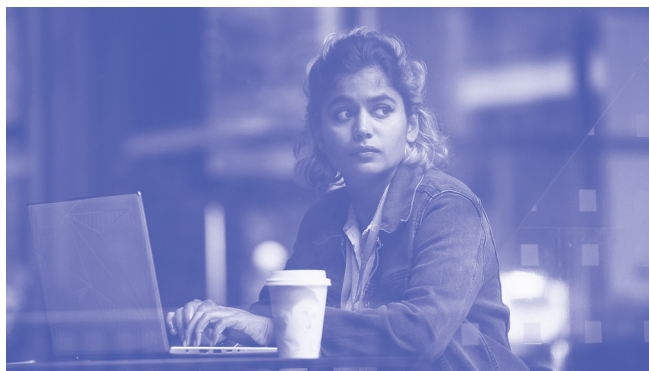
Alex Garland, režiser, pisec in soustvarjalec videoiger, se je tako s svojimi scenariji kot s svojimi filmi, denimo **28 dni pozneje** (28 Days Later..., 2002, Danny Boyle), **Ex Machina** (2014, Alex Garland) in **Uničenje** (Annihilation, 2018, Alex Garland), adaptacijo romana kulturnega žanrskega pisatelja Jeffa VanderMeerja, uveljavil kot eden od mojstrov novejši znanstvene fantastike v mediju gibljivih podob. Izraz podoba je pomemben. O njem lahko v povezavi z žanrom razmišljamo tudi skozi literarno zgodovino. Znanstvena fantastika se seveda začne v književnosti kot pripovedna literarna zvrst, vendar jo morda bolj kot klasične narativne poteze meščanskega romana zaznamuje pesniška imaginacija, tvorjenje močnih podob. Zamišljena pokrajina je denimo večkrat pomembnejša od psihološkega ustroja likov. Garland, ki je tudi pisatelj in se je poleg *Uničenja* izkazal še z adaptacijo Ishigurove moderne klasike *Ne zapusti me nikdar*, v film prinaša literarno imaginacijo – način ustvarjanja vizualnih podob v zavesti skozi jezik vpliva tudi na njegovo filmsko zamišljanje fikcijskih pokrajin in način pripovedovanja zgodbe.

Devs (2020) je njegov prvi izlet v svet serij in morda prav v tej obliki vpliv literarnih tehnik dobi še nov zalet. Gre pravzaprav za miniserijo, sestavljeno iz osmih delov. Vsak del lahko vzporejamo s poglavji v razvoju žanrskega romana. Ideje serije se razvijajo skozi njeno zgodbo.

Po drugi strani uspe razviti zaokrožen vizualni svet, ki se giblje med v zeleno naravo umeščenim odvodom Silicijeve doline ter urbanimi krajinami sanfranciškega zaliva, pri čemer z odmerjenim kombiniranjem planov ustvari svet, ki je v osnovi realističen, iz njega pa se razraščajo futuristični poganjki. Zasnovo lahko povežemo s tisto vrsto znanstvene fantastike, ki se ne seli v prihodnost, temveč nedomačnost tehnologije, človeško odtujenost, locira v živeči resničnosti. Obenem pa je v seriji realistična nota, prizemljenost, še za odtenek bolj poudarjena kot pri sicer sorodnih fikcijskih svetovih. Na vprašanje, ali gre za to, da je naš čas postal toliko futurističen, da ga ni mogoče ločevati od prihodnosti, pri čemer je sama prihodnost, oddaljeni horizont zamišljanja prihajajoče družbene resničnosti, kot piše Mark Fisher, poniknila, ali pa gre zgolj za večji poudarek na stvarnih problemih, je težko odgovoriti. Pri tem je najbolj pomenljiva prav prisotnost vprašanja.

V središču zgodbe je Lily Chan, programerka v velikem podjetju za razvoj programske opreme, katere fant skrivnostno umre kmalu po tistem, ko mu uspe prodor v skrivnostni razvojni oddelek Devs, do katerega ima dostop samo peščica tam zaposlenih briljantnih umov. Njegovo dejansko usodo gledalci vidimo, nato pa spremljamo Lilyjine poskuse, da pojasni okoliščine travmatičnega dogodka. Pri tem ji na pomoč priskoči nekdanji partner. Na njuni poti jima vodilni ljudje korporacije – ki so prav tako protagonisti, liki z izdelanimi osebnostmi in včasih bolj, drugič manj človeškimi obrazi – postavljajo številne ovire. Vse skupaj dobiva značaj afer v svetu visoke tehnologije in velikih poslov, kakršne kdaj lahko zasledimo tudi v medijih.

Skozi serijo se kaže, da je prav ta izmuzljivost, nejasnost razumevanja resničnosti, pravzaprav temelj sodobne zavesti. *Devs* je v prvi vrsti serija o njenih protislovjih, zablodah, o današnji atmosferi. Tukaj je, denimo, svojstvena



upodobitev fascinantnega razmerja med družbeno strukturo, tehnično naravnano civilizacijo ter vplivom posameznikov, ki znotraj Silicijeve doline sooblikujejo svet. Meja med posameznimi primeri genialnosti in ustrojem družbe je zabrisana, a tudi demistificirana; ravno s tem, da je prikazana kot porozna, sta pod vprašaj postavljeni kategoriji na obeh straneh meje. Tu je tudi pretočnost med kategorijama prijatelja in sovražnika. V svetu hitrega pretoka informacij, kjer majhno število odločitev lahko vpliva na nesorazmerno veliko število ljudi, je treba biti kar najbolj prilagodljiv in zmožen hitrega maskiranja, kar pomeni tudi radikalno, hitro možnost spreminjanja odnosov. To ne pomeni, da posamezniki z lastnimi zmožnostmi manipulacije usmerjajo svet, temveč so spontano »interpelirani« v različne vloge. S tem pa se zabrisuje tudi meja med sociopatijo in pristnim, intenzivnim čustvovanjem. Če je dinamika medosebnih odnosov v danih družbenih razmerah prikazana prepričljivo, pa je včasih manj prepričljiv sam izraz čustev v konkretnih položajih. Ena redkih zadev, ki jo lahko očitamo seriji *Devs*, je občasna sentimentalnost.

Naslednja na seznamu bi najbrž bila pretencioznost v premlevanju ontološkega vprašanja, ki si ga serija zastavlja. Težava je dvojna: po eni strani želi filozofski problem predstaviti na dostopen način in po drugi odgovoriti na vse – dobesedno, saj gre za vprašanje o temeljnem ustroju resničnosti. S tem se zaplete v problem moderne zahodne pripovedne tradicije. Ustvari totalni sistem, ki se prometejsko loti vprašanja celotnega sveta, pri čemer se v našem primeru pridruži še problem populizma. A vendarle končni razvoj prinaša določeno raven filozofske sofisticiranosti in razpira nekaj bistvenega. Le vzeti moramo vse skupaj nekoliko zadržano. Zanimivo je, da se opisana težava paradokсно ujema ravno s kritiko filozofskega populizma tehnogurjev, ki se postavljajo v vlogo mesij. Dotična kritika

je zastavljena precej lucidno in je prav tako eden ključnih prispevkov serije.

Lahko bi torej rekli, da se *Devs* cepi na dve ravni: na raven filozofske razprave o temeljih resničnosti in na raven kulturne kritike. Raven kulturne kritike je izpeljana z veliko senzibilnostjo in znanstvenofantastični elementi so pripovedne leče, skozi katere opazujemo mentaliteto našega časa, obdobja, ko visoka tehnologija izraža magične značilnosti. Na drugi strani pa se v za to morda manj ustrezni formi zastavljajo večna filozofska vprašanja, katerih razrešitev v seriji je najbolj zanimiva, ko se dotakne etične zavesti sodobnega človeka in skozi to zadobi subverzivno razsežnost, manj pa takrat, ko skuša zajadrati v večnosti oddaljenega uma.

Na oblikovni ravni lahko pozdravimo Garlandovo odločitev, da bo govoril tudi v simbolnem jeziku in da bo televizijski medij vzel z vso umetniško resnostjo. S tem smo dobili bogato poetiko, ki v veliki meri komunicira tudi vizualno – s plani obrazov, zornimi koti, dizajnom tehnoparka in njegovimi čudnimi elementi – in v ključnih trenutkih s skoraj gledališkim zamišljanjem mizanscen ter dialogov oziroma monologov. V tem se morda kaže neka ironična poteza današnjega pripovedništva, da je namreč ravno njegov žanrski del bližje visoki umetnosti kot tisti del, ki nadaljuje klasično meščansko tradicijo. Morda zato, ker je vprašanje človeške psihologije vedno bolj povezano z dogodki svetovnih in kozmičnih razsežnosti; s podnebjem, umetno inteligenco in vprašanjem prometejstva.

