

Primož Krašovec

O dveh koncih Duha v školjki

Duh v školjki | Ghost in the shell

leto 2017

režija Rupert Sanders

država ZDA

dolžina 107'

Pred dvema koncema, za začetek, dva disklejmerja. Prvi: kar sledi – precej očitno, saj se bom ukvarjal s koncema dveh filmov – vsebuje kvarnike. To nekaterim predstavlja problem, a mislim, da kvarniki niso problem objektivno, oziroma da lahko »pokvarijo« le že pred tem slabe filme. Če vnaprej vemo, kdo je Keyser Soze, to v ničemer ne zmanjša gledalske izkušnje **Osumljenih pet** (The Usual suspects, 1995, Bryan Singer) – ravno nasprotno, zaporedna gledanja, ko že vemo, kako se film konča, jo še potencirajo. Podobno je s koncem trilogije *Matrica* (1999, 2003, Brata Wachowski), ki prej kot da bi jih pokvaril, naslednja gledanja okrepi v pozitivni povratni zanki.

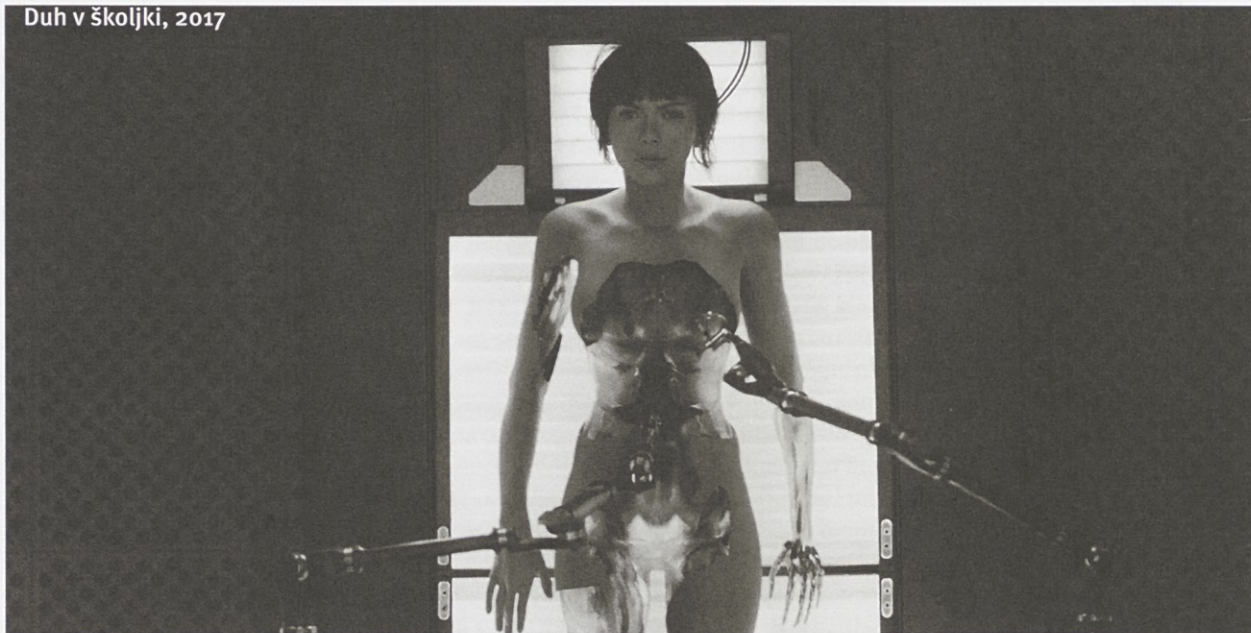
Drugi disklejmer: kritika ameriške verzije *Ghost in the shell* (če, še preden kvarim film, okvarim še tekst o njem) ne temelji na art snobizmu v stilu »ameriška verzija je slaba,

ker je komercialna, narejena za množično občinstvo, daje prednost računalniškim posebnim učinkom pred poglobljenostjo zgodbe in likov« ... Vizualni učinki ameriške verzije so izjemni (in bi lahko bili predmet posebne analize), in če sta za njihovo doseganje potrebna komercialnost in množično občinstvo, potem hvala komercialnosti in množičnemu občinstvu. Njihova estetska vrednost je neodvisna od vsebinske kritike v nadaljevanju. Vizualna dodelanost in vsebina tako v tem konkretnem primeru kot v znanstvenofantastičnih filmih na splošno nista v razmerju igre ničelne vsote.

Problem ameriškega **Duha v školjki** (Ghost in the shell, 2017, Rupert Sanders) je, ker je vsebinski, pravzaprav zlahka rešljiv tako, da film gledamo brez zvoka in podnapisov in morda ob ustrezno futuristični glasbi, saj na vizualni ravni deluje onkraj svojega »sporočila«, ki je razočarujoče humanistično, kar postane še posebej očitno na koncu. Film v svojem poteku, ko se junakinja sooča s tem, da so njeni spomini lažni, vsajeni vanjo, da bi prekrili njeno dejansko biografijo in malverzacije vlade, odpre vprašanje produkcije ali izgradnje subjektivnosti v visokotehnološki družbi, kjer se subjekt namesto kot dan in primaren vse bolj kaže kot po eni strani krhek in minljiv in po drugi strani plastičen, manipulabilen (če je mogoče spreminjati spomine, kot osnovo posameznikove identitete, in s tem manipulirati s posameznikovim obnašanjem, kaj potem sploh še ostane od jaza/osebnosti/subjekta?).

A ameriška verzija to vprašanje zapre, še preden ga zares začne raziskovati, ter obtiči pri jasni ločnici med naravnim (junakinjina duša, preden so jo pokvarili umetni spomini)

Duh v školjki, 2017





in umetnim (junakinjino mehansko, robotsko telo) ter resničnim (spomini, ki jih je ustvarilo naravno bitje junakinje pred invazivnimi tehnološkimi posegi) in lažnim (spomini, ki so vanjo vsajeni naknadno). Zaplet ameriške verzije je tako boj naravno-resničnega proti umetno-lažnemu: junakinja postopoma odkrije svoj dejanski izvor, si povrne resnične spomine, ob ganljivem srečanju z materjo še nekoliko proslavi družinske vrednote, premaga zle sile lažnega/umetnega/tehnološkega in na srečnem koncu razmišlja o tem, da je njeno telo sicer umetno, a je njen um ostal človeški, da je človeškost (kot nasprotje strojnosti/tehnološkosti) njena vrлина in da zdaj končno ve, kdo je (kar pomeni, da je njena osebna identiteta potrjena in ponovno naturalizirana – eno ohišje, en duh v obliki ega).

Sporočilo japonske, animirane verzije **Ghost in the shell** (Kôkaku Kidôtai, 1995, Mamoru Oshii) je drugačno in bližje Flusserjevi teoriji sprememb na ravni subjekta v visokotehnoloških družbah. Teza Flusserjevega eseja *Digitalni videz* je, da moderno znanstveno mišljenje svet analitično razgradi v posamezne sestavne delce ter raziskuje njihova določujoča razmerja in procesnost. A modeli znanstvenega razumevanja sveta so hkrati modeli projektiranja alternativnih svetov – svet se ne kaže več kot nekaj objektivno danega («stvarstvo»), temveč kot rezultat kompleksne množice razmerij med pogosto ključnimi mikrodogodki. Znanstvene teorije sveta hkrati zajamejo njegovo »virtualnost«, skupaj z opisi sveta producirajo tudi modele neskončno potencialnih svetov, kar je neločljivo povezano s tehnologijo (odkritje genov je že samo, na ravni znanstvenih eksperimentov, ki to odkritje omogočajo, genski inženiring – od sveta odmaknjena in od tehnologije imunizirana kontemplacija, značilna za srednjeveško, predmoderno mišljenje, ni več mogoča). V *Digitalnem videzu* Flusser obrne klasično shemo razumevanja »virtualnega sveta« – problem ni toliko v tem, da bi se resničnemu svetu pridružil še računalniški, virtualni, kar predstavlja nevarnost okužbe, korupcije resničnega sveta z umetnimi umisleki in videzi, temveč v tem, da znanstveno modeliranje razkrije virtualnost tistega, kar smo nekoč razumeli kot objektivni, dani svet.

Ta proces »virtualizacije« ni omejen le na svet predmetov, temveč vključuje tudi nas same. Ponovno ne gre za to, da bi obstajali naravni jazi in duševnosti, ki bi jih računalniki in novi mediji »reprogramirali«, temveč tudi subjekt ni več dan in naraven, postaja vse bolj krhek in spremenljiv, točka zgoščitve v mreži tokov informacij, ki subjektu predhajajo. Na podoben način je zastavljen tudi problem posameznikove identitete v japonski verziji *Ghost in the shell*: medijsko-tehnološka mreža tokov informacij predhaja subjektom in jih določa, ne obratno, tj. niso posamezniki tisti, ki bi bili avtorji idej in informacij, s katerimi bi nato komunicirali in uporabljali mrežo kot orodje. V mreži subjekti nastopajo kot točke začasne in krhke zgoščitve, ki niti ni ekskluzivno človeška – Gospodar lutk, glavni antagonist, je umetna inteligenca, ki se je ovedla same sebe in s tem subjektivirala, kar pomeni, da v človeški subjektivnosti ni nič primarnega ali izjemnega.

Nasprotno, še pred dramatičnim soočenjem z Gospodarjem lutk na koncu filma glavna junakinja razmišlja o svoji humanoidni subjektivnosti in osebni identiteti kot oviri, kot nečem, kar jo utesnjuje, kot primitivni, zastareli lupini, ki ji onemogoča zares biti del mreže. En jaz – eni spomini – ena identiteta je manj privlačna kombinacija kot vsebovati in spreminjati spomine tisočih. Na koncu zavrže svojo osebno identiteto, kar primerja s procesom odraščanja: tako kot odrasli ljudje prenehajo z otročjim obnašanjem, tudi odrasli kiborgi prerastejo omejitve osebne identitete. Končno vprašanje majorke v japonski verziji je: kam zdaj?, saj je mreža ogromna in neskončna. Ločnica med resničnimi in lažnimi spomini, med naravno in umetno subjektivnostjo, ki jo ameriška verzija na koncu afirmira, se pokaže kot predsodek omejenih, primitivnih in narcisističnih človeških umov, ki svojo omejenost (kot junakinja v ameriški verziji) vidijo kot vrolino. **E**