

Ghost in the shell, 1995



Peter Žargi

Skok v znano

Ob novici, da bodo po kultni franšizi *Duh v školjki* – uradno gre za priredbo istoimenske mänge iz leta 1989 Masamuna Shirowa, dejansko pa bolj za rimejk filma **Ghost in the Shell** (Kôkaku Kidôtai, 1995, Mamoru Oshii) – posneli igrani film s Scarlet Johansson v glavni vlogi, je bilo največje pozornosti nemudoma deležno vprašanje t. i. *whitewashinga*, torej uporabe belih igralcev v ne-belih vlogah. Dejstvo, da je v animeju (in v mangi) velik del glavnih likov bodisi nedoločljive ali pa bele rase oziroma da gre povečini za kiborge, torej za osebe, disociirane od (umetnih) teles, in da ima glavna junakinja modre oči, se je očitno izmuznilo večini – ne pa tudi založnikom mänge in režiserju animeja, Mamoruju Oshiiju, ki v pretežno belski zasedbi zaradi istih razlogov niso videli nikakršnega problema.

Vendar bi bilo pomembneje odgovoriti na vprašanje, kaj nam povedo danes povsod prisotna težnja po rimejkih, ponovnem obiskovanju in reinterpretaciji zapuščine ter potreba po t. i. »origin stories«. Kako ta racionalizacija mitov pravzaprav opozarja na ideologijo tovrstne filmske produkcije? Primerjava Oshiijevega animeja ter filma **Duh v školjki** (Ghost in the shell, 2017, Rupert Sanders) nam lahko osvetli ta problem. Tako kot se je kritika letošnje priredbe slepo zapičila v problematiko izbora igralcev v imenu

križarske vojne politične korektnosti, se tudi Sandersov film kljub kompleksnim in srhljivo relevantnim izhodiščem animeja izpred 22 let le bežno obregne ob kompleksnejša vprašanja o identiteti v dobi interneta in nevarnosti izgube avtonomnosti ob vseprisotnem nadzoru. Raje se omeji na preprost boj dobrega proti zlemu in svetu, ki se še nikoli v zgodovini ni počutil tako odtujenega, emfatično ponudi neko polnost in smisel.

Leta 1995 je Oshiijev film v luči takrat vedno bolj prisotne kibernetike preizpraševal človečnost in njeno prihodnost. Preko zgodbe o vladni enoti za boj proti terorizmu, *Sekcija 9*, ki jo povečini sestavljajo delni kiborgi, je raziskoval tveganje širitve medmrežja in umetne inteligence, obenem pa to širitev pojmoval kot potencialno logičen, naraven oziroma neizbežen pojav. Naslovni »duh« protagnostike Motoko, majorke Sekcije 9, se tako na koncu zgodbe združi s kiber-entiteto: napredno, samorastniško, vsespletno umetno inteligenco, ki celotno zgodbo filma tudi sproži.

Vendar pa ta inteligenca ni zares umetna, temveč je spontana tvorba, stranski produkt »neizmerljive akumulacije podatkov«, kot se opiše sama. Čeprav jo okolica pojmuje kot Frankensteinovo pošast, majorka v njej vidi smiselno kontinuiteto in nadgradnjo svojega »duha«. Svojo prihodnost razloži s stavkom – »In kam od tod odide novorojenec? Mreža je prostrana in neskončna« – ter izgine. Prihodnost je negotova, in če je kaj težko določiti, potem je to naša identiteta. V eni predhodnih scen ta ista entiteta vladne uradnike vpraša, ali ni tudi DNK le program za

samoohranitev in ali ji lahko dokažejo svojo individualnost. Ko ostane brez odgovora, jim razloži, da je človek individuum le zaradi obsežnega spomina, ki definira človeštvo. Motoko v Sandersovem filmu posvoji življenjski credo: meni namreč, da nas ne definirajo spomini, temveč dejanja, ter izjavi, da ve, kdo je in kaj mora delati – torej je vladno orožje v boju proti terorizmu. Če se je anime prepustil figurativnemu (preko vsebine) in dobesednemu (preko forme) spustu v negotovost in neznanost (kar je predpogoj za kakršnokoli izkustvo), se letošnji film oklepa lažnega občutka, da je enostavno določiti vedenje o tem, kaj smo, oziroma da smo preprosto to, kar delamo. V primeru Motoko je to boj proti terorizmu. Tisto, proti čemur se boriš, te, po tej logiki, določa.

Razlika na vsebinski ravni obeh filmov, ki različno pojmujejo svoje poslanstvo, pa zanimivo odseva tudi v najabstraktnejšem filmskem elementu – glasbi. V animeju glasba Kenjija Kawaija dodaja novo dimenzijo vizualnemu in dogodkov nikoli ne podvaja. Uvodno špico, ki prikazuje genezo majorke – umetnega telesa s človeškim umom – v animeju spremlja hipnotična zborovska glasba, mešanica elementov bolgarske in japonske tradicionalne godbe. Tako kot majorka se tudi glasbena tema razvija počasi, premišljeno in v vedno večjo kompleksnost, ne da bi gledalcu še enkrat slikala dogajanje, ki ga že tako in tako vidi. Kawaijeva glasba je vsebinski vzporedna v tem, da iz prve ne vemo povsem, kam bi jo umestili, in se moramo nanjo mogoče celo postopoma privaditi, obenem pa vsebuje elemente nam že poznanih glasb, torej našega glasbenega spomina. Ne gre za glasbo geneze, temveč poetični komentar in zvočni ekvivalent futuristični družbi kot konglomeratu ras, vrst, identitet in informacij, ki ga riše anime.

Clint Mansell in Lorne Balfe za Sandersov film po drugi strani uvodno špico geneze pospremita z glasbo, ki (ob rahlem poklonu animeju) s pričakovanimi zaporedji harmonij, obnavljajočimi se crescendi in sintetizatorskimi arpeggii hitro zapade v trope »navdihujoče« glasbe, ki bi se morala iz filma že zdavnaj umakniti v svet motivacijskih Youtube videov. Film brez močne lastne identitete težko podaja identiteto kot svojo glavno snov, in tako je tudi sprejemanje predvidljive glasbe kot navdihujoče izredno ironično. Glasbeno trojico

neprepričljivosti poleg glasbe geneze dopolnita še glasba čudenja (prizori novih spoznanj in informacij), torej atmosferski sintetizirani zborovski glasovi v premiku iz tonike mola na durovsko subdominanto, ter glasba napetosti, ponovno sintetizatorski arpeggii v kombinaciji s sinkopiranimi, eksplozivnimi tolkali ter občasnimi godalnimi poltoni. Anime po drugi strani nikoli ne začuti potrebe, da bi z glasbenimi konvencijami gledalca opozarjal na napetost. Povečini se glasbi na takšnih mestih izogne, v klimatičnem končnem obračunu pa napetost prepusti vizualnemu dogajanju, medtem ko glasba deluje kot premislek o morebitnih posledicah ter o svetu, ki preko tega obračuna umira in se hkrati ponovno rojeva. Glasba animeja pravzaprav nikoli ne nakazuje, ob kakšnih scenah naj bi se sama po sebi pojavljala, medtem ko lahko ob glasbi Mansella in Balfeja precej natančno predvidimo dogajanje na filmu. S tako nemudoma prepoznavnimi tropi glasba v najšibkejših trenutkih filma podpre vsebinske luknje in z glasbenim cementiranjem čustev njegovo težo povečuje le navidezno.

Zdaj, ko so vprašanja o tehnologiji in evoluciji vedno bolj v ospredju in se prerokbe Oshiijevega animeja vse bolj uresničujejo, se je nemogoče izogniti skokom v neznanost in v nelagodje realnosti. Sandersov film pa se večino časa, v odporu do te realnosti, prepušča razlagi očitnega ter nizanju žanrskih konvencij, preko katerih izpraševanje človečnosti obrne v že omenjeni popreproščeni boj dobrega proti zlemu. In čeprav je v tej klasični katarzičnosti dejansko učinkovit, pa kljub dobrim stilističnim odločitvam ter primerni stripovski igri (Scarlett Johansson, Takeshi Kitano) ječi pod težo filmske preteklosti, iz katere izhaja. Če bi hotel biti dostojen naslednik animeja oziroma mange, bi moral prenesti ravno ta »duh« drznosti in introspektivnosti in se ne bi smel pokloniti zgolj najbolj površinskim vidikom vsebine. Duh v školjki želi zbuditi upanje, zaključenost, celovitost, vendar mu uspe ponuditi le eskapizem, zaviti v čustveno zmoto. S tem postaja še en film v nizu rimejkov, ki se nenehno vračajo k zgodbam izvora (Wolverine, James Bond, Batman, Bourne, Transformerji ...) in iščejo svojo katarzo v sestavljanju koščkov preteklosti protagonista, izogibajo pa se skoku v neznanost ter soočenju z negotovostjo svojih izvirnikov.

Motoko trdi, da te spomini ne definirajo, a Sandersov film in njegovo glasbo definirajo predvsem spomini na druge filme. Pri tem mu ne manjka spoštovanja, temveč razumevanja – najbolje deluje takrat, ko ne razmišlja. **E**

