

Ludzkie duchy w cybernetycznych pancerzach

Motyw supergliny

Któż nie słyszał o RoboCopie, fikcyjnym policjancie, który urodził się jako człowiek, ale został cyborgiem, gdyż jego ludzki mózg przeszczepiono do supernowoczesnego, elektronicznego, robotycznego ciała? Ta fascynująco-przerażająca opowieść jest wciąż popularna i ciągle powraca w nowych filmach, kreskówkach i komiksach. Opowieść o RoboCopie nie jest bynajmniej jedyną historyjką bazującą na koncepcji cybernetycznego supergliny. Motyw cyberpolicjanta wykorzystano również w humorystycznej sadze o Inspektorze Gadżecie, głupiutkim nieudaczniku, ukrywającym w swoim ciele wiele przydatnych drobiazgów. Inspektor Gadżet to jednak nieco inna forma bytu. Więcej wspólnego z RoboCopem mają bohaterowie japońskich filmów animowanych “Ghost in The Shell” (“Duch w pancerzu”) i “Ghost in the Shell 2: Innocence” (“Duch w pancerzu 2: Niewinność”). W tych dwóch dziełach (będących adaptacjami mangi, którą stworzył Masamune Shirow) śledzimy poczynania policjantów-cyborgów, urodzonych jako ludzie, ale przerobionych na antropomorficzne maszyny z ludzkimi komórkami mózgowymi. “GITS” zawiera wiele filozoficznych refleksji i mnóstwo moralnego niepokoju.

Cyberpunk i metafizyka

W niniejszym tekście chciałabym opisać swoje przemyślenia zrodzone pod wpływem seansu “Ghost In The Shell” i “Ghost In The Shell 2” (zwłaszcza części pierwszej, gdyż sequel grzeszy przerostem formy nad treścią, a zawarte w nim rozważania są mało oryginalne i mało przekonujące). Zaczę od krótkiego opisu problematyki “GITS”. Film rozpoczyna się zwięzłym wprowadzeniem: “W niedalekiej przyszłości sieci korporacyjne sięgnęły gwiazd, elektrony i światło płyną przez Wszechświat. Postęp komputeryzacji nie zniósł jednak podziałów narodowościowych i etnicznych” (w wersji polskiej czyta te słowa lektor). Zacytowane zdania sugerują, że będziemy mieli do czynienia z historią utrzymaną w nurcie cyberpunkowym. Że będzie tu trochę o polityce, trochę o biurokracji, trochę o problemach społecznych i dużo, dużo, dużo o wysokiej technologii. Faktycznie, tak właśnie jest. Ale to tylko tło dla prawdziwie istotnej tematyki metafizycznej. W świecie, w którym funkcjonują bohaterowie “Ghost In The Shell”, przyjmuje się, że człowiek jest czymś więcej niż biologicznym ciałem. Organizm, sam w sobie, jest jedynie kawałkiem materii. Śmiertelnym, chorowitym, bezbronnym i niedoskonałym.

Sedno człowieczeństwa

Co powoduje, że ludzkie ciało żyje? Co nadaje zlepkowi komórek walor życia, świadomości i człowieczeństwa? Co sprawia, że żaloszny worek tkanek potrafi myśleć, czuć, rozumieć i podejmować decyzje? Co czyni człowieka człowiekiem, a nie kupą mięsa? Otóż pewien fenomen, który można określać rzeczownikami typu “duch”, “dusza”, “umysł”, “psyche” czy “jestestwo”. Nie ma znaczenia, jakim słowem oznaczymy to coś. Ważny jest wyjątkowy charakter tego czegoś. Można się spierać o dokładną definicję i przymioty tego zjawiska. Najrozsądniejsza wydaje się teza, że fenomen, o którym rozmawiamy, jest pewnym zbiorem informacji: skomplikowanym, nieuchwytnym i niematerialnym.

Zauważmy jednak, że pliki danych komputerowych również są skomplikowanymi, nieuchwytnymi i niematerialnymi zbiorami informacji. Czy istnieje jakkolwiek różnica między człowieczym umysłem a plikiem komputerowym? Skoro ludzki mózg, oparty na kodzie DNA, potrafił wytworzyć samoświadomość, to czy program komputerowy, oparty na kodzie informatycznym, również umiałby to zrobić? Czym różniłaby się jaźń pochodząca z genotypu od jaźni pochodzącej z kodu komputerowego?

Władca Marionetek

Tego typu pytania nasuną się każdemu uważnemu widzowi "Ghost In The Shell". Przejdźmy jednak do fabuły dzieła. Ostatecznie, "GITS" to nie tylko filozofia, ale także przygoda, sensacja i intryga. W kraju, w którym rozgrywa się akcja opowieści (tzn. w Japonii na przełomie lat '20 i '30 XXI wieku) nie dzieje się najlepiej. Jakiś dziwny, nieznan, utalentowany haker włamuje się do ludzkich dusz, czyli do tych niezwykle zbiorów informacji będących sednem człowieczeństwa. Przesępca jest bardzo niebezpieczny i wciąż pozostaje na wolności. Co gorsza, jego działalność może mieć charakter polityczny, gdyż jedną z jego ofiar staje się tłumaczka Ministra Spraw Zagranicznych. A tak się składa, że Minister ma ostatnio dylemat, gdyż nie wie, czy powinien udzielić wsparcia nowemu reżimowi Republiki Gawelu, czy obalonemu dyktatorowi Malessowi ubiegającemu się o azyl. Tropieniem hakera, nazywanego Władcą Marionetek, zajmują się dwie elitarne jednostki policji: Sekcja 6 i Sekcja 9. Głównymi bohaterami historii są major Motoko Kusanagi i niejaki Batou. Ci zdolni, doświadczeni, nieustraszeni oficerowie policji urodzili się jako ludzie, ale "oddali swoje ciała i dusze Sekcji 9".

Motoko i Batou

Na pierwszy rzut oka oboje wyglądają jak normalne istoty ludzkie. Motoko jawi się jako zgrabna, atrakcyjna kobieta o ciemnych włosach i dużym biuście. Batou przypomina dojrzałego, jasnowłosego mężczyznę o wroście i posturze Arnolda Schwarzeneggera. Jeśli jednak przyjrzymy się im bliżej, zauważymy, że nie są oni do końca normalni. Oboje mają w karku niewielkie gniazdzka umożliwiające podpięcie drobnych kabelków. Poza tym, Batou ma coś nie tak z oczami. To nie są dziwne okulary ani soczewki. Prawdę mówiąc, nie są to nawet oczy, tylko dwie wystające, szare lunety bez tęczówek i bez źrenic. Motoko jest nieprawdopodobnie zwinna i sprawna, potrafi wykonywać nienaturalnie wysokie skoki, a także doskonale walczyć i stawać się niewidoczną dla otoczenia. Batou jest nadludzko silny i odporny fizycznie, przypomina czołg, który może brnąć przed siebie i któremu nikt nie stanie na drodze. Jak nietrudno się domyślić, Motoko i Batou to cyborgi. Roboty z ludzkimi komórkami mózgowymi. Można by teraz zadrzeć ze strachu, wykrzyknąć "Ojej! Maszyny do zabijania!" i uciec gdzie pieprz rośnie. Faktycznie, Motoko i Batou, jako gliniarze, muszą czasem być brutalni i despotyczni.

Maszyny do zabijania?

Nie należy jednak zapominać, że w tych tytanowych konstrukcjach, które tylko na zewnątrz wyglądają jak ludzkie ciała, mieszkają zwyczajne człowiecze dusze. Motoko Kusanagi zalicza się do osób inteligentnych, skłonnych do refleksji, wrażliwych i obdarzonych intuicją. Co się tyczy Batou, jest on najbardziej dobronurzym i życzliwym człowiekiem, jakiego można sobie wyobrazić (w drugiej części "Ghost..." poznamy go jako kochającego właściciela psa!). Chociaż każda z postaci straciła większość swojego organizmu, na poziomie psychicznym nadal jest istotą ludzką. Motoko i Batou są zainteresowani sprawą Władcy Marionetek, gdyż dotyczy ona tego, co najważniejsze, czyli ludzkiej duszy. Jeśli usuniemy biologiczne ciało, a duszę/umysł zhakujemy, to co zostanie z człowieka? Czy w ogóle będzie to jeszcze człowiek? Dla obojga bohaterów są to istotne pytania. Fenomen Władcy Marionetek sprawia, że Motoko zaczyna się zastanawiać nad sobą i innymi cyborgami. Próbuje dociec, kim tak naprawdę jest.

Dreńczą ją wątpliwości dotyczące własnej tożsamości i własnego człowieczeństwa. Nie jest pewna, czy w ogóle posiada duszę, a jeśli tak, to czy jest ona prawdziwa.

Życie i śmierć

Tymczasem Batou nie przeżywa takich dylematów. Nie ma żadnych podejrzeń dotyczących swojego “ja”. Czuje się człowiekiem i nie zadaje sobie niewygodnych pytań. Ten przyziemny, ale wrażliwy mężczyzna wykazuje nawet pewne zaniepokojenie stanem psychicznym Kusanagi. Sama major wyznaje, że czuje się, jakby była martwa. No, bo powiedzmy sobie szczerze... W wielu kulturach wierzy się, że śmierć polega na tym, iż dusza opuszcza swoje biologiczne ciało. A co się stało z Motoko i Batou? Ich duchy również zostały trwale wyrwane z naturalnych ciał. Czyż nie przypomina to śmierci? Nie wiadomo, czy organizmy policjantów (z wyjątkiem odrobiny komórek mózgowych umieszczonych w elektronicznych głowach) jeszcze żyją. Prawdopodobnie nie, o czym świadczą słowa kobiety: “Odchodząc ze służby, będziemy musieli zwrócić nasze ulepszone mózgi i cybernetyczne ciała. Niewiele z nas zostanie”. Motoko wierzy, że jej indywidualność zależy od duszy, ale ta jest dość ograniczona. Czy w toku akcji rozwieją się wątpliwości i podejrzania bohaterki? Czy znajdą się odpowiedzi na trudne pytania? Zdradzę tylko tyle, że pojawi się kontrowersyjna, niejednoznaczna etycznie oferta.

“GITS” a “Matrix” (podobieństwa i różnice)

“Ghost in the Shell” zapewne nie spotkałoby się z moim zainteresowaniem, gdyby nie pogłoski o tym, że twórcy “Matrixa” zapożyczyli z tego dzieła wiele elementów. Jakiś czas temu obejrzałam w serwisie YouTube prezentację multimedialną, mającą wykazać, że niektóre szczegóły i ujęcia z “Matrixa” są niemal żywcem wyjęte z “GITS”. Muszę przyznać, że wspomniany materiał audiowizualny mocno mnie zaszokował. Po obejrzeniu “Ghost in the Shell” (a właściwie już we wczesnej fazie seansu) byłam zmuszona przyznać, że Wachowscy zapożyczyli z japońskiej animacji... nawet nie wiele, tylko bardzo wiele. Odwzorowania nie dotyczą jednak zasadniczego wątku fabularnego, tylko drobiazgów formalnych (np. spadających zielonych znaczków na czarnym tle) i niektórych wynalazków używanych przez bohaterów (np. kabelków, które można sobie podłączyć, żeby widzieć trójwymiarowe symulacje). Nie wymienię wszystkich podobieństw, bo musiałabym streścić cały film. Wspomnę tylko o tym, co mi się wydało bardzo matrixowe, a mianowicie o operatorkach w centrali, które siedzą przy komputerach i wpisują zielone kody, żeby ułatwić pracę postaciom przebywającym w terenie.

Jak już powiedziałam (i będę powtarzać w nieskończoność, jeśli zajdzie taka potrzeba), “GITS” i “Matrix” to dwie zupełnie różne opowieści. Analogie, łączące te dzieła, ograniczają się głównie do tła wydarzeń (a na poziomie fabularnym - do banałów typu szukanie kogoś przez długi czas czy bycie uznawanym za najgroźniejszego terrorystę świata). Warto jednak podkreślić różnice filozoficzne i ideologiczne dzielące obie produkcje. “Matrix” jest dużo bardziej konserwatywny od konkurenta. W “Ghost in the Shell” łączenie człowieka z maszyną zostaje przedstawione jako coś użytecznego i pożądanego. Bohaterowie filmu pozbyli się (zapewne w większości dobrowolnie) swoich organizmów i zamieszkali w cyberciałach. Nawet Motoko Kusanagi nie wyraża chęci odzyskania swoich naturalnych narządów. W świecie ukazanym w “GITS” cyborg jest kimś lepszym od zwykłego śmiertelnika. Ciało biologiczne, z wyjątkiem komórek mózgowych, stanowi balast i przeżytek. Psychika zostaje wyraźnie oddzielona od przyrody, pojawiają się wręcz pytania o możliwość wyłonienia się duszy z czegoś sztucznego, bezcielesnego, nieorganicznego (np. z maszyny lub strumienia danych komputerowych).

A co z “Matrixem”? Bohaterami trylogii są ludzie z krwi i kości, ale można ich uznać za pewne formy cyborgów, gdyż mają w ciele gniazdka umożliwiające podłączenie się do komputera. Sęk w tym, że

w "Matriksie" cyborgizacja znacznej części ludzkości jest ukazana jako tragedia, porażka i krzywda. Nie ma ona nic wspólnego z dobrowolnością, postępowaniem ani rozwijaniem ludzkiego potencjału. Jest zdeptaniem ludzkiej godności, sposobem na podporządkowanie człowieka maszynie, uprzedmiotowieniem żywej istoty, zagrożeniem dla zdrowia (zanik mięśni wskutek braku ruchu). Identyfikacyjnie przedstawiony jest fakt, że niewolnicy Matrixa nie rodzą się w tradycyjny sposób, tylko są uprawiani na polach, w sztucznych łonach. Gniazdko, odróżniające użytkowników Matrixa od rodowitych mieszkańców Syjonu, nikomu się nie podobają. Nie są "cool". Przeciwnie: są rodzajem okaleczenia, rany zadanej człowiekowi przez maszynę. Jeśli w "Matriksie" coś jest powodem do dumy, to tylko to, że się ma ojca i matkę, że się zostało naturalnie spłodzonym i urodzonym, że się nie jest oszpeconym przez gniazdko. Szczęśliwym jest ten, kto pochodzi z Syjonu, ostatniego bastionu normalności.

W trylogii Wachowskich każdego człowieka traktuje się całościowo, jako istotę wyposażoną w ciało, intelekt, wolę i uczucia. Chociaż eksponuje się umysł, nie podejmuje się prób całkowitego oddzielenia go od organizmu. Jedno jest nierozdzielnie powiązane z drugim. Kto ginie w Matriksie, umiera w Realnym Świecie - i odwrotnie. Ludzie podłączeni do systemu niekiedy "rzucają się" podczas snu. W pierwszej części cyklu bohaterowie dyskutują o żywności podawanej na pokładzie poduszki. Jeden z rozmówców mówi o jej wartościach odżywczych. Inny podkreśla znaczenie walorów smakowych, a potem robi aluzje do seksualności, kończąc je konkluzją: "Zaprzeczając swoim odruchom, wypieramy się człowieczeństwa". Popatrzmy, ile razy w Realnym Świecie ludzie się przytulają, obdarzają ciepłym dotykiem itd. Czynią to znacznie częściej niż w Matriksie. Nawet jedyna w trylogii scena łóżkowa rozgrywa się w Syjonie. Sugeruje to, że o ile miłość dotyczy ducha, o tyle seks dotyczy ciała, więc odbywanie go w wirtualnej rzeczywistości byłoby oszukiwaniem siebie i partnera. Gdy Neo traci wzrok, jest to wielki dramat. Nawet mimo faktu, że w Matriksie wciąż może widzieć.

Nie tylko fantastyka

"Ghost in the Shell" jest filmem fantastycznonaukowym, ale wydaje mi się wartościowy, albowiem stawia uniwersalne pytania o definicję i granice człowieczeństwa. Niby jest to tematyka abstrakcyjna, odległa od naszych codziennych zmartwień, jednak warto się w nią zagłębić. Pytania typu "Kim jest człowiek?", "Kiedy zaczyna nim być?", "Kiedy przestaje?", "Na czym polega świadomość, indywidualność i autonomia ludzkiej istoty?", "Czy istnieją jakieś powiązania między psychiką a genotypem?", "Czym się różni naturalna inteligencja od sztucznej?" prędzej czy później do nas powrócą. Na przykład w kontekście sporu o aborcję, eutanazję, in vitro, klonowanie, biotechnologię, inżynierię genetyczną, płęć kulturową, rozwój informatyzacji, produkcję robotów etc. Japońska animacja zachęca zwłaszcza do refleksji na temat modyfikacji i cyborgizacji ludzkiego ciała. Co należy myśleć o wszczepianiu ludziom mikrochipów albo zbędnych "ozdób" (takich jak kolce czy rogi)? Jak daleko można się posunąć w zastępowaniu naturalnych elementów sztucznymi? A co z operacjami i zabiegami upiększającymi: stosowaniem botoksu, silikonu, porcelany, tytanu itp.? Przecież to już się dzieje!

Słowo o Terminatorze

Chciałabym teraz zwrócić uwagę na podobieństwa i różnice między Batou a Terminatorem (postacią z filmu Jamesa Camerona). Obaj bohaterowie jawią się widzom jako elektroniczni twardziele, którzy na zewnątrz wyglądają jak kulturyści, a w środku są nowoczesnymi maszynami. Każdy z nich jest ponadto pokryty organiczną tkanką. Skóra Batou opiera się (przynajmniej częściowo) na jego własnym, ludzkim kodzie genetycznym. Ta, którą nosi Terminator, prawdopodobnie jest całkowicie syntetyczna i nie bazuje na niczym DNA. Zarówno w pierwszej, jak i w drugiej części "GITS" Batou ma pewne problemy z ręką, co może być aluzją artystyczną do dzieła Camerona. Ale tutaj podobieństwa się kończą. Zasadnicza różnica między Batou a Terminatorem jest taka, że ten pierwszy urodził się jako człowiek, a ten drugi -

zawsze był robotem niemającym z człowiekiem nic wspólnego. Bohater "Ghost in the Shell" wciąż ma w głowie ludzkie komórki mózgowie. Zachował swoją świadomość i inteligencję. Jeśli chodzi o Terminatora, nie powinno się go nazywać cyborgiem. Słowo "cyborg" kojarzy się z żywą istotą udoskonaloną technicznie. Bohater filmu Camerona to zwykły android. Cyborgiem jest Batou.

Bardzo ważna uwaga

Wszystkie swoje wnioski dotyczące bohaterów "GITS" i świata przedstawionego w opowieści sformułowałam na podstawie dwóch filmów pełnometrażowych Mamoru Oshiiiego: "Ghost in the Shell" (1995) i "Ghost in the Shell 2: Innocence" (2004). Przeglądając zawartość Internetu, dotarłam do informacji, z których wynika, że wymienione pełnometrażówki są dość luźnymi adaptacjami mangi Masamunego Shirowa. Dowiedziałam się również, że charakter i temperamenty głównych bohaterów różnią się od tych zaprezentowanych w komiksie i innych "ghostintheshellowych" produkcjach (takich jak choćby seriale anime). W związku z powyższym, nie wiem, czy moje przemyślenia i spostrzeżenia da się uogólnić na całą sagę o Motoko Kusanagi i Batou. Pisząc swój artykuł, myślałam o filmach Oshiiiego, więc proszę Czytelników, żeby odnosili moje refleksje wyłącznie do tych twórców. Osoby, które chciałyby wiedzieć więcej o "Ghost in the Shell", mogą zerknąć na fanowską stronę GhostInTheShell.wikia.com. Mogą także zajrzeć do serwisu Filmweb.pl oraz do polskiej i angielskiej Wikipedii. Zachęcam je ponadto do przeprowadzenia własnych poszukiwań z wykorzystaniem Google i YouTube.

Ach, te "chińskie bajki"! Kto by je ogarnął?!

**Natalia Julia Nowak,
31.07 - 06.08. 2014 r.**

PS. Nieoficjalny, fanowski zwiastun "GITS":
<https://www.youtube.com/watch?v=2uMNtOOOaLU>

Nieoficjalny, fanowski zwiastun "GITS 2":
<https://www.youtube.com/watch?v=E3fiFEAe8AQ>