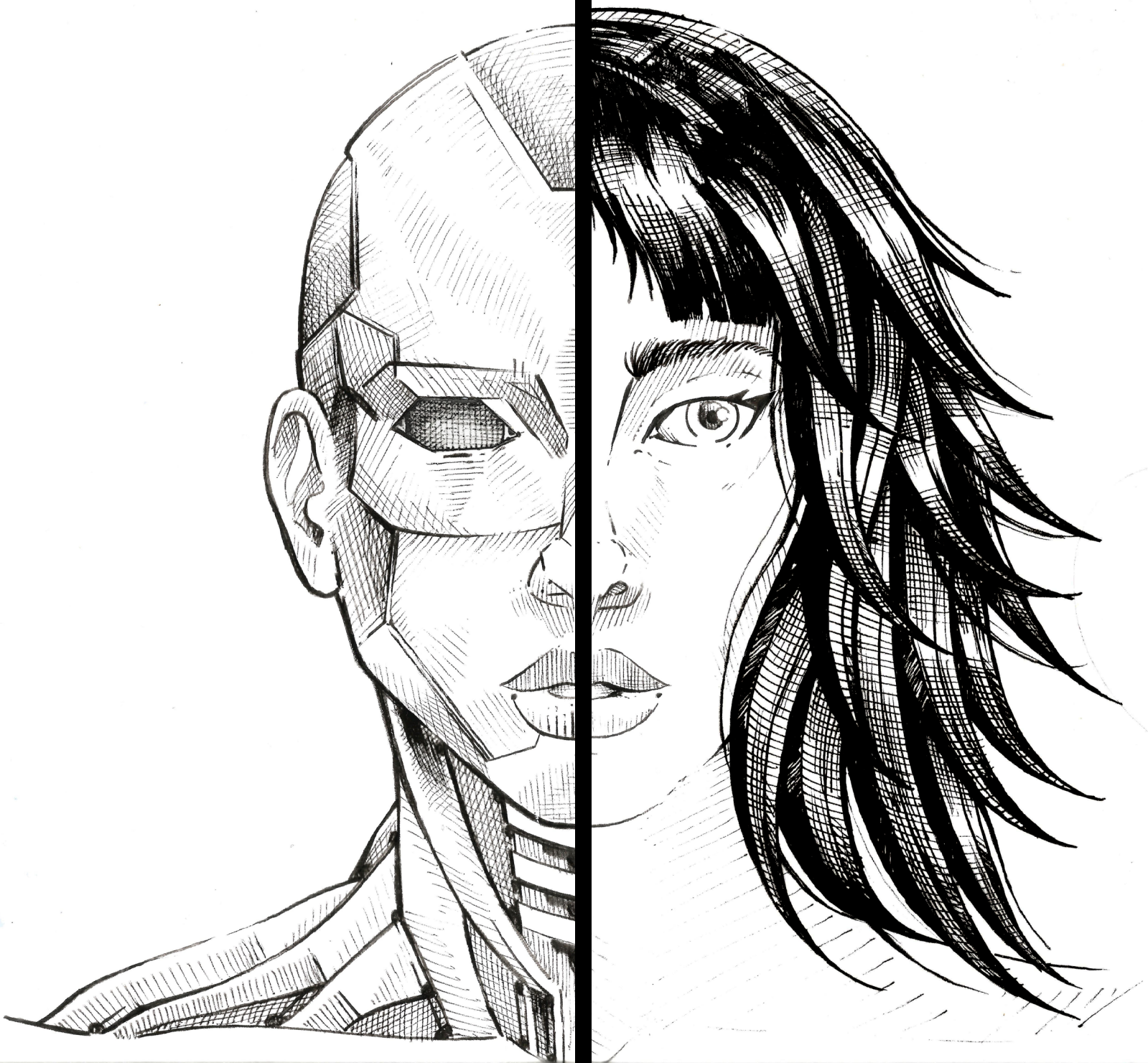


ΕΚΚΟΛΑΠΤΟΝΤΑΣ ΤΗ ΝΕΑ ΟΝΤΟΤΗΤΑ
GHOST IN THE SHELL . MIA ΜΕΤΑΧΡΟΠΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ



ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ ΤΑΓΚΛΗ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΕΠΙΒΛΕΠΟΝ ΜΟΥΤΣΟΠΟΥΛΟΣ ΘΑΝΑΣΗΣ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ ΣΥΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΟΝ ΜΗΧΑΝΙΚΟΝ
2020

Αυτή η εργασία οφείλεται στον Θανάση, τον Νίκο, τον άλλο Νίκο και τον Χάρη.
Σας ευχαριστώ.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τι σε κάνει άνθρωπο; Η εν λόγω εργασία έρχεται να μελετήσει τον τρόπο με τον οποίο η Ιαπωνική κουλτούρα καταπιάστηκε με το προαναφερθέν ερώτημα, εστιάζοντας στις απαντήσεις που προτείνει ο σκηνοθέτης Mamoru Oshii στην ταινία **Ghost in The Shell** (1995).

Ο ίδιος ο σκηνοθέτης φαίνεται να κινήθηκε μεταξύ τριών θεματικών που δίνουν τη δική του εκδοχή στο ερώτημα. Η εκδοχή αυτή συμπυκνώνεται στον ρόλο της μνήμης στη συνοχή του «εαυτού», την αναζήτηση της ταυτότητας και την ανάγκη για εξέλιξη προς την επιβίωση. Το σχήμα αυτό φαίνεται να παρουσιάζει συγκεκριμένη δυναμική, στην οποία θα καταλήξει η εργασία.

Οι θεματικές αναλύονται τόσο σημειολογικά βάσει των επιλογών του Mamoru Oshii σε σκηνοθετικό βαθμό, όσο και συγκριτικά με άλλες σκηνοθετικές προσεγγίσεις κοινής θεματολογίας.

ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση της σχέσης των επιχειρημάτων που, κατά τον Oshii στο **Ghost In The Shell**, ορίζουν την ανθρώπινη ύπαρξη.

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Τον πυρήνα της μελέτης αποτελεί η ταινία **Ghost In The Shell** (1995), ενώ περιφερειακά μελετώνται έργα επιστημονικής φαντασίας, που πραγματεύονται τη σχέση τεχνολογικής εξέλιξης και ανθρώπινης ύπαρξης.

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Στην προσπάθεια ταυτόχρονης κι εννοιολογικής κατανόησης της πηγής των απαντήσεων στο ερώτημα «Τι σε κάνει άνθρωπο» που θέτει και απαντά ο Oshii στο **Ghost In The Shell**, χρησιμοποιήθηκαν για την εργασία ως ερευνητικό κέντρο τα εξής έργα:

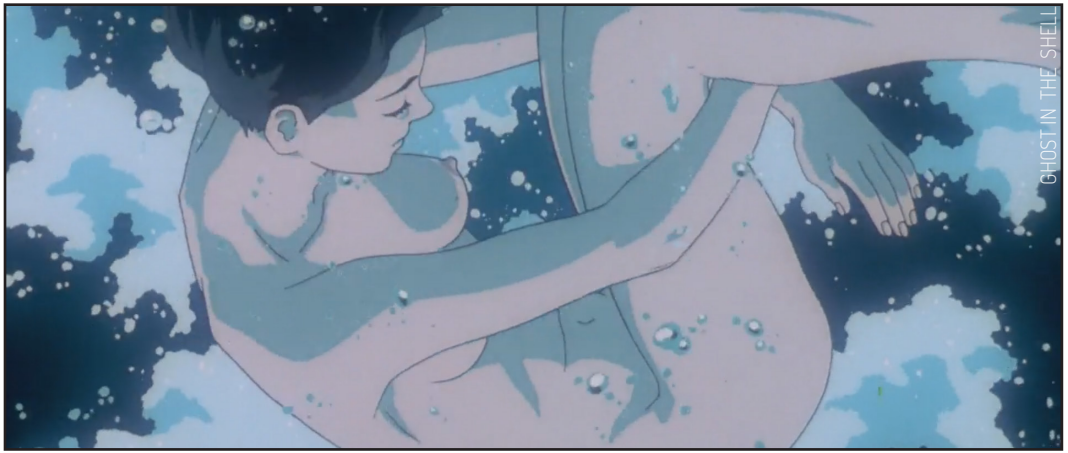
Baudrillard, Jean, **Η διαφάνεια του Κακού**, μετάφραση Β. Πατσογιάννης, ΠΛΕΘΡΟΝ, Αθήνα, 2019

Baudrillard, Jean, **Ομοιώματα και προσομοίωση**, μετάφραση Σ. Ρέγκας, ΠΛΕΘΡΟΝ, Αθήνα, 2019

Brown, Steven T., **Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Virtual Culture**, Palgrave Macmillan, Νέα Υόρκη 2010

McCloud Scott, **Understanding Comics-The Invisible Art**, Harper Collins Publishers, Νέα Υόρκη, 1994

Richie, Donald, **The image factory: Fads & Fashions in Japan**, REAKTION BOOKS, Λονδίνο, 2003



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Η συλλογή στοιχείων έγινε μέσω βιβλιογραφικής έρευνας, κι έρευνας στο διαδίκτυο και τον τύπο που αφορούσε τόσο στο έργο του Μ. Oshii και συγκεκριμένα στο Ghost In The Shell, όσο και στις έννοιες που πραγματεύεται η εργασία (Μνήμη, Αναζήτηση Ταυτότητας, Εξέλιξη, σχέση Ανθρώπου-Τεχνολογίας)

ΕΡΜΗΝΕΙΑ

Α. Υπόθεση Εργασίας

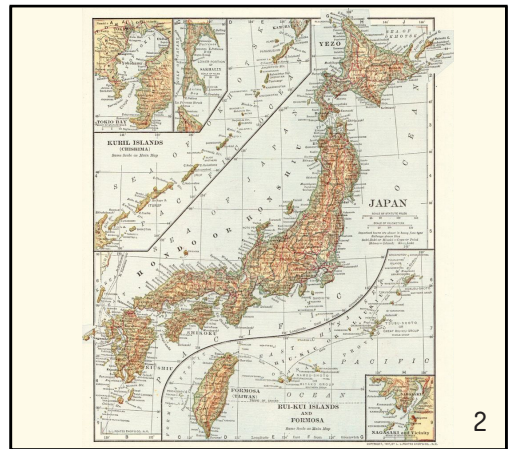
Η τεχνολογία εξελίσσεται με ταχύτετους ρυθμούς και μέσω της αλληλένδετης σχέσης που έχει αναπτυχθεί με τον άνθρωπο, ωθεί την εξέλιξή του εξίσου. Πιο πολύ από ποτέ, σε μια εποχή αβεβαιότητας και οικολογικού κινδύνου, χρειάζεται να διαβλέψουμε το μέλλον της ανθρωπίνης ύπαρξης. Μελετώντας την pop κουλτούρα, μελετάμε ταυτόχρονα όλα αυτά τα ζητήματα που πέραν του ακαδημαϊκού γίγνεσθαι έρχονται να απαντήσουν στα καίρια ερωτήματα που μας αφορούν. Έτσι έρχεται και ο Μ. Oshii να απαντήσει στο πώς η Ανθρωπότητα θα διαρθρώσει την σχέση της με την Τεχνολογία.

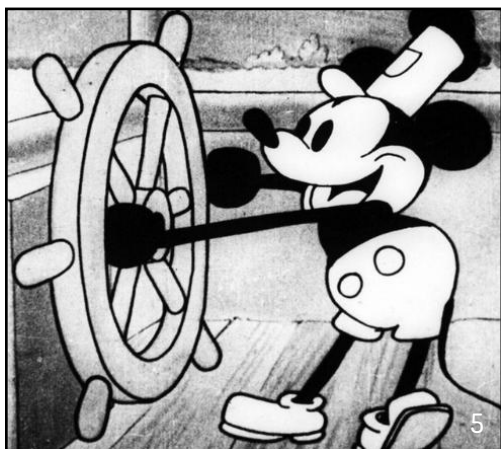
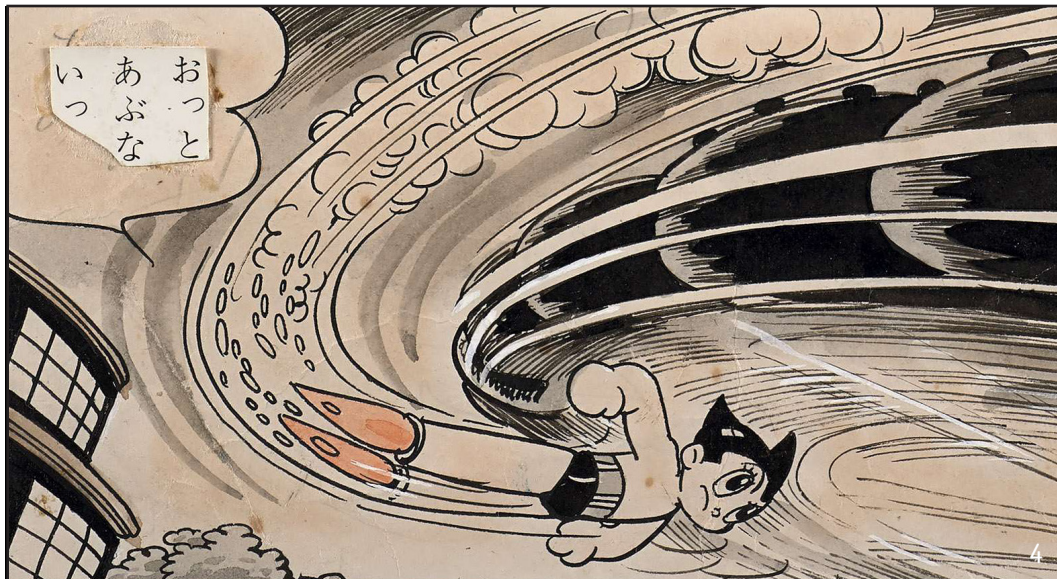
Β. Συγκρότηση και Περιεχόμενο Εργασίας

Η εργασία διαρθρώνεται στον πρόλογο που αφορά την Ιαπωνική κουλτούρα και την σχέση της με την τεχνολογική εξέλιξη, το εισαγωγικό μέρος, τις τρεις θεματικές (Μνήμη-Αναζήτηση Ταυτότητας-Εξέλιξη) που πραγματεύεται ο Μ. Oshii στην ταινία και τα συμπεράσματα που δομούν τη σχέση των τριών θεματικών. Κατά την ανάπτυξη κάθε θεματικής έγινε προσπάθεια σύνδεσης τόσο με θεωρητικά κι επιστημονικά έργα, όσο και με σκηνοθετικά εγχειρήματα, που ασχολήθηκαν με τις εν λόγω θεματικές. Σκοπός του τρόπου συγκρότησης της εργασίας, ήταν μια «σκηνοθετική» προσέγγιση της συνειρμικής σκέψης του αναγνώστη.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

«Το Bunraku¹ έτσι εξασκείται από τρία διαφορετικά γραπτά, τα οποία προσφέρει προς ταυτόχρονη ανάγνωση στα τρία μέρη του θεάματος: την κούκλα, τον χειριστή και τον υποβολέα...Το Δυτικό Θέαμα είναι ανθρωπομορφικό: μέσα σε αυτό η κίνηση και ο λόγος δημιουργούν έναν ιστό, ο οποίος συσπειρώνεται και λιπαίνεται ως ένας μοναδικός μυσ που λειτουργεί εκφραστικά, αλλά ποτέ δεν διαχωρίζεται» (Barthes,1983). Θα έλεγε κανείς ότι ένα από τα δημοφιλέστερα λαογραφικά θεάματα της Ιαπωνίας, το Bunraku, διαφέρει τόσο ριζικά από τα αντίστοιχα της Δύσης, που θα μπορούσε από μόνο του να αποτελεί απόδειξη στο πόσο διαφορετική είναι η φιλοσοφική προσέγγιση αυτού του πολιτισμού. Πέραν όμως από στοιχεία λαογραφίας, η σύγχρονη Ιαπωνία χαρακτηρίζεται από δύο πολύ βασικές θεματικές: το γεγονός ότι αποτελεί γεωγραφικά απομονωμένο νησί, και την χωρίς προηγούμενο τεχνολογική της ανάπτυξη. Άρχίζοντας με τη γεωγραφική ιδιαιτερότητα της Ιαπωνίας, ο Gregory Clark ισχυρίζεται ότι «για να εξηγήσουμε την Ιαπωνία, χρειάζεται να μην





απομακρυνθούμε από το γεγονός ότι ήταν μια απομονωμένη κοινωνία που (...) ήταν ικανή να δανειστεί και να απορροφήσει άλλους πολιτισμούς χωρίς να έχει καταληφθεί, αποικηθεί ή απειληθεί σοβαρά. Ήταν επομένως ικανή να διατηρήσει τις αρχικές αξίες του αποκομμένου νησιού, ενώ δημιούργησε τη σύγχρονη βιομηχανοποιημένη κοινωνία που βλέπουμε σήμερα. Είναι η φυλή που έγινε κράτος» (Clark,2000). Όμως η Ιαπωνία παρά την διατήρηση των αρχών του αποκομμένου νησιού, άνοιξε τα αισθητήριά της προς όλο τον κόσμο. Η επιρροή που της άσκησε η Δύση μετά την περίοδο Edo², δεν διακόπηκε ουσιαστικά ποτέ, με τους Ιάπωνες να εγκολπώνουν κάθε νέα Δυτική τάση και να την μετατρέπουν με έναν ιδιόρρυθμο τρόπο σε κάτι πολύ προσωπικό και τοπικό (Richie,2003). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της τοποθέτησης, αποτελεί ο Osamu Tezuka –ο οποίος είναι πολύ διάσημος σχεδιαστής manga– και η επιρροή του από τον πρώιμο Mickey Mouse του Walt Disney και την Betty Boop του Max Fleischer. Το κοινό των δύο βασικών επιρροών του, είναι ότι εκδίδονται ταυτόχρονα ως κόμικ σε εφημερίδες και ως κινούμενα σχέδια μικρής διάρκειας. Ο Tezuka μιμήθηκε την «απλή και σφαιρική τους κατασκευή», κυρίως στο δημοφιλές του manga του 1951, Astro Boy. Το ογαλμάτινο σώμα του πρωταγωνιστή –που ήταν ρομπότ–

κορυφώνταν σε ένα εμφανώς μεγάλο κεφάλι με ασυνήθιστα μεγάλα, στρογγυλά μάτια (Kehr,2002). Μιλώντας για τη βιομηχανοποίηση, την αποκοπή και τα ρομπότ, και μεταπηδώντας στο κρίσιμο θέμα της σχέσης τεχνολογίας και ανθρώπου, με τον ισχυρισμό του William Gibson ότι η κοινωνική αλλαγή είναι αισθητά τεχνολογικά καθοδηγούμενη και το ότι οι Ιάπωνες το κάνουν αυτό περισσότερο από έναν αιώνα (σ.σ. την τεχνολογική ανάπτυξη) και γι αυτό έχουν ένα ισχυρό προβάδισμα (Gibson, 2001), θα πρέπει να κατανοήσουμε ότι δεν προκαλεί καμία έκπληξη το τεχνολογικό ενδιαφέρον που παρουσιάζει η Ιαπωνία για τα ρομπότ. Άναντίρρητα, όλες οι ανεπτυγμένες τεχνολογικά χώρες έχουν στρέψει το ενδιαφέρον τους στη δημιουργία ρομπότ και τεχνητής νοημοσύνης (AI), όμως καμία δεν το έχει κάνει με το πρίσμα της Ιαπωνίας. Η Ιαπωνία είναι η χώρα που δημιουργεί ρομπότ συντροφιάς. Έρχεται δηλαδή να καλύψει αυτή την αρχέγονη ανάγκη της ανθρωπότητας για κοινωνικοποίηση. «Ένα ωραίο πρόσωπο κάνει οτιδήποτε είναι κοινωνικά αποδεκτό, και την ίδια στιγμή δημιουργεί αγορά για την ικανοποίηση, τη μη- απειλή. Και αυτό προκύπτει την απόλυτη στιγμή που υπάρχει ανικανοποίητη αγορά για φιλικά πρόσωπα. Στην, γεμάτη μεγαλουπόλεις, Ιαπωνία, οι άνθρωποι έχουν φτάσει τα επίπεδα της Νέας Υόρκης στην οφάνεια. Δεν βλέπουν ο ένας τον άλλο. Δεν θέλουν. Τα ανώνυμα χαμόγελα

είναι σπάνια. Έτσι προκαλείται η ανάγκη για τα ρομποτικά(σ.σ. χαμόγελα)(Richie, 2003). Θα τολμούσε κανείς να πει, ότι η Ιαπωνία έρχεται μέσω της τεχνολογίας να δώσει λύση στα κοινωνικά αδιέξοδα που προκαλούνται στον σύγχρονο κόσμο. Έρχεται να προτείνει επιλογές. Την επιλογή της ρομποτικής συντροφιάς. Την επιλογή της εξέλιξης της ίδιας της ανθρωπίνης φύσης μέσω της αναδιάρθρωσης της σχέσης μας με την τεχνολογία. Όπως και στο Ιαπωνικό τραπέζι, έτσι και στην κοινωνική ζωή, η ανθρωπότητα, πλέον, οφείλει να μην ακολουθεί μενού.³



ΤΙ ΣΕ ΚΑΝΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟ;

«Πίσω στον χρόνο, όταν ήμουν παιδί, η Ιαπωνία είχε μόλις χάσει τον πόλεμο, οπότε όλη η χώρα ήταν απλά πολύ φτωχή. Και ύστερα, αρχίσαμε να παίρνουμε τηλεοράσεις και ψυγεία και με κάποιο τρόπο μπορέσαμε να πάρουμε αυτοκίνητα και ποδήλατα για τα παιδιά. Το να έχουμε τα νέα αυτά μηχανήματα, προδιέθετε ένα λαμπρό μέλλον· οπότε οι Ιάπωνες ανέκαθεν είχαν την εικόνα της ευτυχίας να διαγράφεται στην κατοχή όλων αυτών των νέων μηχανών και την επιστημονική τεχνολογία. Μέχρι ενός σημείου, ένιωσα ότι η τεχνολογία, ήταν εξίσου κάτι υπέροχο και βασικά ακόμα σκέφτομαι με τον ίδιο τρόπο. Σκέφτομαι, ότι το «η τεχνολογία είναι μια απειλή ή ζημιογόνα για τον άνθρωπο» είναι απλά ένας ακραίος τρόπος σκέψης. Το σημαντικό είναι αντί να φερόμαστε στην τεχνολογία ως εχθρό μας, να σκεφτούμε με ποιο τρόπο οι άνθρωποι μπορούν να προσαρμοστούν στην τεχνολογία. Η τεχνολογία δεν είναι κάτι εκτός του ανθρώπου, αλλά κάτι μέσα του. Οπότε είτε μας αρέσει, είτε όχι, δεν μπορείς να ζήσεις χωρίς την τεχνολογία.» (Oshii, 2014)

Το Ghost In The Shell, είναι μία από τις λίγες



9
MAMORU OSHII



10

SPONSOR CONTENT FROM THE GOVERNMENT OF JAPAN

How Japan Uses AI and Robotics to Solve Social Issues and Achieve Economic Growth

February 04, 2020

SPONSOR CONTENT FROM THE GOVERNMENT OF JAPAN



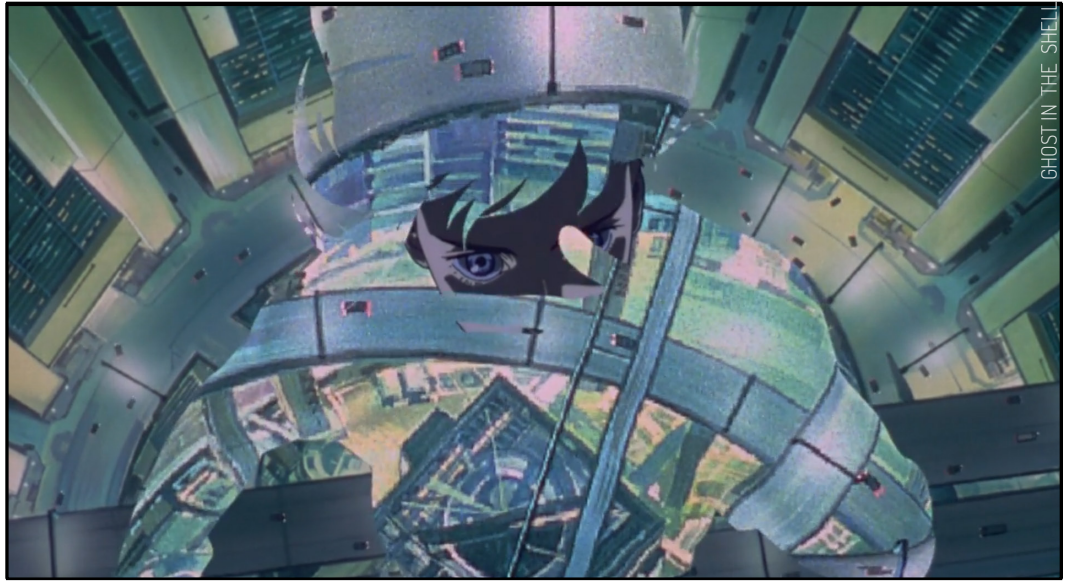
JAPAN GOV
THE GOVERNMENT OF JAPAN

INNOVATING THE FUTURE

SAVE SHARE TEXT SIZE PRINT



11



cyberpunk⁴ ταινίες κατά της οποίες η σχέση ανθρώπου και τεχνολογίας προβλέπεται αισιόδοξη. Ο M.Oshii καταφέρνει να δείξει με μοναδικό τρόπο, πώς το κείμενο ερώτημα του τι μας δίνει την ανθρώπινη υπόσταση, έρχεται να απαντηθεί σε παραλληλία με τις εξελίξεις στον τεχνολογικό τομέα. Ο τρόπος που επιλέγει να το κάνει, είναι μεταβάλλοντας το ήδη γνωστό μας ανθρώπινο μοντέλο, σε ένα cyborg⁵, τη Major Motoko Kuzunagi. Αυτή η μεταβίβαση παρουσιάζει ενδιαφέρον, καθώς θα μπορούσε να ισχυρισθεί κανείς, ότι ο M. Oshii, γνωρίζει ήδη ότι το δεδομένο της κάθε έννοιας και δη της έννοιας του τι είναι άνθρωπος, είναι κάτι το μεταβαλλόμενο και άμεσα εξαρτώμενο από τις τεχνολογικές ανακαλύψεις· άλλωστε, όπως έχει υποστηρίξει και ο Jean Baudrillard, το πρωτότυπο δεν υπήρξε ποτέ, εφόσον τα πράγματα συλλαμβάνονται εξαρχής δυνάμει της απεριόριστης αναπαραγωγής τους (Baudrillard, 2019A)

Ο M. Oshii έρχεται να απαντήσει, με τον τρόπο του, στο τι ορίζει την ανθρώπινη ύπαρξη, χρησιμοποιώντας τρεις θεματικές.

Άρχικά, θα θίξει την μνήμη και το πώς οι αναμνήσεις επηρεάζουν το αίσθημα της ταυτότητας. Για να το κάνει αυτό, θα εισάγει τον χαρακτήρα του Puppet Master, ενός τρομοκράτη αγνώστου ταυτότητας

που στόχο έχει να διεισδύσει στο μυαλό ανθρώπων που έχουν τεχνολογικά ενισχυμένους εγκεφάλους, με απώτερο σκοπό να τροποποιήσει τις αναμνήσεις τους και να τους κάνει υποχείριά του.

Αργότερα, θα αποκαλυφθεί ότι ο Puppet Master δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα κυβερνητικό AI πρόγραμμα, το οποίο κατά την περιπλάνησή του στο δίκτυο των πληροφοριών, αναπτύσσει συνείδηση. Ταυτόχρονα, ο Oshii θα μας παρουσιάσει την Motoko, ένα cyborg που δουλεύει στην κυβέρνηση και ως στόχο της έχει να συλλάβει τον Puppet Master. Σε έναν κόσμο γεμάτο τροποποιημένες αναμνήσεις, η Motoko θα αρχίσει να αναζητά την ταυτότητά της και την ταυτότητα της ανθρωπότητας εν γένει.

Τέλος, με τη διάδραση της Motoko και του Puppet Master, ο Oshii θα εγείρει ερωτήματα για το μέλλον που επιφυλάσσει η εξέλιξη της τεχνολογίας στην εξέλιξη του ανθρώπου, όταν Motoko και Puppet Master θα συνενωθούν σε μια οντότητα που θα φέρει χαρακτηριστικά και από τους δύο, όμως δεν θα αποτελείται πλέον από κανέναν από τους δύο.



- Δεν γνωρίζεις καν το όνομά σου, ηλίθιε



«Μπορείς να θυμηθείς το πρόσωπο της μητέρας σου ή το μέρος που γεννήθηκες; Έχεις καθόλου παιδικές αναμνήσεις; Θυμάσαι τίποτα;»



Οι κούκλες που τους έχει χακαρίσει το ghost, είναι αξιόθρηντες.

Η ΜΝΗΜΗ

Σύμφωνα με τον Locke (1998) αυτό που κάνει έναν άνθρωπο σε δεδομένη χρονική στιγμή να θεωρείται ο ίδιος άνθρωπος με αυτόν σε προώτερη χρονική στιγμή, είναι η δυνατότητα του πρώτου να θυμάται τις εμπειρίες του δεύτερου (Michaelian, Kourken, Sutton, 2017). Η μεθοδολογία αυτή του Locke, παρουσιάζει προβληματικές, όπως αυτές μελετήθηκαν από τους Mathews,

Boh και Rabins (2009), καθώς εξ ορισμού ένα άτομο μπορεί μόνο να έχει μνήμες των δικών του εμπειριών, και όχι κάποιου τρίτου, όπως και το ότι σύμφωνα με τη μεθοδολογία του Locke, η προσωπική ταυτότητα προϋποθέτει μνήμες εμπειριών, σχήμα που οδηγεί σε παράδοξο. Εμπειριστατωμένα, το παράδοξο αυτό μελετήθηκε από ποικίλους ερευνητές, με αποτέλεσμα τη δημιουργία του όρου quasi-memory που στην ουσία αποσυνδέει τον όρο της μνήμης από την προσωπική ταυτότητα. (Buford, 2009)

Κι ενώ ο όρος του quasi-memory διαχωρίζει τις



GHOST IN THE SHELL



GHOST IN THE SHELL

«Πιστογήσεις από τη γυναίκα, την κόρη και το διαζύγιο σου είναι ψευδείς. Σαν ένα όνειρο. Χρησιμοποιήθηκε από κάποιον για να χακάρεις κυβερνητικούς εκπροσώπους.»



-Μα... δεν μπορεί.

αναμνήσεις από την προσωπικότητα, δημιουργεί προβληματικές όταν εξετάζονται παραδείγματα ασθενών με αμνησία και γενικότερα περιπτώσεων όπου η προσωπικότητα έχει εξ' ορισμού αποκοπεί από τις αναμνήσεις. Σε αυτό το ζήτημα, ήρθε να δώσει λύση, μεταξύ άλλων, η Schechtman (1994,2011), η οποία αντί να συνδυάσει τις αναμνήσεις εμπειριών με την προσωπική ταυτότητα, τις συνδυάζει με την **αίσθηση** προσωπικής ταυτότητας.

Επιστρέφοντας στο ίδιο το Ghost In the Shell (1996), παρατηρούμε ότι ένας από τους βασικούς πυλώνες που πραγματεύεται σε σχέση με την ύπαρξη της

προσωπικότητας είναι οι αναμνήσεις.

Ο υποτιθέμενος hacker τρέχει να ξεφύγει του Section 9. Τρέχοντας, μπαίνει σε ένα στενό. Παραδόξως, για το μέρος, εντοπίζουμε ένα παρατημένο βαγόνι τρένου. Στον ουρανό, πάνω από τα περιγράμματα των πολυκατοικιών πετάει ένα αεροπλάνο. Φτάνει στη λίμνη όπου και θα αντιμετωπίσει την Motoko και θα συλληφθεί. Η Motoko θα τον ρωτήσει για τις αναμνήσεις της ζωής του και ο Batu θα σχολιάσει κατά το κενό βλέμμα του υποτιθέμενου hacker, πόσο ελιβεροί είναι οι άνθρωποι που τους έχουν χακάρει το ghost.



«Πήγα στο σπίτι σου. Είναι ένα σπίτι εργένη..»

Ο οδοκαθαριστής κι εν αγνοία συνεργός του υποτιθέμενου hacker ανακρίνεται. Είναι εμφανές ότι οι αναμνήσεις του έχουν αλλοιωθεί και αντικατασταθεί με ψευδείς. Θεωρεί ότι είναι παντρεμένος κι έχει μια κόρη. Στην πραγματικότητα μένει τα τελευταία 10 χρόνια στο μίζερο εργένικο διαμέρισμά του. Οι ανακριτές του, επιβεβαιώνουν ότι δεν υπάρχει ακόμα η τεχνολογία για την αποκατάσταση της μνήμης του. Η Motoko παρακολουθεί πίσω από το γυαλί της ανακριτικής αίθουσας.

Η σύνδεση προσωπικότητας και αναμνήσεων γίνεται εμφανής τόσο στα παραδείγματα που παρατέθηκαν μόλις, όσο και από τις αντίστοιχες ανησυχίες της πρωταγωνίστριας σχετικά με το αν

ο εγκέφαλος είναι όντως δικός της, αν υπήρξε ο εαυτός της πριν γίνει cyborg και αν θα μπορούσε να αναπτύξει συνείδηση ένας τεχνητός εγκέφαλος.

Εντός του Ghost in the Shell εντοπίζουμε την μετάβαση από την επεισοδιακή μνήμη στην αυτοβιογραφική μνήμη. Οι διάσπαρτες αναμνήσεις από μόνες τους δεν μπορούν να συνθέσουν την αίσθηση της προσωπικής ταυτότητας. Τι γίνεται όμως όταν αυτές οι αναμνήσεις αποκτήσουν ροή και συνέχεια; Άρκει μόνο η ροή των αναμνήσεων για το άτομο που τις κατέχει ώστε να αποτελέσουν το κύριο γνώρισμα της ταυτότητάς του; Και αν ναι, τι συμβαίνει όταν οι αναμνήσεις ενός ατόμου εμφυτευτούν σε έναν άλλο εγκέφαλο;



«Ηλεξά την καταγραφή. Μένεις μόνος εκεί, εδώ και δέκα χρόνια»

GHOST IN THE SHELL



«Δεν είχες ποτέ γυναίκα ή παιδί. Η οικογένειά σου υπάρχει μόνο μέσα στο κεφάλι σου.»

GHOST IN THE SHELL

-Θυμάσαι όταν ήσουν έξι; Με τον αδελφό σου μπήκατε κρυφά σε μία υπόγεια αποθήκη για να παίξετε τον γιατρό; Σου έδειξε το δικό του και όταν ήρθε η σειρά σου κόλλησες και έφυγες τρέχοντας. Το θυμάσαι αυτό; Το έχεις πει ποτέ σε κανέναν αυτό; Στη μητέρα σου; Στον Ταϊρέλ; Σε οποιονδήποτε;

Θυμάσαι την αράχνη που ζούσε στον θάμνο έξω από το παράθυρό σου; Πορτοκαλί σώμα, πράσινα πόδια; Την παρακολούθησες να υφαίνει τον ιστό της όλο το καλοκαίρι. Και μια μέρα παρουσιάστηκε ένα μεγάλο αυγό μέσα του. Το αυγό εκκολάφθηκε.

-Το αυγό εκκολάφθηκε και εκατό μωρά αράχνες βγήκαν από αυτό. Και την έφαγαν.
-Εμφυτεύσεις. Αυτές δεν είναι αναμνήσεις σου. Είναι κάποιου άλλου...

Η σύνδεση μνήμης κι εαυτού φαίνεται να απασχολεί γενικότερα τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας που πραγματεύονται την έννοια του μετα-ανθρώπου [posthumanism] (Braidotti, Hlavajona 2018)⁶. Στα παραδείγματα που εξετάστηκαν, με χρονική σειρά προηγείται το Blade Runner (1982). Η ταινία αφορά σε ένα δυστοπικό μέλλον, όπου οι άνθρωποι έχουν δημιουργήσει τις ρεπλικές, ακριβή αντίγραφα τους, που αρχικό σκοπό είχαν την εργασία. Οι ρεπλικές όμως κατεστάθηκαν επικίνδυνες, μιας και εξεγέρθηκαν προσπαθώντας να επεκτείνουν το προσδόκιμο της ζωής τους που είχε οριστεί

στα τέσσερα χρόνια. Για να αντιμετωπιστούν οι επικίνδυνες ρεπλικές, έχει συνταχθεί η ομάδα των Blade Runners, κυνηγών που τις «συνταξιοδοτούν» όταν τις εντοπίσουν. Ο πρωταγωνιστής blade runner, Deckard θα ερωτευτεί, όμως, τη Rachel, την πιο αληθοφανή ρεπλικά που έχει κατασκευαστεί ως τότε, γνωρίζοντας πως και αυτής η ζωή έχει ημερομηνία λήξης. Σημαντικό σημείο, για το κεφάλαιο που μελετάμε, είναι η στιγμή κατά την οποία η Rachel αντιλαμβάνεται ότι είναι ρεπλικά και ότι οι αναμνήσεις της είναι έμφυτες. Κοιτάει την παιδική της φωτογραφία, στην οποία βρίσκεται στην αγκαλιά της μητέρας της. Είναι η τελευταία φορά που αυτή η ανάμνηση της ανήκει. Είναι η στιγμή που συνειδητοποιεί ότι



BLADE RUNNER



BLADE RUNNER



είναι ρέπλικα. Λύνοντας τα μαλλιά της εξορκίζει τις ψευδείς αναμνήσεις και αρχίζει να εξερευνά τα μη ανθρώπινα όριά της.

Κι ενώ το πρώτο Blade Runner έδειξε τις ρέπλικες να αποζητούν το ανθρώπινο μέσω των αναμνήσεων, το Blade Runner 2049 πάει παραπέρα, υπονοώντας ότι από μόνες τους οι αναμνήσεις δεν είναι αρκετές. Οι ιστορίες που χτίζουμε γύρω από αντικείμενα και αναμνήσεις είναι η ουσία της συζήτησης του 2049 στο τι μας κάνει ανθρώπους. Η ανάμνηση του K, ενός ξύλινου αλόγου, τον οδηγεί να πιστέψει ότι είναι το παιδί-θαύμα⁹. Αλλά δεν είναι. Δεν είναι η

μνήμη του· είναι έμφυτες αναμνήσεις. Έτσι όταν του δίνεται η εντολή να σκοτώσει τον Deckard, βασιζόμενος στις αναμνήσεις του, δεν το κάνει, αλλά επιλέγει να ακολουθήσει τον δρόμο της οικειότητας που ανέπτυξε μαζί του και να μην βασίσει τις πράξεις του σε εμφυτεύματα. Έτσι, όπως και στο πρώτο Blade Runner, μια ρέπλικα αρνείται να ακολουθήσει τον προγραμματισμό της, για να σώσει μια ζωή, αποκτώντας η ύπαρξη της νόημα και ίσως ακόμα και ψυχή. (Wisecrack, 2017)

Η ιδέα της μηχανής-εξολοθρευτή που «ανακαλύπτει» κάτι «ανθρώπινο» για τον «εαυτό» της και αντί του λουτρού αίματος επιλέγει να χαρίσει





“Φαίνεται πως προτίμησε να θυσιάσει τον εαυτό του από το να βλώψει αθώες ζωές. Κάπως σαν εσένα.”

μια ζωή δεν απαντάται μόνο στα Blade Runner. Συγκεκριμένα, στο επεισόδιο 62 του Batman: The Animated Series (His Silicon Soul) η υπόθεση είναι ακριβώς αυτή. Η εταιρεία HARDIC κατασκευάζει ρομπότ-αντίγραφα ανθρώπων που τους εμφυτεύει τις αναμνήσεις του αντιγραφόμενου. Έτσι, όταν η HARDIC θα κατασκευάσει ένα ρομπότ-αντίγραφο του Batman, με σκοπό να εξουδετερώσει την ανθρωπότητα και να την υποκαταστήσει με αντίγραφα, το ρομπότ αρχικά δεν θα έχει επίγνωση της πλαστής ταυτότητάς του και στην συνέχεια δεν θα έχει την δύναμη να αφαιρέσει τη ζωή κάποιου, βασιζόμενο σε αυτή την αρχή που ήδη φέρει ο

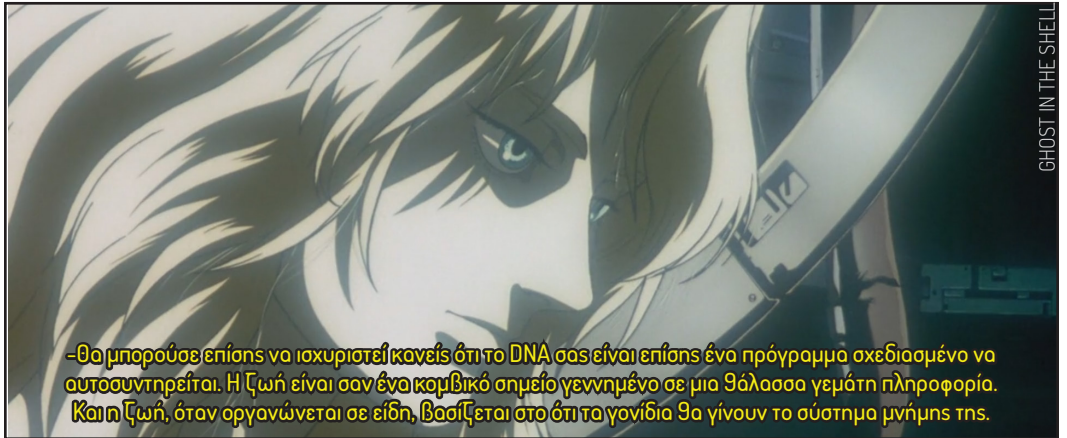
Batman. Όταν το ρομπότ πιστέψει ότι σκότωσε – κατά λάθος– τον Batman, θα αυτοκαταστραφεί και μαζί του θα καταστρέψει και τον σκοπό για τον οποίο σχεδιάστηκε, πηγαίνοντας κόντρα στον λόγο που προγραμματίστηκε και ακολουθώντας την «ηθική» πορεία του Batman, ταυτιζόμενος μαζί του, εφόσον κατέχει τις αναμνήσεις του.



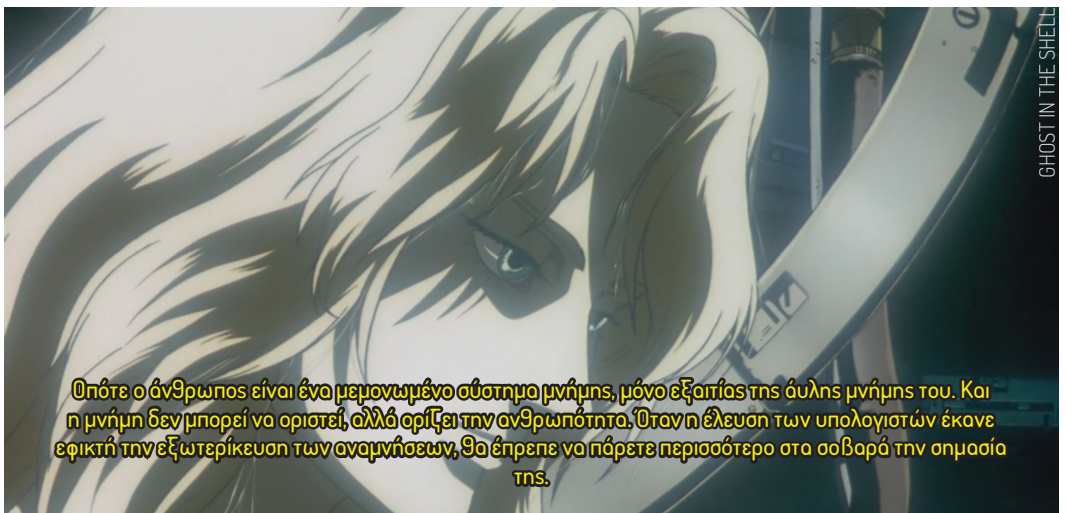
“Φαίνεται ότι ήταν περισσότερα από μικροσιπ και καλώδια τελικά. Θα μπορούσε να έχει ψυχή, Άλφρεντ; Ψυχή από σιλικόνη, αλλά ψυχή.”



-Γελοίο! Είσαι απλά ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο να αυτοσυντηρείται!



-Θα μπορούσε επίσης να ισχυριστεί κανείς ότι το DNA σας είναι επίσης ένα πρόγραμμα σχεδιασμένο να αυτοσυντηρείται. Η ζωή είναι σαν ένα καμβικό σημείο γεννημένο σε μια θάλασσα γεμάτη πληροφορία. Και η ζωή, όταν οργανώνεται σε είδη, βασίζεται στο ότι τα γονίδια θα γίνουν το σύστημα μνήμης της.



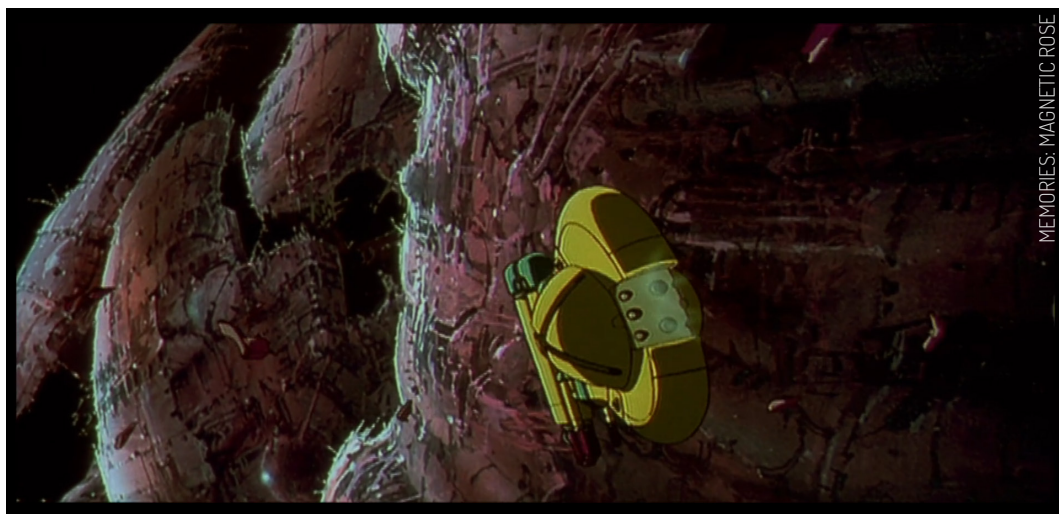
Θαπότε ο άνθρωπος είναι ένα μεμονωμένο σύστημα μνήμης, μόνο εξαιτίας της ύλης μνήμης του. Και η μνήμη δεν μπορεί να οριστεί, αλλά ορίζει την ανθρωπότητα. Όταν η έλευση των υπολογιστών έκανε εφικτή την εξωτερίκευση των αναμνήσεων, θα έπρεπε να πάρετε περισσότερο στα σοβαρά την σημασία της.

Καθώς η μνήμη αναπόφευκτα αποτελεί μεγάλο μέρος της κουβέντας για το τι ορίζει την ανθρώπινη υπόσταση, μάλλον έχει σημασία να σταθούμε στις νέες τεχνολογίες εξωτερικής μνήμης και στο πως αυτές μπορούν να αναδιαμορφώσουν τους κανόνες που διέπουν τις ατομικές αναμνήσεις (O'Hara 2013). Οι τεχνολογίες αυτές έχουν αντίκτυπο, τόσο στο πόσο επηρεάζουν την γνώση, όσο και τον ίδιο τον εαυτό. Από την μία, υπάρχει γνωστική επίδραση, από την αλληλεπίδραση με τις τεχνολογίες εξωτερικής μνήμης και από την άλλη, για τον εαυτό, η ύπαρξη αναμνήσεων αποθηκευμένων σε εξωτερική μνήμη,

γεννά ηθικές ανησυχίες για τον βαθμό έως τον οποίο μπορεί να αλληλοεπιδράσει κανείς με τις εξωτερικές μνήμες άλλων ανθρώπων (Levy 2007). Στο πρώτο μέρος της τριλογίας Memories (Magnetic Rose) οι πρωταγωνιστές ανακαλύπτουν έναν τεχνητό αστεροειδή στον οποίο φυλάσσονται όλες οι αναμνήσεις μιας σοπράνο, της Εύα, του περασμένου αιώνα. Ενώ η ίδια προφανώς δεν ξέρει, ο αστεροειδής φαίνεται να έχει αναπτύξει συνείδηση κι εαυτό που πηγάζουν από τις ίδιες τις μνήμες της σοπράνο. Το ανίμε δηλαδή, προτάσσει ότι οι μνήμες, ενός ατόμου, που αποθηκεύτηκαν εξωτερικά, σε μια τεχνητή μονάδα αποθήκευσης, ήταν ικανές να δημιουργήσουν μία - καταστροφική- οντότητα.



MEMORIES: MAGNETIC ROSE



MEMORIES: MAGNETIC ROSE



Humans and technology / Brain-computer interface

Elon Musk's Neuralink is neuroscience theater

Elon Musk's livestreamed brain implant event made promises that will be hard to keep.

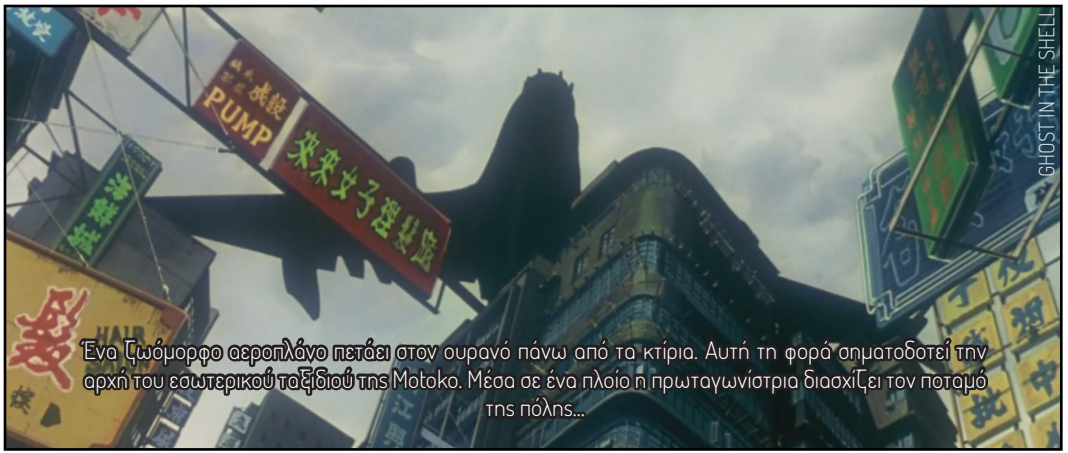
12

Με την άνοδο νέων τεχνικών αλλαγής της λειτουργίας του συστήματος της μνήμης –για παράδειγμα, την επαναφορά μιας ανάμνησης, που έχει ως αποτέλεσμα μια περίοδο «επανασυγκέντρωσης», κατά τη διάρκεια της οποίας η ανακτημένη μνήμη είναι εύπλαστη κι επιρρεπής σε τροποποιήσεις, επιτρέποντας ενδεχομένως παρεμβάσεις προς την αλλαγή τραυματικών αναμνήσεων (Spires & Bendor 2014)- ζήτηματα ηθικής φύσεως που αφορούν στην τροποποίηση της μνήμης έχουν έρθει στο προσκήνιο (Liao & Wasserman 2007). Όπως υπαινιχθηκε και νωρίτερα, η άρρηκτη σχέση μεταξύ αναμνήσεων κι εαυτού δημιουργεί άμεσα ερωτήματα για την επίδραση της τροποποίησης της μνήμης και της αίσθησης του εαυτού (Liao and Sandberg, 2008). Τροποποιώντας, κανείς, για παράδειγμα τις αναμνήσεις κάποιου, μπορεί, να οριοθετήσει το γνώθι σαυτόν, καθώς αφαιρείται η δυνατότητα εκμάθησης μέσω από τις πράξεις του.

Τα ερωτήματα που εγείρονται μέχρι τώρα, αφορούν περισσότερο στην τροποποίηση αναμνήσεων τραυματικών/ αθέμιτων εμπειριών, παράλληλα, ωστόσο, εγείρονται ερωτήματα για τη χρήση μεθόδων ενίσχυσης μνημονικής ικανότητας μέσω φαρμακευτικών

σκευασμάτων και άλλων μέσων (Bostrom & Sandberg 2009). Πρόσφατο παράδειγμα αποτελεί το εμφύτευμα της Neuralink, που καθώς υποστηρίζουν οι δημιουργοί του “Ο αρχικός στόχος της τεχνολογίας μας θα είναι να βοηθήσουμε τα άτομα με παράλυση να ανακτήσουν την ανεξαρτησία τους μέσω του ελέγχου υπολογιστών και κινητών συσκευών.”

Με την ταχύτητα που οι νέες τεχνολογίες θα μπορούν να επεμβαίνουν στην λειτουργία του εγκεφάλου, η ίδια η μνήμη αποδυναμώνεται ως συστατικό της ανθρώπινης ύπαρξης, καθώς θα μπορεί να μεταβληθεί με επεμβάσεις νέων εξωτερικών παραγόντων. Μένει να ερευνήσουμε την σταθερότητα και την ευστάθεια των άλλων δύο πυλώνων που πραγματεύεται ο M.Oshii-την Αναζήτηση της Ταυτότητας και την Εξέλιξη.



Ένα ζώο-μόρφο αεροπλάνο πετάει στον ουρανό πάνω από τα κτίρια. Αυτή τη φορά σηματοδοτεί την αρχή του εσωτερικού ταξιδιού της Motoko. Μέσω σε ένα πλοίο η πρωταγωνίστρια διασχίζει τον ποταμό της πόλης...



Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Η εσωτερική αναζήτηση της Motoko προκύπτει από την συνειδητοποίηση των ορίων του ανθρώπου. Η ίδια στο πρώτο ψήγμα εσωτερικότητας εντοπίζει τη διάδραση των μηχανικών και ανθρώπινων μελών της ομάδας του Section 9, παραπέμποντας έμμεσα στο παράδοξο του Θησέα. Επιπρεάζει το ποσοστό των μηχανικών μελών το ποσοστό του πόσο «άνθρωπος» είναι κανείς; Στην αναζήτηση της Μότοκο συνυπάρχει η διαλεκτική του παλιού με το νέο και του μηχανικού με το οργανικό. Αυτές οι δυναμικές αποτυπώνονται σε ένα εμβληματικό τρίλεπτο το οποίο ο Mamuro Ushii σκηνοθετεί, γεμάτο χωρικούς συμβολισμούς. Η έννοια του χρόνου παραγκωνίζεται με σκοπό την διερεύνηση του χώρου. Αυτού του είδους η μετάβαση προσιδεάζει μια συγκεκριμένη διάθεση, ενεργοποιώντας τις αισθήσεις και την φαντασία. Η τεχνική που ακολουθείται μας θυμίζει την ροή **aspect to aspect** (McCloud,1994) των Ιαπωνικών manga σε αντίθεση με την τεχνική **action to action** των Αμερικάνικων κόμικ. Σε αυτό θα εμβασύνει και ο Donald Richie (2003) υποστηρίζοντας ότι

2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ

SPIDER-MAN

VS. THE CHAMELEON!



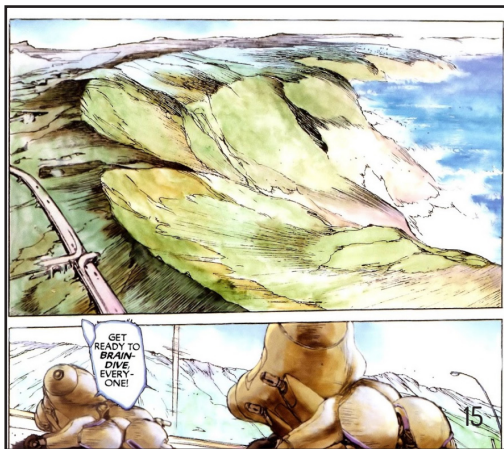
GHOST IN THE SHELL



«ως προς την δράση, ταυτόχρονα τα πρώτα και τα ύστερα manga ακολουθούν παραδοσιακή ροή της ιστορίας. Κάποιος θα μπορούσε να πεί ότι τα Άμερικάνικα κόμικ προσιδιάζουν σε εικονογραφημένες ιστορίες, αλλά τα Ιαπωνικά κόμικ σε οπτικοποιημένες ιστορίες. Τα manga αποσυμπιέζουν τη ροή της ιστορίας. Αντί για δέκα ή είκοσι σελίδες, το Ιαπωνικό βιβλίο κόμικ χρησιμοποιεί εκατοντάδες σελίδες. Το αποτέλεσμα είναι μακράν λιγότερες λέξεις[...] και κάτι που παραπέμπει σε ταινία».

Στην πραγματικότητα ο Oshii προσπαθεί να μας εντάξει στο περιβάλλον με την έννοια του

να είμαστε εκεί, αντί για το πώς φτάνουμε εκεί. Έτσι επιτυγχάνει να διευρύνει και να τραβήξει την προσοχή του κοινού στην αντίληψη του χώρου στην οποία διαδραματίζεται η ιστορία. Αυτός ο χώρος είναι μια αχανής πολυπολιτισμική πόλη του μέλλοντος που κυριαρχείται από συνδιαλλαγές του παλιού με το νέο και διατρέχεται από δρόμους κανάλια και διαφημίσεις. Οι άνθρωποι ρέουν μέσα της ως πηγή τροφοδότησης της μητρόπολης. Σε πρώτη ανάγνωση, θα έλεγε κανείς ότι αυτή η μητρόπολη του M.Oshii, όπως και το Τόκυο, μπορεί να τη γνωρίσει κανείς μόνο μετά από μια εθνογραφική σκοπιά: οφείλεις να προσανατολιστείς μέσα της όχι μέσω κάποιου βιβλίου, κάποιας διεύθυνσης, αλλά περπατώντας τη, από το βλέμμα, από τη συνθήκη, από την εμπειρία. Αυτή η μητρόπολη, όπως και το Τόκυο, μας θυμίζει ότι «το ορθολογικό είναι μόνο ένα σύστημα ανάμεσα σε άλλα» (R.Barthes, 1983). Όμως, για τον M. Oshii, άλλη είναι η πρωτεύουσα που θα αποτελέσει το καλούπι για τη μητρόπολή του. Το Hong Kong.

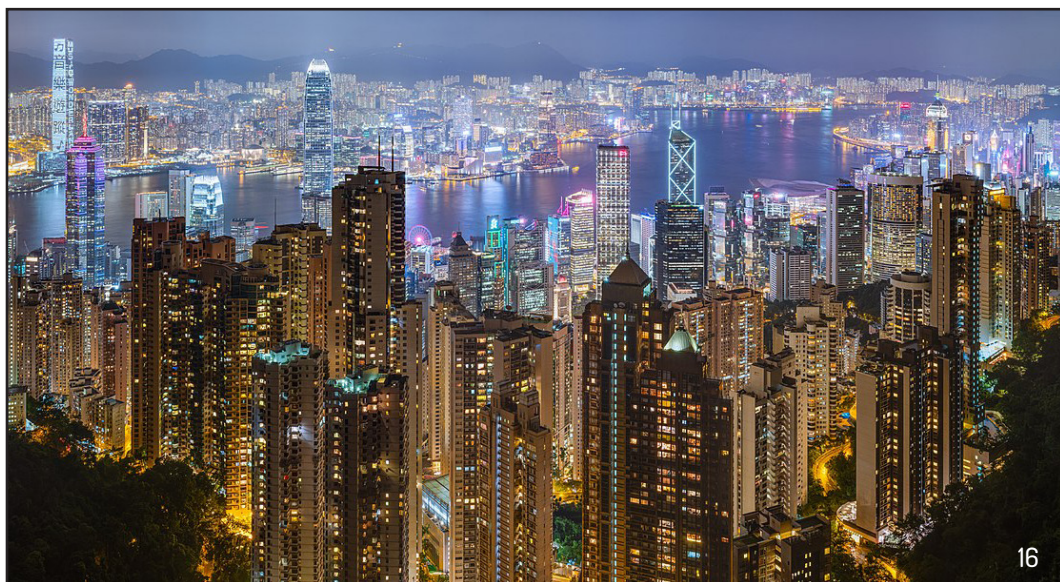


Ο χώρος όπως και η ταυτότητα είναι κατασκευασμένα. Άν και ο χώρος συχνά εμφανίζεται φυσικός και δεδομένος με την έννοια του ότι μπορούμε να κινηθούμε ελεύθερα εντός του, οι κινήσεις μας, οι δραστηριότητές μας, η ζωή μας είναι διαρκώς εξαρτώμενες από τον τρόπο που ο χώρος έχει παραχθεί. Στα περισσότερα ανθρωπογενή μέρη, αλλά ιδιαίτερα στις μεγάλες πόλεις, αυτή η παραγωγή ελέγχεται, όχι από τους καθημερινούς ανθρώπους, αλλά από τα μεγάλα οικονομικά συμφέροντα, τις κρατικές κυβερνήσεις ή και από τα δύο ταυτόχρονα. Το ίδιο πάνω κάτω ισχύει και για την ταυτότητα. Ο χώρος και η ταυτότητα είναι κατασκευασμένα και όχι πάντα κατασκευασμένα από εμάς. (Nerdwriter1 2015)

Η επιλογή του Mamoru Oshii να εικονοποιήσει την μελλοντική Ιαπωνική πόλη στα πρότυπα του Hong Kong δεν είναι καθόλου τυχαία. Στην πραγματικότητα το Hong Kong το 1995 αποτελεί την ιδανική επιλογή μοντέλου πόλης για την ταινία. Ιδιαίτερα το 1995 το Hong Kong αποτελεί ακόμα Βρετανική αποικία λόγω της 99χρονης συνθήκης που είχε υπογραφεί το 1898, η οποία διακόπηκε μόνο για τέσσερα χρόνια από την Ιαπωνική

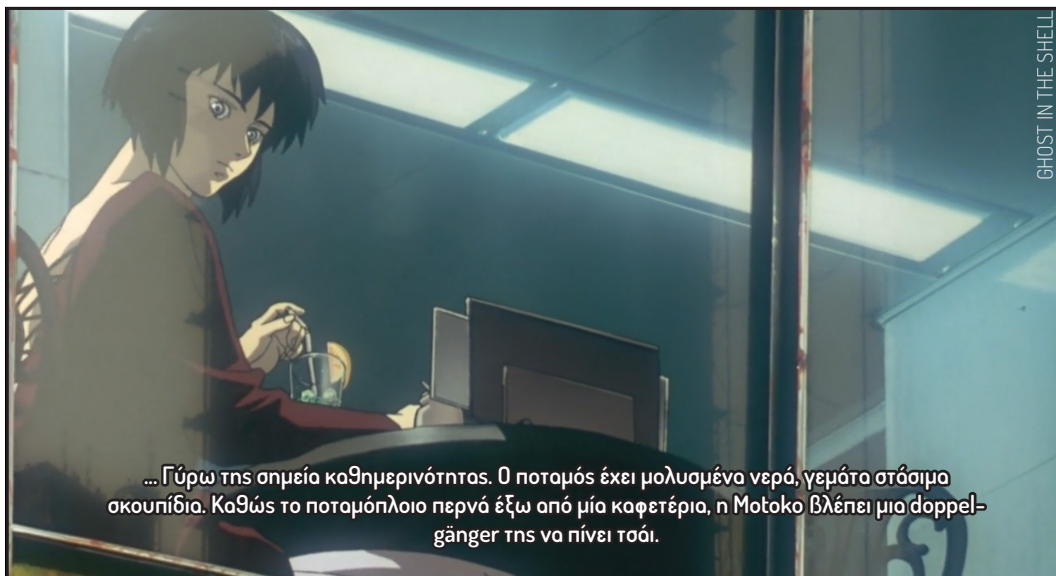
κυριαρχία κατά τον Β' Παγκόσμιο πόλεμο. Μετά το πέρας της συνθήκης η ένταξη του Hong Kong στην κομμουνιστική Κίνα αποτελεί επόμενο, με την οποία όμως τόσο οικονομικά όσο και πολιτικά οι διαφορές είναι μεγάλες. Έτσι προκύπτει το πρόβλημα της ταυτότητας για την ίδια την πόλη του Hong Kong. Πώς προσδιορίζει κανείς ταυτότητα σε ένα μετα-αποικιακό περιβάλλον; Οι αυτοκρατορίες που υπήρχαν πριν τις αποικιοκρατίες δεν έχουν καμία σχέση πλέον με τη σημερινή τους κατάσταση, ούτε σαφώς μπορεί κανείς να αποδώσει τις συχνά ρατσιστικές ταυτότητες στα πρώην αποικιακά μέρη που τους προσέδιδαν οι αποικιοκράτες. Είναι όμως και σαφώς ξεκάθαρο ότι τα πρώην αποικιοκρατούμενα μέρη δεν μπορούν να επιστρέψουν στις πρωθύτερες καταστάσεις τους, δεδομένου ότι οι αποικιοκράτες τα επηρέασαν σε μεγάλο βαθμό. Το Hong Kong λοιπόν, βρίσκεται στην ίδια αναζήτηση ταυτότητας με την Motoko.

Η ίδια η πόλη του Ghost in the Shell περικλείει δίπολα, ιδιαίτερα έκδηλα στο τρίλεπτο της ταινίας που εστιάζει αυτό το κεφάλαιο. Το αεροπλάνο που διασχίζει την πόλη, είναι μηχανή, προφανώς μοιάζει όμως και με πουλί. Όπως η Motoko είναι cyborg, έχει όμως ακόμα ανθρώπινο εγκέφαλο και





«ghost». Το ίδιο το πλοίο που διασχίζει το ποτάμι, νοηματοδοτεί, πιθανόν, το ταξίδι της αναζήτησης της πρωταγωνίστριας που τώρα κορυφώνεται. Για τον Foucault (1984), για παράδειγμα, «το πλοίο είναι ένας πλεύσιμο κομμάτι τόπου, ένας τόπος χωρίς τόπο, που υπάρχει μόνο μέσω του εαυτού του, που αυτό-εγκολπώνεται αλλά ταυτόχρονα δίνεται στο απέραντο της Θάλασσας». Τα δίπολα όμως σε αυτό το σεκάνς δεν σταματούν εκεί. Το νέο κτίριο συνυπάρχει με το παλιό, όπως οι γηγενείς πληθυσμοί με τους αλλοδαπούς. Αυτή η πολύ-συνεκτικότητα δεν είναι κάτι νέο. Κλασικό παράδειγμα για άλλη μια φορά αποτελεί το Blade Runner (1984) κατά το οποίο οι σκηνές της πόλης ενώ θεωρητικά διαδραματίζονται στο Los Angeles, απεικονίζουν μια πόλη που θα έμοιαζε περισσότερο με το σημερινό Τόκιο, ή στην καλύτερη των περιπτώσεων με κάποιο Chinatown δυτικής μητρόπολης- ή ακόμα και πάλι εδώ, το Hong Kong. Η δημιουργία αισθητικής σύγχυσης και της πολυπολιτισμικότητας είναι κλασικό εργαλείο των cyberpunk ταινιών, που στόχο έχουν να δημιουργήσουν μέρη ανούσια για τον θεατή, χωρίς όμως να πάρουν θέση για το αν αυτά τα μέρη αποτελούν ουτοπία ή δυστοπία. Θα έλεγε κανείς ότι στις cyberpunk ταινίες παρουσιάζεται η ελπίδα ότι η συνένωση της μηχανής με τον άνθρωπο θα έχει τις ίδιες επιπτώσεις στην

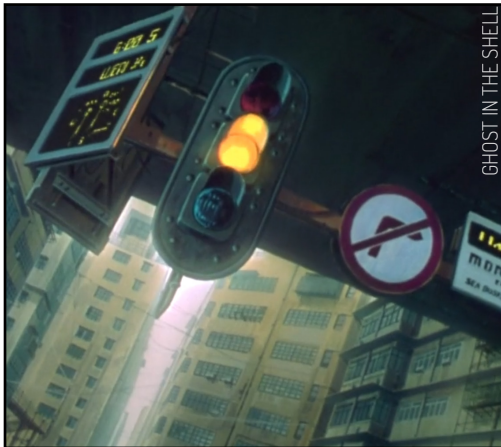


... Γύρω της σημεία καθημερινότητας. Ο ποταμός έχει μολυσμένα νερά, γεμάτο στάσιμα σκουπίδια. Καθώς το ποταμόπλοιο περνά έξω από μία καφετέρια, η Motoko βλέπει μια doppelgänger της να πίνει τσάι.



προσωπική ταυτότητα με αυτές που είχε η πολυπολιτισμικότητα σε πόλεις όπως το Hong Kong για τη συλλογική ταυτότητα (Nerdwriter1, 2015). Ίσως η ελπίδα που κρύβουν οι cyberpunk ταινίες είναι ότι η συνένωση ανθρώπου και μηχανής θα καταλύσει τα στερεότυπα και τις νόρμες όπως το φύλο, η φυλή και η τάξη που προσδιόρισαν την ανθρωπότητα για τόσο καιρό, χωρίς να είναι ακριβώς συνειδητά κατασκευάσματά της.

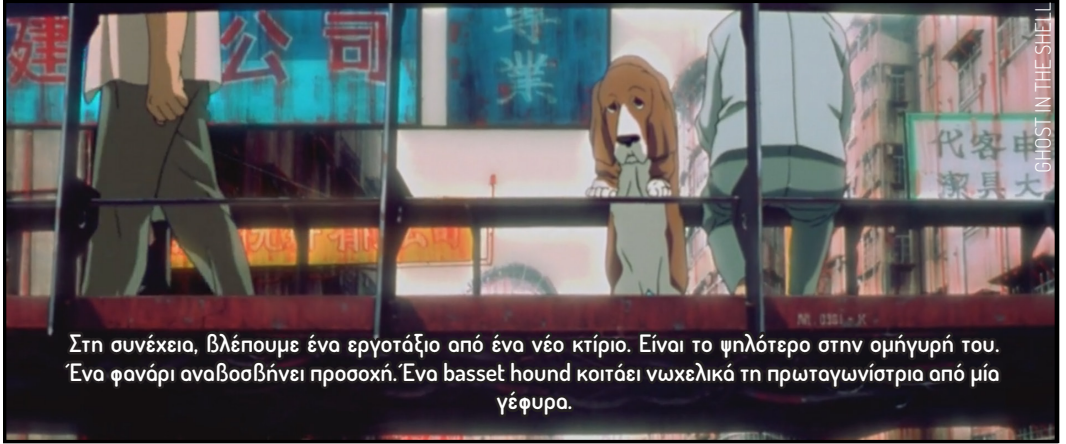
Το τριλεπτο αυτό ιντερλούδιο, που έρχεται δυναμικά να διακόψει τη ροή της δράσης στη μέση του Ghost in The Shell, αποτελεί αναπόφευκτα ένα παραλληλισμό μεταξύ του σώματος και της πόλης. Η πόλη για το GITS μας καθορίζει, όπως την καθορίζουμε. Και όπως εξελίσσεται ο χώρος, εξελίσσει κι εμάς μαζί του. Η πόλη έρχεται να πλαισιώσει την κοινωνία και «είμαστε άνθρωποι που η κοινωνική συνείδηση είναι τουλάχιστον όσο δυνατή είναι η ατομική μας συνείδηση. Ζούμε σε μία άκαμπτη συμμορφούμενη κοινωνία και τόσο ο ισχυρός κοινωνικός μας εαυτός, όσο οι αυστηροί κοινωνικοί κανόνες που τον διέπουν, είναι αναγκαίοι, γιατί αλλιώς δεν θα ξέραμε ποιο είμαστε. Όπως τα καρκινοειδή κύτταρα, δεν οριζόμαστε από έναν κεντρικό πυρήνα, αλλά από μια εξωτερική πανοπλία, που μπορεί να είναι κοινωνική ή ενδυματολογική. Αυτές- οι ιδέες, τα ενδύματά μας- ενημερώνονται από το έξω. Εκφράζουμε τον κοινωνικό μας εαυτό, γιατί, μέχρι ενός βαθμού, μόνο



αυτός υπάρχει.» (Richie, 2003). Κοινώς η πόλη που έρχεται να πλαισιώσει την κοινωνία, έρχεται και να πλαισιώσει ολόκληρη την ύπαρξή μας.

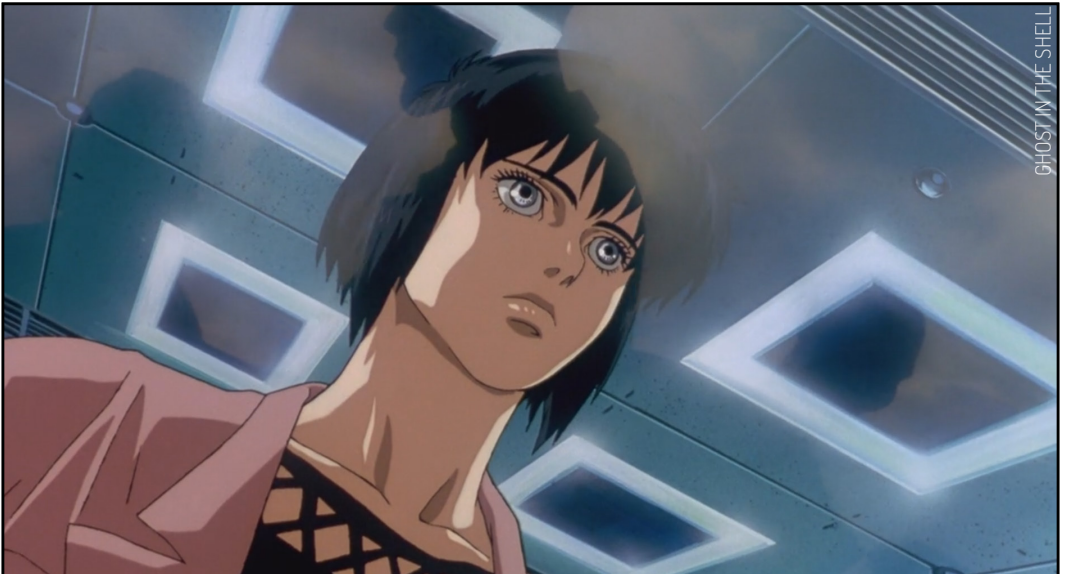


GH0ST IN THE SHELL



Στη συνέχεια, βλέπουμε ένα εργοτάξιο από ένα νέο κτίριο. Είναι το ψηλότερο στην ομήγυρή του. Ένα φανάρι αναβοσβήνει προσοχή. Ένα basset hound κοιτάει νωχελικά τη πρωταγωνίστρια από μία γέφυρα.

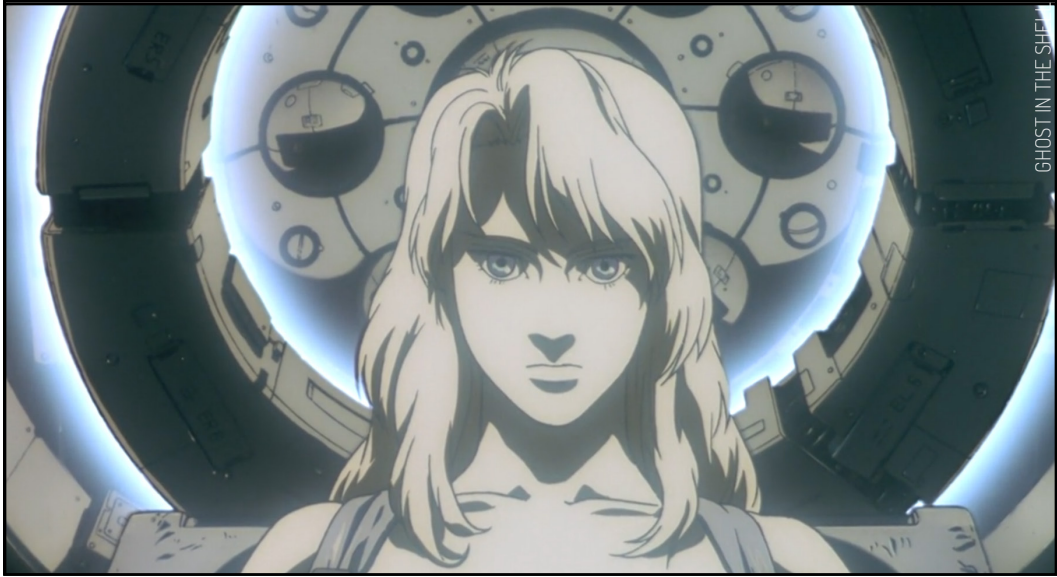
GH0ST IN THE SHELL



GH0ST IN THE SHELL



Καθώς συνεχίζει η πορεία, η Motoko βλέπει μια κούκλα σε βιτρίνα καταστήματος ρούχων που της μοιάζει. Αρχίζει να πέφτει βροχή. Μαύρο γυμνό άψυχο μαγεκέν σε άδικο κατάστημα, ίδιο μεταξύ τους, μας θυμίζουν την «γέννηση» της Motoko στους τίτλους αρχής.

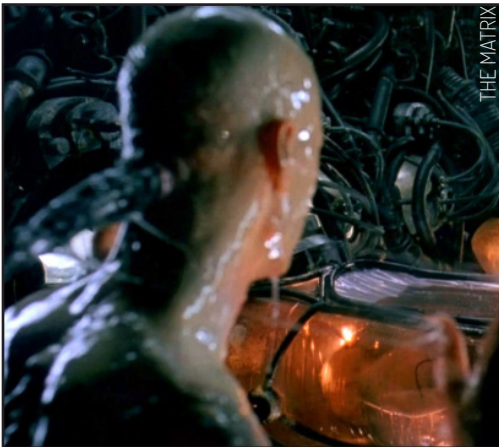


2.3 ΤΕΧΝΗΤΗ ΣΥΝΕΙΔΗΣΗ

Η αναζήτηση της ταυτότητας, δεν είναι μόνο χαρακτηριστικό της Motoko μέσα στο GITS. Θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε ότι ταυτόχρονα με τη Motoko, αναζητά και την ταυτότητά του ο Puppet Master. Ο Puppet Master είναι ένα πρόγραμμα τεχνητής νοημοσύνης που δημιούργησε το κρατικό Section 6. Περιπλανώμενο στο ψηφιακό δίκτυο πληροφοριών, αναπτύσσει συνείδηση και προσπαθεί να ολοκληρώσει την οντότητά του, με την επικείμενη συνένωσή του με ένα ήδη σωματικά έμβιο ον, την Motoko.

Όπως και στις υπόλοιπες Θεματικές που θίγει το GITS, έτσι κι εδώ, το πεδίο της συνείδησης οντοτήτων με τεχνητή νοημοσύνη, απαντάται και σε άλλα δημιουργήματα επιστημονικής φαντασίας. Στο Matrix των Wachowskis (1999) οι μηχανές όχι μόνο έχουν αναπτύξει συνείδηση, αλλά έχουν επίσης καταλάβει τον κόσμο και χρησιμοποιούν τους ανθρώπους ως πηγή βιο-ηλεκτρικής ενέργειας.

Πέρα από το Matrix, πολύ έντονα θα συναντήσουμε την Θεματική της συνείδησης της τεχνητής νοημοσύνης στη σειρά Westworld των Jonathan Nolan και Lisa Joy (2016-). Πρόκειται για ένα Θεματικό πάρκο στο οποίο «διαμένουν» οι «οικοδεσπότες» –ρομποτικά δημιουργήματα με ανθρώπινη μορφή που είναι προγραμματισμένα να αντιδρούν ακριβώς ως άνθρωποι, εκτός από το να επιτίθενται σε ανθρώπους. Στο πάρκο αυτό, καθώς φαίνεται, οι άνθρωποι ορέσκονται να επιδίδονται σε πράξεις πέραν του «ηθικού», φερόμενοι στους οικοδεσπότες με τους χειρότερους δυνατούς τρόπους. Η ισορροπία αυτή θα αντιστραφεί πλήρως, όταν θα ξεκινήσει το σχέδιο του ενός εκ των δημιουργών του Westworld –να αποκτήσουν συνείδηση οι «οικοδεσπότες». Αυτοί θα χωριστούν σε δύο κατηγορίες. Στους οικοδεσπότες που θα επιδιώξουν την ειρηνική συνύπαρξη μεταξύ του είδους τους και του είδους των ανθρώπων και σε



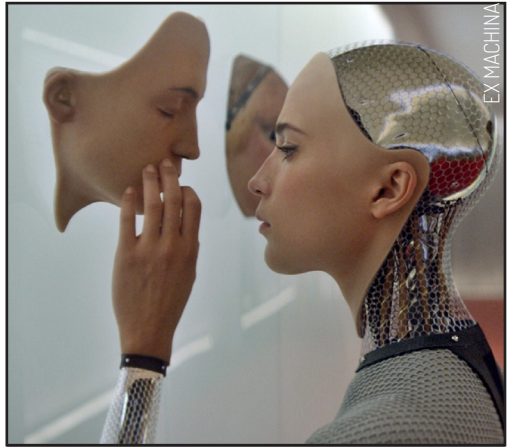
αυτούς που θα προσπαθήσουν να πάρουν εκδίκηση για το πώς τους φέρθηκε η ανθρωπότητα.

Σε αυτό το εκδικητικό πλαίσιο θα κινηθούν και άλλες δημιουργίες του κλάδου της επιστημονικής φαντασίας, όπως το *Ex-Machina* του Alex Garland (2014), όπου η Ava, ένα ανθρωποειδές με τεχνητή νοημοσύνη, έχει αναπτύξει συνείδηση και μέσω της χειραγώγησης, θα απελευθερωθεί από το μέρος που φυλασσόταν, σκοτώνοντας τον δημιουργό της.

Προφανώς, δεν είναι όλες οι ιστορίες, αναφορικά με τη συνείδηση της τεχνητής νοημοσύνης, που ειπώθηκαν ως τώρα, εντελώς δυστοπικές. Στη σειρά αυτοτελών επεισοδίων *Black Mirror*, και συγκεκριμένα στο *Be Right Back* (s02ep01), του Owen Harris (2013), μια εταιρεία εκμεταλλεόμενη την τεχνολογία που έχει αναπτυχθεί γύρω από την τεχνητή νοημοσύνη, θα προσφέρει έναντι αμοιβής, ένα ανθρωποειδές- αντίγραφο εκλιπόντων, για να βοηθήσει τη διεργασία του πένθους. Γνωρίζοντας το ανθρωποειδές που πρωταγωνιστεί στο επεισόδιο, αναγνωρίζουμε τον Ash που προσπαθεί να αντικαταστήσει, αλλά ταυτόχρονα συνειδητοποιούμε (μέσα από τα μάτια της χήρας του Ash) ότι δεν ταυτίζονται. Το ανθρωποειδές αυτό έχει αναπτύξει συνείδηση βασισμένο στις πληροφορίες που είχε για τον Ash, διαφοροποιώντας όμως τον «εαυτό του».



WESTWORLD



EX-MACHINA

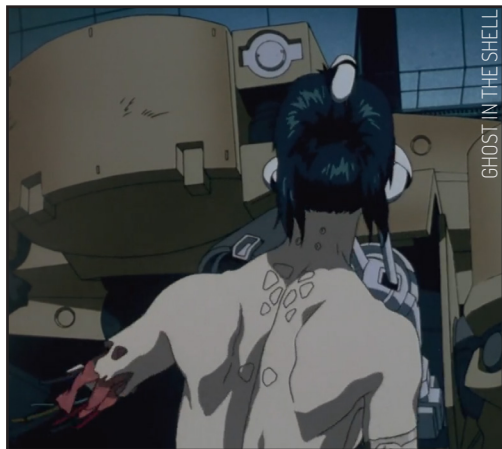


BLACK MIRROR: BE RIGHT BACK

Η ΕΞΕΛΙΞΗ

Ενώ οι περισσότερες sci-fi ταινίες θίγουν τη σχέση τεχνολογίας-ανθρώπου με μία μάλλον δυστοπική σκοπιά, το Ghost In the Shell έχει διαφορετική προσέγγιση. Ενώ ο άνθρωπος με την τεχνολογία έρχονται αρχικά σε ρήξη (πχ. Ο Puppet Master θεωρείται ένας τρομοκράτης που ως όπλο του έχει την τεχνολογία) το αποτέλεσμα της οποίας είναι καμία από τις δύο πλευρές να υπερνικήσει της άλλης και η σύγκρουση ανθρώπου-τεχνολογίας να επιφέρει μια σύνθεση των δύο. Η σύγκρουση και το αποτέλεσμα των δύο αυτών κόσμων, δηλαδή της ανθρώπινης συνείδησης και της ψηφιακής συνείδησης, αντανακλούν το όραμα του Hegel, για την πρόοδο (Wisecrack, 2017). Κατά τον Hegel, η σύγκρουση είναι αυτή μέσω της οποίας προοδεύει η ανθρώπινη ιστορία. Από την αρχή της ιστορίας μας μέχρι σήμερα, η εξέλιξη γίνεται μέσω δυνάμεων που

3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ



GHOST IN THE SHELL



GHOST IN THE SHELL



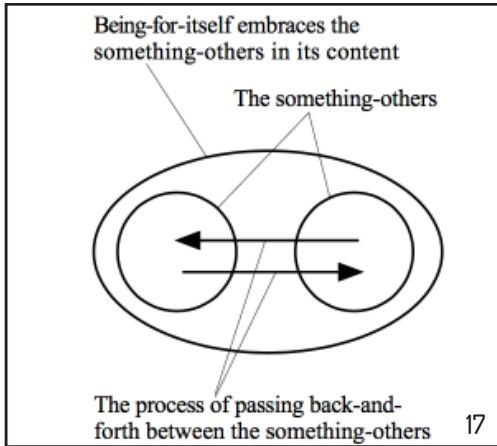
GHOST IN THE SHELL

συγκρούονται και δημιουργούν κάτι νέο.

Η Motoko νιώθει εγκλωβισμένη από τα όρια της οπτικής και της αντίληψής της και είναι αποφασισμένη για το ότι υπάρχει μια καλύτερη πραγματικότητα που μπορεί να επιδιώξει για την ίδια. Με βάση αυτή την επιθυμία, η ταινία, όπως προαναφέρθηκε, θα αντιμετωπίσει την συνένωση του Puppet Master με την Motoko με σχετική αισιοδοξία.

Κατά το εγκελιανό σύστημα, η διαλεκτική είναι ο μηχανισμός πάνω στον οποίο βασίζεται όλη η εξέλιξη της ανθρωπότητας, τόσο σε συλλογικό όσο και σε ατομικό επίπεδο. Όταν δηλαδή μια δύναμη έρθει αντιμέτωπη με μία άλλη δύναμη, τότε προκύπτει κάτι νέο. Στην ουσία του Ghost In the Shell, κρύβεται η διαλεκτική μεταξύ του ανθρώπινου και του ψηφιακού κόσμου. Από την μία έχουμε την Motoko με τον ανθρώπινο νου της, όπου όπως και η ίδια υποστηρίζει νωρίτερα στην ταινία, οι αναμνήσεις και οι εμπειρίες της συνθέτουν μια αυτόνομη ύπαρξη. Και πάλι όμως η ίδια νιώθει εγκλωβισμένη από την ίδια της την ταυτότητα και από την αντιληπτική της δυνατότητα.

Από την άλλη, έχουμε τον Puppet Master, μια οντότητα που ανέπτυξε συνείδηση





“Θα προβούμε και οι δύο σε αλλαγές, αλλά δεν έχουμε τίποτα να χάσουμε.”

μέσα στις άπλετες πληροφορίες της ψηφιακής πραγματικότητας κι εξαιτίας αυτού, αναγνωρίζει ευκολότερα αυτό που αναζητά η Motoko. Όμως, και ο ίδιος ο Puppet Master νιώθει οριοθετημένος από την έλλειψη προσωπικής ταυτότητας.

Με λίγα λόγια, καθένas τους κατέχει ό,τι ο άλλος χρειάζεται.

Αν πάμε ένα βήμα παρα πέρα, στο Ghost in the Shell, γίνεται λόγος για τη θεωρία αφέντη/δούλου, επίσης του Hegel, κατά την οποία, ενώ οι «δούλοι» εκτελούν εργασίες, ειδικεύονται, ξεπερνώντας ως επόμενο τους «αφέντες» τους,

οι οποίοι μη παράγοντας τίποτα, παραμένουν στάσιμοι. Συγκεκριμένα, το Section 6 κυριαρχεί επί του Puppet Master, προσκολλημένο στην πολιτική της διαφθοράς κι ενός ξεπερασμένου κόσμου. Το Section 6 (ρόλος αφέντη) διαθέτει πεπερασμένη δύναμη καθώς ελέγχει το πρόγραμμα 2501, ενόσω το ίδιο το πρόγραμμα θα εξελιχθεί και θα μετατραπεί σταδιακά στον Puppet Master (ρόλος δούλου), κατά τη διάρκεια που εργάζεται για το Section 6. Ταυτόχρονα ο Puppet Master αναλαμβάνει ρόλο αφέντη ο ίδιος, κάθε φορά που χακάρει το ghost κάποιου ανθρώπου. Παρ' όλα αυτά, οι προσπάθειες του Puppet Master συνέχεια αναχαιτίζονται και παραμένει δέσμιος της πραγματικότητάς του. Με τον ίδιο τρόπο, το Section 9 δρα ως αφέντης, εφόσον χρησιμοποιεί μη δόκιμα μέσα για να πετύχει τους στόχους του και τα καταφέρνει με επιτυχία. Όλες οι δυναμικές που εξελίσσονται εντός της ταινίας, καταφέρνουν να καθυστερήσουν την εξέλιξη της Motoko και να αποκρύψουν την πραγματική φύση του Puppet Master. Αντίθετα, η εξέλιξη της δυναμικής που προτείνεται στο τέλος της ταινίας, είναι αυτή της σύνθεσης, που ο Χέγκελ προσεγγίζει με τον όρο «υποκατάσταση» (Aufheben), δηλαδή την συνένωση χωρίς απώλειες στα δύο μέρη. Το αποτέλεσμα της υποκατάστασης, είναι μια ανώτερη ιδέα που οικειοποιείται και συνεργεί τις δύο αρχικές προοπτικές. Και αυτή ακριβώς είναι η πρόταση



“Θα καταθέσω επίσημα παράπονα στο Υπουργείο για την διαχείριση του Puppet Master από το Section 9.”

του Puppet Master στην Motoko, όταν της αναφέρει την συνένωσή τους. (Wisecrack 2017) Η ίδια η φύση των cyborg βασίζεται σε αυτή τη λογική. Ένα cyborg δεν είναι εξ ολοκλήρου άνθρωπος, ούτε μηχανή· είναι η σύνθεση ενός ανθρώπου και μιας μηχανής που αποτελούμενη και από τα δύο, δημιουργεί κάτι νέο. Η υποκατάσταση είναι κρίσιμη, γιατί βοηθάει στην αποφυγή της στασιμότητας που προκαλείται όταν ένα άτομο ή μια ιδέα απομονώνεται. Για παράδειγμα, η Section 9 με το να αποτελείται από ετερόκλητα στοιχεία (ανθρώπους και cyborgs) έχει καταφέρει μειώσει τα αδυνάμη τις

σημεία. Δηλαδή μέσα από τις μοναδικά στοιχεία τα οποία το S9 περιέχει, γίνεται ισχυρότερο.

Το πρόβλημα της στασιμότητας, είναι κάτι που θίγει και ο Puppet Master. Στον μονόλογό του πριν συνενωθεί με την Motoko θα πει: « Η ζωή συνεχίζεται μέσω της διαφοροποίησης και αυτό περιλαμβάνει τη δυνατότητα να θυσιάσει κανείς τον εαυτό του εάν κριθεί απαραίτητο. Τα κύτταρα επαναλαμβάνουν τη διαδικασία της αναγέννησης και του εκφυλισμού, ώσπου μια μέρα πεθαίνουν, εξαλείφοντας ένα ολόκληρο σύνολο, πληροφορίας και μνήμης. Μόνο τα γονίδια μένουν. Γιατί συνεχώς επαναλαμβάνουν αυτή τη κυκλική διαδικασία; Άλλα για να επιβιώσουν αποφεύγοντας τις αδυναμίες ενός απaráλλακτου συστήματος.»



“Είμαστε το Section 9, αυτοί που λερώνουν τα χέρια τους.”

Η υποκατάσταση αποτελεί την κορύφωση του Ghost in the Shell. Η Motoko με τον Puppet Master δεν θα παλέψουν μέχρι θανάτου, όπως στις περισσότερες sci fi ταινίες που πραγματεύονται τη σύγκρουση τεχνολογίας κι ανθρώπου, αλλά θα αποτελέσουν μια σύνθεση –με το διαλυμένο σώμα αμφοτέρων να έρχεται να καλοσορήσει αυτή την εξέλιξη- που έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας δυνατότερης και πιο εξελιγμένης οντότητας.



“Αν δρούσαμε όλοι με τον ίδιο τρόπο, θα ήμασταν πρόβλημα... Υπερξειδικεύσου και απέκτησε αδυναμία”

Η έννοια του μετα-ανθρώπου έχει θιχτεί επίσης σε πολλές δημιουργίες επιστημονικής φαντασίας, με αποκορύφωμα το Akira του Katsuhimo Otomo (1989), κατά το οποίο, το Τόκιο καταστρέφεται από τον Akira, το 1988 και ως το 2019 έχει ξαναχτιστεί. Στο Νέο Τόκιο πλέον, μια πόλη γεμάτη εγκληματικότητα και παρακμή, ζει ο Tetsuo, ένας έφηβος που θα ανακαλύψει ότι έχει ψυχικές δυνάμεις, όπως ο Akira. Προσπαθώντας να ξεφύγει του κρατικού ελέγχου, ο Tetsuo θα χάσει τον έλεγχο των δυνάμεών του και θα μεταμορφωθεί σε μία τεράστια άμορφη μάζα που θα αρχίσει να επεκτείνεται προς όλες τις κατευθύνσεις, «καταβροχθίζοντας» ό,τι βρει μπροστά της.

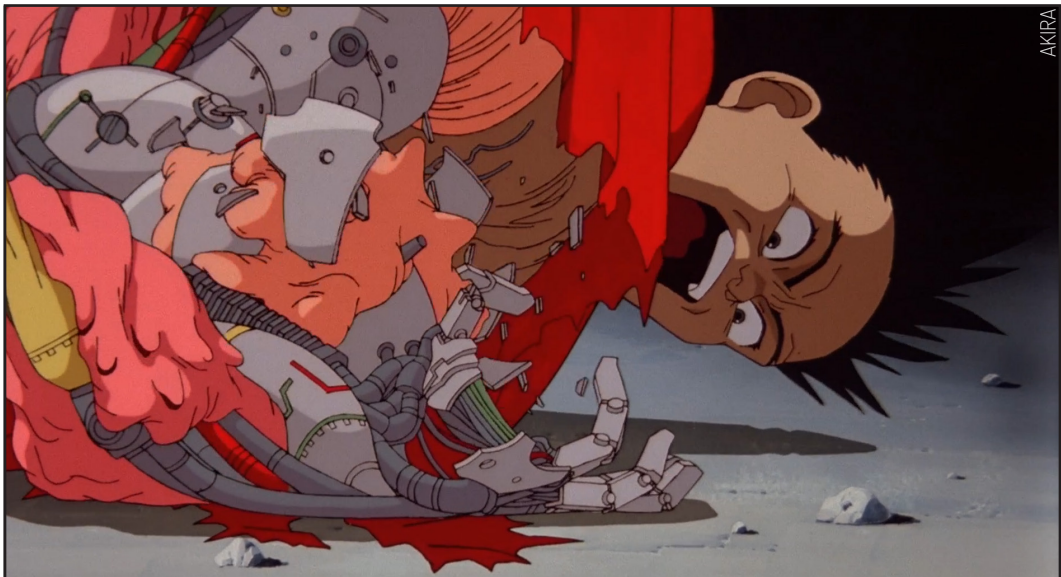
Στην εικόνα της ανάδυσσης του Tetsuo, από το συνονθύλευμα των καλωδίων και των τεχνολογικών συντριμμιών, θα μπορούσαμε να εφαρμόσουμε τη θεωρία του ριζώματος⁹, μια βασική ιδέα στη φιλοσοφία των Gilles Deleuze και Félix Guattari, που χρησιμοποίησαν για την περιγραφή μιας διασυνδεδεμένης, μη ιεραρχικής ετερογένειας σε μια κατάσταση συνεχούς ύπαρξης (Brown 2010)(Deleuze, Guattari 1987).

3.30 μέτα-άνθρωπος

Επιστρέφοντας στο GITS, όταν η Motoko συνενώνεται με τον Puppet Master στο ίδιο σώμα, η Motoko γυρνάει την πλάτη της στην ανθρωπότητα και μετατρέπεται σε μετα-άνθρωπο, δηλαδή μια οντότητα που υπάρχει σε ένα στάδιο πέρα του ανθρώπινου. Κι ενώ υπάρχουν πολλές υποθετικές εκδοχές τέτοιων οντοτήτων, από εξελικτικά παραδείγματα, μέχρι τεχνολογικές βελτιστοποιήσεις, η Motoko τις προσπερνά όλες. Καταφέρνει να αποκτήσει πολλαπλές υπάρξεις ταυτόχρονα ψηφιακά και σωματικά, φέρνοντας το κείμενο ερώτημα του τι θα είναι ο άνθρωπος την εποχή των μέτα-



AKIRA



AKIRA



“Δεν είμαι πλέον ούτε η γυναίκα που ήταν γγωστή ως Major, ούτε είμαι το πρόγραμμα που αποκαλούν Puppet Master”

ανθρώπων.

Η σύγχρονη κοινωνία είναι δομημένη σε ένα ανθρωποκεντρικό σύστημα, υπονοώντας ότι οι άνθρωποι είναι το κέντρο του κόσμου μας, αλλά τη στιγμή που ο μέτα-άνθρωπος εμφανιστεί, οι άνθρωποι θα υποβιβαστούν σε χαμηλότερη κοινωνική βαθμίδα. Το ερώτημα είναι, πόσο χαμηλότερη. Άν τώρα, ο άνθρωπος αντιμετωπίζει τα ζώα ως κατά πολύ κατώτερα του, κατά πόσο κατώτερό του θα αντιμετωπίζει ο μετα-άνθρωπος τον άνθρωπο;

Δεν είναι καθόλου τυχαία η τελευταία σκηνή

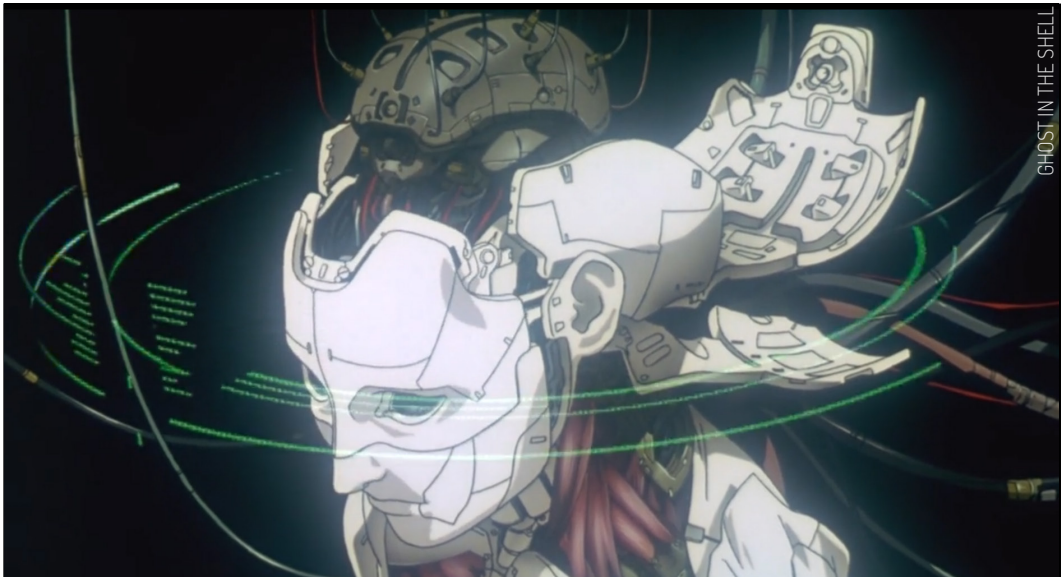
πριν συνενωθεί ο Puppet Master με την Motoko. Η σκηνή λαμβάνει χώρα σε μουσείο φυσικής ιστορίας. Ο χώρος παρουσιάζεται χωρίς ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όμως, καθώς ο Puppet Master και η Motoko συζητούν για την συνένωσή τους και την δημιουργία ενός από κοινού μετα-ανθρώπου, το πλάνο ακολουθεί αργά το – χαραγμένο στον τοίχο- δέντρο της εξέλιξης. Μετά την συνένωσή τους, εισάγεται μια παντελώς νέα εξελικτική μορφή. Με μεσάζουσα την τεχνολογία, αυτή η εξελικτική μορφή, ωθεί την ανθρωπότητα πέραν των βιολογικών της ορίων, θέτοντας την απάντηση στο ερώτημα του πως θα μοιάζει το μέλλον της ανθρωπίνης ύπαρξης. Η συνένωση της Motoko με τον Puppet Master, θα αποτελέσει το –κατά τον Baudrillard- πραγματικό-ουτοπία σε ένα κόσμο που έχει ήδη μεταβάλλει την έννοια του ανθρώπινου και θα αποτελέσει μία υπερπραγματική συνθήκη. (Baudrillard,2019B)



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο τρόπος με τον οποίο ο Oshii δομεί τις Θεματικές του είναι στοχευμένος· ενώ χρησιμοποιεί τις αναμνήσεις και γενικότερα τη μνήμη ως πρώτο επιχείρημα για το τι δομεί το ανθρώπινο, όπως άλλωστε έχει κάνει και ο Ridley Scott στο Blade Runner πριν από αυτόν, θα το αυτοαναιρέσει, καταδεικνύοντας πόσο ευεπίφορη είναι η μνήμη σε αλλοιώσεις, ειδικά σε ένα κόσμο τεχνολογικά προηγμένο. Όμως, δεν είναι τυχαία η καταχώρηση της μνήμης ως συστατικό της ανθρώπινης ύπαρξης. Για να μεταβούμε στη δεύτερη Θεματική· αυτή της αναζήτησης της ταυτότητας· θα πρέπει να αντιληφθούμε ότι η δεύτερη, προϋποθέτει την πρώτη. Δηλαδή, για να αναπτύξει κανείς την αίσθηση του εαυτού ώστε να αναζητήσει την ταυτότητά του, πρέπει να έχει δομημένες αναμνήσεις που θα συνθέτουν την αίσθηση αυτής της ταυτότητας. Η αναζήτηση της ταυτότητας, θα επιφέρει με τη σειρά της την ανάγκη για επιβίωση και για να επιτευχθεί η επιβίωση, χρειάζεται να αποτραπεί η στασιμότητα που ισοδυναμεί με τέλμα. Αυτή η μη στασιμότητα, θα καταστήσει αναγκαία την εξέλιξη. Για να τεκμηριώσει αυτό το επιχείρημα, ο M. Oshii θα χρησιμοποιήσει την πόλη και το σώμα ως δύο

χώρους μεταβαλλόμενους, που έρχονται να εγκολπώσουν όλη την έννοια της ανθρώπινης –και μη– ύπαρξης· η πόλη ως φορέας του έξω και το σώμα του έσω. Η εξέλιξη θα επιτευχθεί με την συνένωση του ανθρώπινου με τον ψηφιακό κόσμο· του Άνθρώπινου με το Άλλο. «Αρα ο άλλος δεν είναι πλέον πλασμένος για να εξολοθρευτεί, να μισθθεί, να απορριφθεί, να αποπλανηθεί, είναι πλασμένος για να κατανοηθεί, να ελευθερωθεί, να καϊδευτεί, να αναγνωριστεί. Μετά τα Δικαιώματα του Άνθρώπου θα πρέπει να Θεοπιστούν τα Δικαιώματα του Άλλου. Αλλωστε, κάτι τέτοιο έχει γίνει: είναι το οικουμενικό δικαίωμα στη διαφορά. Ένα όργιο ψυχολογικής και πολιτικής κατανόησης του άλλου, ανάσταση του άλλου εκεί όπου αυτός δεν υφίσταται πλέον. Εκεί που ήταν ο Άλλος, ήρθε ο Ίδιος.» (Baudrillard, 2019A)





ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

- 1 Ιαπωνικό τριμερές κουκλοθέατρο, με συμμετέχοντες την κούκλα, τον χειριστή και τον υποβολέα.
- 2 Περίοδος Edo: 1603-1868, κατά την οποία στην Ιαπωνία εφαρμόστηκε το Sakoku («κλειστή χώρα») ήταν η εξωτερική πολιτική απομόνωσης του Ιάπωνα Tokugawa «shogunate» (γνωστού και ως Bakufu), σύμφωνα με την οποία, για μια περίοδο 214 ετών, οι σχέσεις και το εμπόριο μεταξύ της Ιαπωνίας και άλλων χωρών ήταν πολύ περιορισμένες, σχεδόν καθολικά αποκομμένες. Απαγορεύτηκε σε ξένους υπηκόους να εισέλθουν στην Ιαπωνία και οι πολίτες της Ιαπωνίας δεν μπορούσαν να εγκαταλείψουν τη χώρα. Η πολιτική τέθηκε σε εφαρμογή μέσω ορισμένων διατάξεων και πολιτικών αποφάσεων που πάρθηκαν από το 1633 έως το 1639, κι έληξε μετά το 1853 όταν τα Αμερικανικά «Μαύρα Πλοία» που διοικούσε ο Matthew Perry ανάγκασαν το άνοιγμα της Ιαπωνίας στο Αμερικάνικο (και, κατ' επέκταση, Δυτικό) εμπόριο μέσω μιας σειράς νέων συνθηκών.
- 3 «Κανένα Ιαπωνικό πιάτο δεν θεωρείται ως κυρίως (...)εδώ όλα είναι συνοδευτικά ενός άλλου συνοδευτικού. Αυτό συμβαίνει κυρίως επειδή στο τραπέζι, στον δίσκο, το φαγητό δεν είναι ποτέ κάτι άλλο παρά μια συλλογή από θραύσματα, από τα οποία κανένα δεν εμφανίζει πλεονέκτημα στην σειρά κατανάλωσης· το να φας δεν έχει να κάνει με κάποιο σεβασμό στο μενού (σειρά πιάτων), αλλά στο να επιλέξεις.» (Barthes, 1983)
- 4 Υποκατηγορία ταινιών επιστημονικής φαντασίας που τείνουν να «συνδυάζουν το περιθώριο και την υψηλή τεχνολογία» σε ένα δυστοπικό περιβάλλον. (Gibson, 1986)
- 5 Οντότητα με ταυτόχρονα βιολογικά και βιομηχανικά μέρη. Ο όρος εισήχθη από τους Manfred Clynes και Nathan S. Kline. (1960)
- 6 «Αν αυτή η διάταξη της γνώσης εξαφανιζόταν όπως εμφανίστηκε, αν κατέρρεε εξαιτίας κάποιου συμβάντος, του οποίου μάλιστα μπορούμε να προαισθανθούμε τη δυνατότητα, του οποίου όμως δεν

γνωρίζουμε για την ώρα ούτε τη μορφή ούτε την υπόσχεση, όπως συνέβη στην καμπή του δέκατου όγδου αιώνα με τις βάσεις της κλασικής σκέψης –τότε μπορούμε όντως να στοιχηματίσουμε ότι ο άνθρωπος θα έσβηνε, όπως στο ακροθαλάσσι ένα πρόσωπο από άμμο» (Foucault, 2017).

7 Ρέπλικα που έχει στρατευθεί ώστε να κυνηγάει ρέπλικες (όπως οι Blade Runners στην πρώτη ταινία).

8 Το παιδί της Ρέισελ (ρέπλικα) με τον Ντέκارت (μόλλον άνθρωπος) από το πρώτο Blade Runner.

9 Οι αρχές της έννοιας του Ριζώματος κατά Deleuze και Guattari:

α. Οποιοδήποτε σημείο μπορεί να συνδεθεί με οποιοδήποτε άλλο σημείο σε οποιοδήποτε άλλο επίπεδο, έτσι ώστε μια διασταύρωση ετερογενών στοιχείων, πραγμάτων, καταστάσεων ή μορφών οργάνωσης να προκαλεί μια νέα συνάθροιση ζωής ή «να γίνετε άλλο», αντιστεκόμενο έτσι στην οντολογία των λόγων και των Ψεμείων. Σε αντίθεση με τη δυαδική λογική της μίμησης και της ομοιότητας, η οποία εξαρτάται πάντοτε από αντιγραφή σε μοντέλο, το ριζώμα προσφέρει μια παράλληλη εξέλιξη των ετερογενών δυνάμεων που σχηματίζουν ριζώματα με το έξω (ιογενές, ζωικό, φυτικό, χημικό, μετεωρολογικό, τεχνολογικό, πολιτικό, οικονομικό, πολιτιστικό, κλπ.), διασχίζοντας διαφορετικές γενεαλογικές γραμμές.

β. Το ριζώμα περιγράφει μια πολλαπλότητα χωρίς ενότητα, η οποία είναι αποκεντρωμένη και μη ιεραρχική (συστήματα χωρίς σταθερή οντολογική βάση ή δένδροειδή δομή) και μη τελεολογική (χωρίς ενσωματωμένο τελικό σημείο ή στόχο). Το ριζώμα δεν έχει σταθερές μονάδες, σημεία ή θέσεις, μόνο πολλαπλότητες και κατευθύνσεις σε κίνηση, γραμμές διαστρωμάτωσης (αναδρομτικοποίηση) και φυγής (αποτρεπτικοποίηση) και αλλαγές στη διάσταση (δηλαδή, διαρκή μεταμόρφωση, κυκλοφορία και ροή).

γ. Αντί να εντοπίζει μια ιστορία ή γενεαλογία, το ριζώμα προσφέρει μια χαρτογραφία που ανατρέπει την έννοια ενός σταθερού μοντέλου (ή είδους) και σκιαγραφεί έναν χάρτη με πολλαπλές εισόδους, αντιστεκόμενο στα μιμητικά αθροίσματα που προσπαθούν να εμποδίσουν τις δυνατότητες του ριζώματος για σύνδεση και πραγμάτωση του άλλου. Αντί να επικαλεστεί μια κάθετη μεταφορική του βάθους, το ριζώμα προσφέρει μια οριζόντια εικόνα της σκέψης κατά την οποία στιδήποτε μπορεί να συνδέεται με στιδήποτε άλλο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Barthes, Roland, *Empire of Signs*, HILL and WANG, Νέα Υόρκη, 1983
- Bataille, Georges, *Ο ερωτισμός*, μετάφραση Μ. Χουλιάρá, ΕΝΤΡΟΠΙΑ, 1981
- Baudrillard, Jean, *Η διαφάνεια του Κακού*, μετάφραση Β. Πατισσιάνης, ΠΛΕΘΡΟΝ, Αθήνα, 2019
- Baudrillard, Jean, *Ομοιώματα και προσομίωση*, μετάφραση Σ. Ρέγκας, ΠΛΕΘΡΟΝ, Αθήνα, 2019
- Bostrom, Nick and Anders Sandberg, *Cognitive Enhancement: Methods, Ethics, Regulatory Challenges, Science and Engineering Ethics*, 2009, 15(3): 311–341. doi:10.1007/s11948-009-9142-5
- Braidotti R., Hlavajova M., *Posthuman Glossary*, Bloomsbury Academic, Λονδίνο 2018
- Brown, Steven T., *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Virtual Culture*, Palgrave Macmillan, Νέα Υόρκη 2010
- Buford, Christopher, *“Memory, Quasi-Memory, and Pseudo-Quasi-Memory”*, Australasian Journal of Philosophy, 2009
- Buruma, Ian, *Behind the mask*, Meridian, Bromborough, 1985
- Clark, Gregory, *“The Japanese People Are Different”*, Japan Times, 08.11.2000
- Clynes Manfred E., Kline Nathan S., *“Cyborgs and Space”*, Astronauts, 09.1960
- Deleuze Gilles, Guattari Felix, *Capitalism and Schizophrenia: A Thousand Plateaus*, μτφ. Brian Massumi, Minnesota University Press, 1987
- Dick, Philip K., *Το ηλεκτρικό πρόβατο*, μετάφραση Δ. Άρβανίτης, ΚΕΔΡΟΣ, Αθήνα 2015
- Foucault Michel, *“Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”*, Architecture /Mouvement/ Continuité in October, 1984, σ.9
- Foucault Michel, *Η αρχαιολογία της γνώσης*, Πλέθρον, Αθήνα, σ.528
- Gibson, William, *Burning Chrome*, Harper Collins, 1986
- Gibson, William, *Modern Boys and Mobile Girls*, Japan Times, 07.06.2001
- Haraway Donna J., *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century in Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991
- Kehr, Dave, *“A Second Golden Age Arrives for Japanese Film”*, International Herald-Tribune, 22.01.2002

Levy, Neil, "Rethinking Neuroethics in the Light of the Extended Mind Thesis", *American Journal of Bioethics*, 2007, 7(9): 3–11. doi:10.1080/15265160701518466

Liao, S. Matthew and Anders Sandberg, "The Normativity of Memory Modification", *Neuroethics*, 2008, 1(2): 85–99. doi:10.1007/s12152-008-9009-5

Liao, S. Matthew and David T. Wasserman, "Neuroethical Concerns About Moderating Traumatic Memories", *American Journal of Bioethics*, 2007, 7(9): 38–40. doi:10.1080/15265160701518623

Locke, John, *An Essay Concerning Human Understanding*, επιμέλεια Roger Woolhouse, Penguin, Λονδίνο [1689] 1998

Lyotard, Jean-François, *Η μεταμοντέρνα κατάσταση*, μετάφραση Κ. Παπαγιώργης, Γνώση, 2008

Macias P., Machiyama T., *Cruising the anime city: An Otaku guide to Neo Tokyo*, Stone Bridge Press, Berkeley, 2004

Mathews, Debra J.H., Hilary Bok, and Peter V. Rabins, *Personal Identity and Fractured Selves: Perspectives from Philosophy, Ethics, and Neuroscience*, Johns Hopkins University Press, Βαλτιμόρη, 2009

McCloud Scott, *Understanding Comics-The Invisible Art*, Harper Collins Publishers, Νέα Υόρκη, 1994

Mccloud Scott, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, Harper Paperback, Νέα Υόρκη, 2006

O'Hara, Kieron, *The Technology of Collective Memory and the Normativity of Truth*, in Diane P. Michelfelder, Natasha McCarthy, & David E. Goldberg (eds.), *Philosophy and Engineering: Reflections on Practice, Principles and Process*, Dordrecht: Springer, 2013, pp. 279–290. doi:10.1007/978-94-007-7762-0_22

Parfit, Derek, *Reasons and Persons*, Oxford University Press, Οξφόρδη, 1984

Richie, Donald, *The image factory: Fads & Fashions in Japan*, Reaktion Books, Λονδίνο, 2003

Roache, R., *A Defence of Quasi-Memory*, *Philosophy*. Cambridge University Press, 2006, 81(2): σ. 323–355

Said, Edward, *Οριενταλισμός*, μετάφραση Θ. Τερζάκης, Νεφέλη, Αθήνα 1996

Schechtman, Marya, *The Truth About Memory*, *Philosophical Psychology*, 1994, 7(1): 3–18

Schechtman, Marya, *Memory and Identity*, *Philosophical Studies*, 2011, 153(1): 65–79

Shoemaker, Sydney, *Persons and Their Pasts*, *American Philosophical Quarterly*, 1970, 7(4): 269–285

Spiers, Hugo J. and Daniel Bendor, *Enhance, Delete, Incept: Manipulating Hippocampus-Dependent Memories*, *Brain Research Bulletin*, 2014, 105: 2–7. doi:10.1016/j.brainresbull.2013.12.011

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Barder Ollie, "Mamoru Oshii On Directing The Original 'Ghost In The Shell' Anime Movies And Enjoying 'Fallout 4'", Forbes Magazine, 16.03.2017, URL = <<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/03/16/mamoru-oshii-on-directing-the-original-ghost-in-the-shell-anime-movies-and-enjoying-fallout-4/>>

Juengst, Eric and Daniel Moseley, «Human Enhancement», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2019 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2019/entries/enhancement/>>

Maybe, Julie E., «Hegel's Dialectics», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), forthcoming URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/hegel-dialectics/>>

Michaelian, Kourken and John Sutton, «Memory», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2017 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2017/entries/memory/>>.

Nerdwriter1, Ghost In The Shell: Identity in Space [video], 16.09. 2015, URL = <<https://www.youtube.com/watch?v=gXTnI1FVFBw&t=2s>>

Neuralink official site, URL = <<https://neuralink.com>>

Noonan, Harold and Ben Curtis, «Identity», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2018 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/identity/>>

Smith, Daniel and John Protevi, «Gilles Deleuze», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/spr2020/entries/deleuze/>>

Smith, Joel, «Self-Consciousness», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/sum2020/entries/self-consciousness/>>

TIFF Originals, "MAMORU OSHII | In Conversation With... | TIFF 2014" [video], 27.01.2015 URL = <<https://www.youtube.com/watch?v=BYLZGJb2HAB>>

Wisecrack, "The Philosophy of GHOST IN THE SHELL - Wisecrack Edition" [video], 29.06.2017, URL = <<https://www.youtube.com/watch?v=5Y2yHDBaPsk&t=578s>>

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ

Ταινίες

Akira, dir. Katsuhimo Otomo, 1989

Blade Runner 2049, dir. Denis Villeneuve, 2017

Blade Runner, dir. Ridley Scott, 1982

Ex Machina, dir. Alex Garland, 2014

Ghost In The Shell 2: Innocence, dir. Mamoru Oshii, 2004

Ghost In The Shell, dir. Mamoru Oshii, 1996

Ghost In The Shell , dir. Rupert Sanders, 2017

Her, dir. Spike Jonze, 2013

Memories: Cannon Fodder, dir. Katsuhimo Otomo, 1995

Memories: Magnetic Rose, dir. Kōji Morimoto, 1995

Metropolis, dir. Fritz Lang, 1927

The Matrix, dir. Lana Wachowski & Lilly Wachowski, 1999

Σειρές

Batman The Animated Series: His Silicon Soul (s01e43), dir. Boyd Kirklan, 1992

Black Mirror: Be Right Back (s02ep01), dir. Owen Harris, 2013

Westworld, dir. Jonathan Nolan, 2016-

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑ

1. Στιγμιότυπο από παράσταση Banraku, <https://www.britannica.com/art/Bunraku>
2. Χάρτης της Ιαπωνίας του 1907, <https://gr.pinterest.com/pin/370069294376320489/>
3. Shibuya, Tokyo, <https://unsplash.com/@jezael>
4. Η σελίδα του πρωτότυπου Astro Boy που δημοπρατήθηκε για σχεδόν 270000€, <https://www.artcurial.com/en/news/osamu-tezuka-astro-boy-sold-269-400-eu>
5. Ο πρώτος Mickey Mouse, <https://edition.cnn.com/2017/11/17/entertainment/gallery/mickey-mouse-iconic-moments/index.html>
6. Η Betty Boop, https://en.wikipedia.org/wiki/Betty_Boop
7. Εικόνα από άρθρο για τα ρομπότ στο social distancing, https://www.independent.co.uk/news/long_reads/science-and-technology/japanese-coronavirus-social-distancing-robots-a9615911.html
8. Εικόνα από τυπικό Ιαπωνικό γεύμα σε τουριστικό οδηγό, <https://www.japan-guide.com/e/e2005.html>
9. https://en.wikipedia.org/wiki/Mamoru_Oshii
10. Ιαπωνική διαφήμιση εποχής για ηλεκτρική συσκευή, <https://nl.pinterest.com/pin/3659243432936552/>
11. Harvard Business Review
12. MIT Technology Review
13. The Amazing Spiderman, Stan Lee, Τεύχος 1 (1963)
14. Ghost in the Shell, Masamune Shirow, Τεύχος 1 (1989)
15. Ghost in the Shell, Masamune Shirow, Τεύχος 1 (1989)
16. Η πόλη του Hong Kong, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_tallest_buildings_in_Hong_Kong
17. Maybee, Julie E., «Hegel's Dialectics», The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.), forthcoming URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2020/entries/hegel-dialectics/>>

*Οι εικόνες που δεν έχουν αριθμηθεί, αποτελούν στιγμιότυπα από ταινίες και σειρές που αναγράφονται εντός τους.

**Εξώφυλλο/Ωπισθόφυλλο: Ταγκλή Κωνσταντίνα, Νίκος Τζουβαδάκης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ/ΣΚΟΠΟΣ/ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ/ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ 3

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	4
ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ	4
ΕΡΜΗΝΕΙΑ	4
Α. Υπόθεση Εργασίας	4
Β. Συγκρότηση και Περιεχόμενο Εργασίας	4

ΠΡΟΛΟΓΟΣ 5

ΤΙ ΣΕ ΚΑΝΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟ; (ΕΙΣΑΓΩΓΗ) 8

Η ΜΝΗΜΗ 11

1.1 Εισαγωγή κεφαλαίου	11
1.2 Μνήμη στην Επιστημονική Φαντασία	15
1.3 Μν Ανθρώπινη Μνήμη	19

Η ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ 22

2.1 Εισαγωγή Κεφαλαίου	22
2.2 Η Επίδραση της Πόλης στη Θεματική του GITS	24
2.3 Τεχνική Συνείδηση	29

Η ΕΞΕΛΙΞΗ 31

3.1 Εισαγωγή Κεφαλαίου	31
3.2 Η διαλεκτική του Hegel στο GITS	32
3.3 Ο μετα-άνθρωπος	35

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ 37

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 40

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ 42

ΦΙΛΜΟΓΡΑΦΙΑ 43

Ταινίες 43

Σειρές 43

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑ 44