

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Tadeáš Chyška

Tělesnost a identita v postmoderní spekulativní fikci:

Ghost in the Shell

Bakalářská práce

Praha 2024

Univerzita Karlova
Fakulta humanitních studií



Tělesnost a identita v postmoderní spekulativní fikci: Ghost in the Shell

Bakalářská práce

Řešitel: Tadeáš Chyška

Vedoucí práce: Mgr. Lenka Vojtíšková

Praha 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Podpis studenta:

Poděkování

Chtěl bych poděkovat magistře Lence Vojtíškové, za její ochotu práci vést a za snahu učinit ji co nejlepší. Své rodině za trpělivost a podporu. Magistru Davidu Heppnerovi.

OBSAH

OBSAH

ANOTACE

1. ÚVOD	8
2. KYBERPUNK	11
2.1 Kyborg, replikant, člověk: komparace	14
2.2 Ghost in the Shell	18
2.2.1 Ghost „and“ the Shell	19
3. POSTMODERNÍ KYBORG	27
3.1 Dualismus: dynamika periferie a centra	28
3.2 Tělesný subjekt: tělesné ego	35
3.3 Identita Kyborga	41
4. ZÁVĚR	47
5. BIBLIOGRAFIE	50

Anotace

Práce sleduje význam tělesnosti pro formování identity postmoderního člověka, skrze analýzu transhumanistického kyborga v japonském filmu *Ghost in The Shell* (1995). Motivací k práci na textu byla kniha Lewise Calla, *Postmoderní anarchismus*, zejména pak jeho využití literárního kyberpunku k rozvinutí myšlenek postmoderní filosofie. Callův přístup k problematice mě inspiroval k vlastní analýze klasického díla spekulativní vědecké fikce, skrze vybrané myšlenky postmoderní filosofie, feminismu a psychoanalýzy.

Klíčová slova: Dualismus, Feminismus, Identita, Kyborg, Kyberpunk, Postmodernismus, Tělesnost

Abstract

The aim of this thesis is to explore the importance of corporeality for identity formation of a postmodern human, through the analysis of a trans-humanistic cyborg as seen in the Japanese film *Ghost in The Shell* (1995). The book *Postmodern Anarchism*, by Lewis Call served as a source of inspiration for this work, specifically his use of literary cyberpunk for further developing the ideas of postmodern philosophy. Call's approach inspired my own analysis of a classical work of speculative science fiction through the lens of selected ideas of postmodern philosophy, feminism and psychoanalysis.

KEYWORDS: Corporeality, Cyborg, Cyberpunk, Dualism, Feminism, Identity, Postmodernism

1. ÚVOD

Motivací k práci na textu mi byla zejména kniha Lewise Calla, s názvem *Postmoderní anarchismus (Postmodern Anarchism, 2002)*, ve které se autor snaží teoreticky ukotvit a revitalizovat tradici anarchismu pro podmínky postmoderního projektu. Svě teoretické východisko syntakticky strukturuje do metafory postmoderního matrixu, který je maticí protínajících se „vláken“ (post)moderních teorií, kterým zároveň prezentuje myšlení předních postmoderních autorek a autorů. Callův přístup k subžánru spekulativní literatury a filmu, kyberpunku, který považuje za „[...] spekulativní dějiště postmoderní politiky [...]“ (Call 2002) a kterou označil za „[...] radikální politikou nového milénia [...]“ (ibid) inspiroval náplň této práce. Call v kyberpunku spatřuje živoucí obraz postmoderní společnosti, která není svázaná dominantní racionalitou současnosti, a která plně realizuje svůj radikální potenciál. Přestože Call pracuje s kyberpunkem především jako s příkladem faktické realizace postmoderního projektu, zdůrazňuje i funkci fikce jako můstku mezi akademickou a neakademickou sférou. Jako příklad takového překonání propasti mezi akademií a širší veřejností, zmiňuje film „*The Matrix*“ (1999), který milionům lidí zpřístupnil koncepty francouzského postmodernisty Jeana Baudrillarda (1929 – 2007), konkrétně jeho pojmy *simulace* a *simulakra* (Baudrillard 1994). Díky *Matrixu* se tyto koncepty staly součástí populární kultury, společně s pochybováním o autenticitě reality. Problematika simulované reality, s vývojem technologií jako je virtuální realita a umělá inteligence, i nadále nabírá na pádnosti.

Zatímco Call využívá kyberpunku k analýze velkých politických ideologií, tato práce se naopak zaměří na jeho intimnější stránky, přesněji řečeno ty nejintimnější, které však mají rovněž širší přesah do veřejné sféry a vedou spolu dialog. Call pomocí pojmů postmoderní filosofie, sémiotiky a feminismu, mapoval prostor pro potenciál radikálního postmoderního politického projektu. Mé ambice jsou výrazně menší: pokusit se zpřístupnit vybrané koncepty postmoderního myšlení skrze narativ klasického kyberpunkového díla „*Ghost in the Shell*“ (Oshii 1995), v duchu Callova tvrzení, že „*vědeckofantastická literatura ve skutečnosti slouží zásadní překladatelské funkci, jelikož činí nepopíratelně nepřístupné myšlenky radikálního postmodernismu, přístupné širšímu publiku.*“ (Call 2002, s.12). Tomuto východisku odpovídá i struktura práce. První část textu se zabývá problematizací motivů kyberpunkových světů a následnou kontextualizací vybraného díla za pomoci komparativních prostředků. Následující část věnuje samotné analýze dějového narativu

„*Ghost in The Shell*“ v módu jeho konstruktivního čtení, jehož předními motivy jsou karteziánský dualismus, pojem ducha a transcendence bytí (mysli). Již toto čtení se však neobejde bez kritické reflexe ztvárnění vztahů identity a tělesnosti, jejichž teoretickému rozboru a vztažení teorií psychoanalýzy a feminismu k narativu, se věnuji ve třetí části práce.

Postmoderní fiktivní světy se nám prostřednictvím toho, co se nám nyní může zdát „cizí“ a odtažitě, snaží přiblížit to, co je nám nejbližší, co z nás dělá to, čím jsme. Člověk se od nepaměti posouvá kupředu díky vědě a technice. Neustále se snaží posouvat hranice. Takové snažení však s sebou nese konkrétní úskalí, kterým je odcizení. Odcizení spočívající nikoliv v odnětí produktu své práce, ale naopak v proměně člověka ve vlastní produkt práce. Člověk se nereflektovaně stává obětí svého zápalu pro věc. Postmoderní příběhy nám nastavují zrcadlo. Jejich nejintimnějším motivem je hledání lidskosti v rozmanitých formách. Kyberpunkový protagonista je často dehumanizovaný. Buď je jeho lidskost druhořadým produktem jeho existence, která je následně pošlapána systémem útlaku, pro který je takřka vše pouhým prostředkem. Nebo ji již v první řadě protagonista postrádá: může být umělým člověkem, bytostí zrozenou z informací, nebo simulací vědomí; bytostí, jejíž design upřednostňuje účelnost před realizací. Síla kyberpunkových fikcí spočívá v jejich rozmazání hranic, hranic mezi „lidským“ a „ne-lidským“. Tím, že v jejich vyobrazení lidí a strojů není takřka rozdíl, nám nejen umožňují nahlížet možnému evolučnímu potenciálu lidí a „post-lidí“, ale dovolují nám nahlížet na dehumanizované bytosti, snažící se vymanit z nepřízně osudu, a snahu těchto bytostí reflektivně obrátit na sebe v podobě otázky, zdali i my sami se nevědomky nestáváme něčím sobě cizím. Postmoderna argumentuje především tím, že na své odcizení, se nemáme dívat jako na limit, který bychom se snažili přizpůsobit dávnému ideálu člověka, který již není. Vybízí nás k hledání své lidskosti v nových, osvobozujících formách, s důrazem na zachování toho, co nás dělá lidmi. Kyberpunkové tak představují ideální prostor pro reflexi dualismu tělo/mysl, a z něj vycházejícího pojetí subjektivity, které se epistemologicky pohybuje na rozmezí obou světů.

Call rovněž motivoval výběr autorů, jejichž teorie slouží jako východisko mé analýzy. Ke zpochybnění nadřazenosti mysli nad tělesností a karteziánského dualismu si propůjčují koncepty Freud-Lacanské psychoanalýzy a feministické kritiky dualismu u Elizabeth Groszové (nar. 1952). Ta se pokouší osvobodit subjektivitu od dualistického nahlížení, rekonfigurací těla a jeho osvobození, bez toho aby propadla v redukcionismus a neupozadila tak roli niternosti, nebo psyché. Pouze teoreticky upřednostňuje tělesnost, jakožto primární konstituční složku subjektivity a vyrovnává se tak s dualismem, který vztah mezi tělem a myslí narušuje již od Descarta, potažmo Platóna. Zatímco skutečný

postmoderní potenciál technologicky vylepšené (augmentované) identity kyborga, nastiňuje Donna Harawayová (nar. 1944) ve svém eseji „*A Cyborg Manifesto*“ (1991). Jelikož rekonfigurace těla (v našem pohledu) nutně implikuje i vznik nového chápání identit, které mohou být zcela radikální: např. je možné „re-kódovat“ jejich význam a odpoutat je tím od dosavadního chápání sexuálně definované identity. Nabízí možný pohled na to, co znamená být člověk v informační době, ve které tenké hranice mezi člověkem a strojem, organickým a syntetickým, sexuálním a asexuálním, chemickým a informačním, problematizují samotnou podstatu konceptu individuální identity (Call 2002, s.131).

Futuristická vize světa kyberpunku představuje bezpečné prostředí pro experiment v myšlení, kterému se věnují následující stránky.

2. KYBERPUNK

„...vyjadřuje téměř každý motiv radikálního postmodernismu: dekonstrukce sebe sama, rozpad karteziánského konceptu prostoru, rozpracování nových síťových modelů identity a komunikace.“

Lewis Call: Postmoderní anarchismus

Kyberpunkový svět není pouze dystopickým varováním, ale živoucí vizí, ve které jsou vědění, prožívání, touhy a bytí radikálně decentralizované, kde takřka vše odpovídá modelu počítačové sítě. Jsou osvobozeny od ontologie, založené na epistemologii centra, jelikož centralistické modely jsou zde již překonanou minulostí, rigidní a neflexibilní byrokratické struktury (s odkazem na Maxe Webera), jež byly nahrazeny pavoukem jednotlivých uzlů, *hyperrealit*, nelineárního textu, strukturujícího vědomí a komunikaci, kde nejen čas, ale především prostor, nabývá víceúrovňovosti, vynořující se z moře informací, „*space of flows*.“ (Castells 2000 s.696) Kyberpunk, které jsou často interpretovány z hlediska ohrožení lidství, narativními prostředky odcizují postavy v ději, které jsou nivelizovány a znicotněny na pozadí neprostupných metropolí a kulturou konzumismu, která nezná hranic osobního prostoru. Svým hyperbolickým ztvárněním odcizení a ztráty identity, slouží k reflexi životních podmínek současnosti, naléhá na nás s tím, že negativní důsledky pokroku lze při nejmenším zmírnit, ba i zcela zastavit. To se však rozhodně nedá říct o technologickém pokroku, který svou nevyhnutelností nabádá k přehodnocení způsobu nahlížení na život a na svět, ve kterém je člověk ještě více závislý na symbióze s technologií, tak aby takové nahlížení, odpovídalo jeho komplexitě a odlišnosti. Snažení, které představuje výzvu pro postmoderní filosofii.

Považovat science fiction za čistě spekulativní fikci lépe odráží její podstatu a umístění v kontextu myšlení a vědy, jelikož takový přístup nevědomě klade do popředí spekulativní funkce subžánru, a líčené závěry nejsou jednoduše odmítané kvůli své nepřesné vizi technologického vývoje. Nutno však zohlednit, že mnohé i z těch nejstarších science fiction, nejen dokázaly předpovědět funkce mnoha současných technologických výtvarků, ale zároveň s tím rovnou spekulují o možných důsledcích. To je přístup, který by se od současných praktik nemohl snad už více lišit. Science fiction staví svá východiska na ověřitelných teoriích, zatímco spekulativní fikce naopak zakládá ty své na indikacích a možných implikacích, které ve svých závěrech dovádí do důsledků a extrémů: jejím

posláním je přehánět. Kyberpunk se už od dob původních autorů, jako je William Gibson (nar. 1948) a Bruce Sterling (nar. 1954), zabývá problematikou, často hovorově označovanou jako „*Low life, high tech*“, která v sobě shrnuje nepoměr v distribuci kvality života a technologického pokroku. Většina kyberpunkových dějů však tyto sociální nedostatky popisuje skrze zaměření na strasti a podvrtné činy odcizených jedinců, souhrnně outsiderů, které sleduje na pozadí sociopolitického komentáře, namířeného na predátorský korporativismus, „hyper-“ kapitalismus, nerovný přístup ke zdrojům (výrobních prostředků) a kybernetickou meta realitu, ať už v podobě virtuální sítě, která jako roucho překrývá fyzický svět, nebo překonání lidské podmínky za pomoci kybernetických implantátů. Dystopická vize světa *Ghost in the Shell* se nevymyká konvencím kyberpunku, naopak jej lze považovat za vzorový. Kritika megakorporací, které svým vlivem a mocí takřka nahradily státní útvary, je zde více skryta, z důvodu zasazení děje do prostředí tajných bezpečnostních služeb a mezinárodní špionáže, lze ji však vyčíst především z postojů a myšlenek postav, na jejichž životy má přímo vliv (kybernetická těla postav jsou klasifikována jako zbraň, vyrobená státním kontraktorem zvaným Megatech, přičemž název firmy výmluvně shrnuje její roli).

Korporace ve světě kyberpunků nabývají na nových významech; nejsou již pouze hybnou kapitalistickou silou, která ovlivňuje kulturu prostřednictvím produkce předmětů touhy, ale transcendují do dimenze, ve které již nemusí vychovávat prostřednictvím důmyslných marketingových kampaní a lákadel, ale své konzumenty si mohou vychovat zcela doslovně: jejich produktem se stává syntetická bytost.

Zde se setkáváme s hlavním motivem kyberpunkové fikce: rozdílem mezi organickým člověkem a syntetickou bytostí, známou pod názvy jako android, kyborg či replikant. Jádro humanistické a existenciální důležitosti kyberpunku tkví právě v této oblasti, která je sama o sobě problematická ve své interpretaci, jelikož její myšlenky lze vyložit jak v konstruktivním duchu, tak i v duchu dekonstruktivním. Kyberpunková fikce dokáže problematizovat lidskost způsobem, ze kterého vyjde silnější subjektivní racionalita, upevněná ve své neotřesitelné osobní identitě, ale rovněž je schopna popsat transhumanistikou i posthumanistickou vizi „člověka“, který překonal dosavadní hranice biologie a sociokulturního vepsání, jehož vědomí je otevřeno proudu sítě informací, není omežován rigidní osobní identitou, neustále se rekonfiguruje a překonává se v Nietzschevě smyslu „*stávání se*“. Postmoderní subjekt je v neustálém projektu sebe-překonávání: jeho subjektivita zůstává mnohostranná, nesvázána totalizující jednotou (Call 2002, s.22). Touto podivnou a cizí entitou je radikální postmoderní kyborg, subjekt s potenciálem vymanit se

ze všech systémů nadvlády. Subjektivita, která svým rozšířeným vnímáním a propojeností s ostatními na osobní úrovni, skrze informační síť a tělesná vylepšení, je schopna plnějšiho kolektivního života, který odolává osamocení a který se zakládá na autentických spojeních a příbuzenství (Haraway 1991).

2.1 Kyborg, replikant, člověk: komparace

Ve srovnání *Ghost in the Shell* s další filmovou adaptací knižní předlohy, které se dostalo legendárního statutu, „*Blade Runner*“, (1982) na motivy novely Phillipa K. Dicka „*Sní androidi o elektrických ovečkách (Do Androids Dream of Electric Sheep)*“ (1968), je role korporací ve světě „*Blade Runnera*“ mnohem patrnější a dějově více exponovaná. Základní dějové linie obou děl jsou si v lecčem podobné, jejich ztvárnění a narativ jsou však diametrálně odlišné. V *Blade Runner* sledujeme Ricka Deckarda, který je nejen policistou se speciálním posláním, ale zároveň je fyzickým produktem korporace. Skutečnost, která i vzhledem k divákovi, není faktická a je pouze domněním, neustále se opakující otázkou. Samotný Deckard se této myšlence brání, je přesvědčen, že dokud je schopný sám za sebe racionálně uvažovat, není důvod o své existenci pochybovat. Jeho speciální role u policie, kterou film prezentuje vizuálně zanedbatelnou (velikosti její základny se utápí mezi mrakodrapy), v porovnání s korporátními sídly o biblických rozměrech, jejichž vliv je u replikantů, neboli umělých lidí, umocněn o vědomí, že za svou existenci vděčí právě těmto korporacím. Vědomí toho, že replikanti nejsou „skuteční lidé“ dovoluje Deckardovi vykonávat své morálně pochybné povolání, jehož náplní je likvidace replikantů, akt kterému se eufemisticky říká „odchod do penze.“

Blade Runner 2049 (2019) navazuje na svého předchůdce jak po narativní stránce, tak po stránce motivů, z nich ty zásadní zůstávají stejné: na povrchu stojí otázka, jestli vůbec a za jakých podmínek můžeme něco umělého považovat za lidské, pakliže je to od lidí nerozlišitelné (Deckard podrobuje replikanty testu, který je obdobou Turingova testu¹, který doslova testuje jejich „úroveň lidství“). Otázka, která pro Donnu Harawayovou je naprosto bezpředmětná, jelikož na širší úrovni, například na ekonomické, je hranice mezi člověkem, závislým na technologiích pro svou obživu, která se podílí stejným dílem na výsledku práce jako člověk samotný (umožňuje mu práci vykonávat), a „čistokrevným strojem“ takřka nerozlišitelná, neoddělitelná. (Haraway 1991). Harawayová na technologicky vyspělých společnostech oceňuje jejich schopnost rozvracet dualismy, ve kterých se dominantní látka identifikuje na základu dichotomie nedostatku druhé složky, čímž tradičně bylo dědictví osvícenství a kolonialismu, respektive „to cizí, rozdílné, ženské, přírodní, tělesné, neracionální...“ (ibid).

Ve společnostech, které dokáží vytvářet umělé bytosti, podobající se lidem, je velmi obtížné rozlišit organický život od syntetického, člověka od replikanta, člověka-nástroje od

¹ Test Alana Turinga (1912 – 2007), který hodnotí úroveň „inteligence“ umělé inteligence. Umělá inteligence která projde testem, odpovídá na otázky stejným způsobem jako člověk: mezi odpověďmi člověka a stroje nelze poznat rozdíl.

stroje-nástroje. Jakoby v reakci na to se celý narativ pokračování „Blade Runnera“ odvíjí od obecnější otázky, která se naopak týká významu lidskosti, neboli co to znamená být člověkem. *Blade Runner 2049* toto téma problematizuje o třetí dimenzi, kterou představuje virtuální přítelkyně hlavního hrdiny (Joi), bytost, kterou by podle logiky vztahu člověk-replikant, která prostupuje světem „Blade Runnera“ měl protagonista považovat za sobě podřízenou, ale místo toho se s ní identifikuje více než s lidmi, i přesto že představuje naprogramovaný nástroj, stvořený k tomu bezpodmínečně milovat druhé. Účelnost je osud, který sdílí oba dva, liší se pouze zaměřením. Joi je komodifikace organického vztahu, jejímž účelem je simulovat bezpodmínečnou lásku (fenomén, které sám nemá základ v realitě). Vedle účelu, který plní v narativu (další vrstva umělé bytosti, která má pomocí kontrastu fyzické tělesnosti s digitálním hologramem připodobnit replikanty ještě více lidem), je jejím posláním udržovat *status quo* poslušného „blade runnera“ (protagonisty), stejně tak jako samotný „blade runner“ udržuje *status quo* nadřazenosti organických lidí. Joi je očividným postmoderním znakem, *simulakrem*, který slouží ke kompenzaci nedostatku organických osobních vztahů ve společnosti, je produktem ekonomiky izolace a osamění, který využívá sociálního deficitu pro průmyslovou kompenzaci organického (lidského, přirozeného) virtuálním, bez jakékoliv autentické substance a signifikace. *Blade Runner 2049* se stejně jako *Ghost in the Shell* ptá po hledání jiné identity, než je ta, která vychází z účelnosti stvoření, z designu, z esence předcházející existenci. Hlavní myšlenkou filmu, tak může být další otázka: „Copak není překonání identity, která nám byla naprogramována světem, demonstrací svobodné volby a tím, co nás dělá svébytným subjektem?“.

Všechny tři zde zmíněné filmy se provokativně ptají po naší podstatě, a napadají naši představu o nejvyšší formě vědomého druhu tím způsobem, že ji konfrontují s replikanty (kyborgy, umělou inteligencí), umělými lidmi, na které se nahlíží jako na živé nástroje a otroky, kteří však disponují všemi typickými vlastnostmi nadlidí, jako je větší síla, výdrž, odolnost, intelekt atd. Jde o atributy vlastní i kyborgům v *Ghost in the Shell*, kteří jich však vedle bioinženýrství, dosahují především kybernetickým vylepšením – biomechatronikou – a na rozdíl od replikantů mají přístup do rozsáhlé kyberprostorové sítě. To je vlastnost, kterou replikanti postrádají zejména z narativních důvodů, jelikož inkluze kybernetické stránky by ještě více odcizila představu o podobnosti replikanta s obyčejným člověkem (fenomén, který se v *Ghost in the Shell*, kde takřka každý disponuje kybernetickým implantátem, vyskytuje ojedinele).

Tato představa „obyčejného člověka“ je předmětem filosofické kritiky v *Blade Runner*, která si pokládá otázku: Jak je možné, že se o nadčlověku (replikant), když se jedná

o něco, co již lidskost (alespoň po fyzické stránce) překonalo, uvažuje jako o něčem, co jí ani nedosahuje? *Blade Runner* nám v rámci svého narativu nabízí jednoduchou odpověď, rozšířenou mezi nereplikanty i replikanty, a sice že replikant je nižší formou existence, jelikož není schopen reprodukce (biologickou cestou). Se stejnou problematikou se setkáme i v *Ghost in the Shell*. Tato distinkce se ukáže být nepádnou, což by mohlo mít destruktivní důsledky pro podobou společnosti, která se cítí bytostně ohrožena existencí replikantů, a jejíž jedinou obranou je ideologie, která vyzdvihuje lidstvo nad replikanty-nástroje. Víra v tuto ideologii je záhy demonstrována tím, že misí k zatajení pravdy, na které závisí zachování *statusu quo*, je pověřen replikant-nástroj (protagonista), jehož účelem bylo „odvádět replikanty do penze“, tedy ironie reality, na kterou sám upozorňuje slovy, že ještě nikdy „neposlal do penze“ něco, co se narodilo. Na jazyk, který se používá k označení činu vraždy dítěte, v zájmu zachování lidskosti jako dominantní morální hodnoty, a který je zcela konvenční, pakliže jde o replikanty, by nebylo ani třeba upozorňovat. Možná pouze s výjimkou jeho použití i v případě, kdy se jedná o přirozeně narozenou bytost, která by se podle odpovídající logiky mohla označit za lidskou. Zda se bytost narodila či ne, je jediné a zcela zásadní kritérium diskriminace mezi organismy: národnost, náboženství, kultura, rasa či pohlaví jsou druhořadé koncepty, sekundující základnímu znaku narození. Tato redukce, zaměřená na marginalizaci velmi specifické skupiny populace, kterou tím kontroluje, posiluje dojem celkové celistvosti a homogenity.

Blade Runner podobnost mezi člověkem a replikantem problematizuje na čtyřech kategorických úrovních:

(1) Tělesnost: lidé i replikanti sdílí genetický kód, který není digitální, binární kód, jako u umělé inteligence. Schopnost reprodukce je klíčovým momentem v ději i narativu, který *de facto* po fyzické stránce ztotožní lidi a replikanty.

(2) Koncept duše: protagonista zmiňuje, že „*narodit se, znamená mít duši*.“ Vágní povaha duše je v *Blade Runner* formalizována na Descartovo „*Myslím, tudíž jsem*.“ Toto pojetí však umožňuje přemýšlet o umělé inteligenci (ve smyslu Artificial General Intelligence, nikoliv v podobě jazykového modelu) jako o něčem, co má duši, minimálně umožňuje sloučení myšlení s bytím.

(3) Paměť: replikanti mají implantované syntetické vzpomínky na dospívání, ke kterému nikdy nedošlo, s cílem učinit jejich reakce a emoce lidštější a upevnit jejich osobní identitu.

(4) Svobodná vůle: schopnost svobodně se rozhodovat, tudíž nepodléhat vnitřním a vnějším impulzům, jako jsou instinkty a manipulace (programování), pokládáme za atribut lidství, ačkoliv ani my sami nejsme vždy schopni odolávat různým vlivům. To nás však nedělá méně lidskými, stačí nám věřit tomu, že jsem pány svého osudu. Přesně to si myslí i protagonista replikant až do chvíle, kdy zjistí, že jeho implantované vzpomínky jsou sice pravé, ale patří někomu jinému.

Logika, jejímž měřítkem a nejvyšší hodnotou je „lidskost“, je vrozeně nedostatečná a naivní na to, aby byla schopna lidské kvality definovat: redukuje člověka, kterého drží jako nejvyšší měřítko všech věcí, na výčet kvalit. Svůj vyšší status člověk odvozuje od jistot, které vůbec jisté nejsou, a své nedostatky odlehčuje výtvořem něčeho umělého, o čem se domnívá, že bude trpět podobným dilematem. Proto se je *Blade Runner* snaží přiblížit skrze bytosti, které strádají na humanitě, ale jako organismy ji v leccčem překonávají. Kyberpunk nám sofistikovaně předkládá kritické zrcadlo v podobě nelidských postav, kvantitativně postrádajících vlastnosti, definující člověka, ať už jde o postavy umělé či kybernetické, demonstrující lidské kvality, nebo naopak postavy lidské, které se stávají otroky systému a ve snaze zachovat *status quo*, který spočívá v nadřazenosti lidského druhu, obětují tu svou.

Na teoretické půdě zpochybňuje tuto racionalitu Donna Harawayová, jejíž kyborg představuje bytost, vymykající se pevným hranicím, kterými člověk identifikuje rozdíly mezi člověkem a strojem. Kyborg je bytostí, která se vymyká sociálně přidělené, naprogramované, identitě. Možnosti její identity jsou přímo úměrné její bytostní rozmanitosti. Plasticita identit je alternativou současné feministické politiky identity (politické sdružování, zakládající si na společné identitě jako je gender, sexualita, rasa, tělo, sexualita atp.), na místo které propaguje sdružování na základě příbuznosti. Politika založená na rozlišování a antagonismu (vůči moci) marginalizovaných skupin ještě více poškozuje a atomizuje širší veřejnost a komunity, což oslabuje občanskou společnost. Fiktivní svět *Blade Runner* svou fiktivní politiku identit nezakládá na rase, sexualitě, náboženství atp., ale na opozici replikantů a lidí, čehož se sice politicky nezneužívá k principu „rozděl a panuj“ (toho jsou příčinou samy skupiny, které se vytvářejí kolem společné identity, a oslabují své politické postavení odkloněním energie a úsilí, mimo politickou aktivitu heterogenních komunit), ale navzdory snažení o sociální stabilizaci a soužití lidí ne-replikantů, se strojovým a systémovým upevňováním své dominantní identity lidskosti vzdalují od jejího ideálu a přibližují se naopak, obrazně řečeno, nelidským strojům, které jsou ztělesněním nedostatků lidskosti.

2.2 Ghost in the Shell

V módu konstruktivního diskurzu, který upřednostňuje význam dualistického podtextu racia jako konstitučního prvku subjektivity a který se především snaží připodobnit nové a různě zažitým a známým konceptům, se nese i konvenční čtení narativu *Ghost in the Shell*. Jde o snažení, které se i z dějového hlediska zdá být paradoxní. Ve světě *Ghost in the Shell* je idea „obyčejného“ organického člověka ve srovnání s výskytem v *Blade Runner* takřka zcela překonaná: je obtížné najít člověka bez implantátu, kyborg je zde (dle definice splynutí člověka a stroje) až na výjimky každý, proto rozlišujeme novou dimenzi kyborga, která odpovídá replikantům v tom ohledu, že jde o zcela syntetické bytosti, jejichž těla a *psyché* (v souvislosti se způsobem čtení narativu se odlišný důraz klade na možné významy, jako jsou mysl, duše, či psychika) jsou prakticky zcela umělá. Tento svět s ohledem na lidskou podmínku, můžeme jednoznačně označit za transhumanistický. V některých ohledech, které vyplývají z rozuzlení děje, i za posthumanistický. Člověk-kyborg zde představuje další krok lidské evoluce – vedle implantátů, rozšiřujících jeho fyzické vlastnosti a smysly, má skrze mozkový čip přístup do rozsáhlé komunikační sítě, rozšiřující jeho vědomí díky neustálé propojenosti s okolím. Technologismus *Ghost in the Shell* prezentuje podobné možnosti v duchu každodennosti jako běžnou součást světa, což přidává analytickému potenciálu matérie.

Postmodernímu potenciálu z hlediska ztvárnění problematiky tělesnosti a identity patří třetí dílčí část textu. Nyní je na místě předložit analýzu děje, v módu čtení narativu, který nazývám konstruktivním, a jehož myšlenkové „konstrukty“ se v následujících částech stanou předmětem postmoderní analýzy, nesoucí se naopak v duchu čtení, který označuji za dekonstruktivní.

2.2.1 Ghost „and“ the Shell

Ghost in the Shell je počinem japonské animace (známé na Západě pod termínem anime), z dílny Mamoruoa Oshiiho, na motivy komiksu (mangy) Masamuneho Shirowa. Film byl uveden roku 1995, jen o pár let později než předloha, a je reakcí na technologický „boom“ devadesátých let minulého století. I přes svůj vizuální formát se film stal populárním u západního publika, čemuž pravděpodobně vděčí svým vyobrazením technologicky propojeného, globálního světa, ale i svým filosofickým motivům. Karteziánský dualismus hraje v ději zásadní roli, na úrovni jazyka slouží jako interpretační systém, kterým se divákovi prezentuje radikálně technologicky vyspělý svět jako ne docela tak odlišný tomu, který známe. Právě snaha začlenit progresivní motivy do familiární logiky universalismu je kritizována postmodernou. Hlavní motiv konstruktivního módu čtení lze vyčíst již z názvu, který je sám metaforou pro dualitu ducha a tělesné schránky. Tělo zde hraje instrumentální roli: je schránkou pro ducha, jehož konečným cílem je transcendence.

Děj sleduje Majora Motoko Kusanagiovou, zcela umělou kybernetickou bytost, do jejíhož syntetického mozku byla nahrána osobnost jejího organického já (oskenováním organického mozku), i když děj v tomto ohledu není zcela jasný a je možné, že stejně jako implantované vzpomínky replikantů v *Blade Runner* slouží tato myšlenka jako historická kotva pro Motoko a její osobnost. Motoko i tak zažívá krizi identity, jelikož si není jistá, zda pouze „otisk“ jejího tehdejšího já, pakliže vůbec někdy existovalo, znamená i přenos její tehdejší duše do nového těla. Pojem duše, nebo ducha, zůstává úmyslně nespecifikován a je jedním z hlavních předmětů filosofické polemiky filmu i narativní interpretace. Výchozí situaci děje lze shrnout následovně: Motoko se považuje za nižší bytost (oproti polokyborgům, neboli „lidem“), protože neví, zda je pouze prázdnou schránkou, zhotovenou za účelem (bezpečnostních složek), či je v jejím umělém, kybernetickém těle duch. Film pracuje s tradiční představou, že sídlem ducha je mozek, čímž naznačuje, že duch-mozek může existovat bez těla (relevantní pro závěrečné scény filmu).

V úvodních titulcích je vyobrazen záběr skenu organického mozku hned po scéně, ve které je kybernetický mozek vložen do umělého těla kyborga. I kyborgovo tělo se anatomicky podobá organickému, což vzbuzuje dojem, že lidé-kyborgové se raději vidí a vnímají jako organičtí lidé než kyborzi. Podobnost těla tomu lidskému, zároveň dovoluje snadněji se ztotožnit s protagonisty děje. Celý proces vytváření kyborga je protkán vizuální symbolikou porodu: tělo prochází několika hladinami tekutiny, po většinu zaujímá pozici plodu (fetus).

Důraz je zde i na kůži, kyborg není pouze slitina a syntetický sval, není robot.²

V následující scéně se Motoko probouzí ve svém pokoji, který je stejně sterilní a účelový jako ten, ve kterém žije protagonista *Blade Runnera*, nebo jako buňky, ve kterých přespávají japonští businessmani (děj filmu je sice zasazen do Japonska, ale vizuální inspirací byl Hong-Kong). Lze v něm spatřovat další úroveň metafory, symbolizující vztah interiéru s exteriérem: Motoko sedí na posteli, kolem ní nic než tma, v kontrastu s oslepující září za oknem, pod kterou se skrývá neprůhledné panorama mrakodrapů. Je to depresivní výjev bez emocí, interiér pokoje symbolizuje prázdno a šero interiéru psyché, exteriér není o nic optimističtější. Okno je zrcadlem, odrazem interiéru apartmá, Motokinina psyché. Je bez emocí, bez touhy, v tichu a osamocení. Bez subjektivní identity. Dojmy z této scény jsou posíleny následujícím dialogem, ve kterém Motoko zmíní svého ducha způsobem, který naznačuje že myšlenky jejího vnitřního ducha nepatří jí, že přichází odjinud, od Boha (?) Motoko o sobě neuvažuje jako o individuálním subjektu, považuje se za objekt pro ostatní, za nástroj. Na základě tohoto dialogu lze vnímat předchozí scény, zobrazující porod a prozření v apartmá doslovně, jako vývoj dítěte, které není individualitou, které v psychoanalytickém smyslu, neprošlo „*fází zrcadla*“. Motoko o sobě uvažuje jako o stroji, objektu. To, že si své substance váží méně než „organicky lidské“, potvrdí zcela vzápětí dialog s Togusou (kolega policista), který má organické tělo (disponuje pouze mozkovým implantátem, pro vnější komunikaci) jako nástroj je oproti Motoko nepraktický, ale jeho hodnota se odvíjí od jeho „přirozených“ (přírodních) kvalit. Vizuální a narativní ztvárnění jejich odlišných těl navozuje dynamiku, která se na první pohled vymyká genderové konvenci: Motoko v této situaci zastává silné maskulinum, odpoutané od lůna přírody, před okamžikem promlouvala s bohem, zatímco Togusa je femininum, slabší, provázaný s přírodou, je nutné ho v případě boje chránit, jelikož jeho tělo není vylepšené a méně snese. Nicméně na druhý pohled nijak podvrtná není, pouze genderové stereotypy přenesla na opačné pohlaví.

Další scény maskulinitu Motoko pouze upevní, i tak jsou jí však připisovány rysy sexuálně definovaného těla (ženského), což lze pozorovat na interakcích především s Batouem (dalším kolegou). Ve scéně, kde je muži, kterému byly nevědomky implantovány vzpomínky, u výslechu vysvětleno, že jeho rodina a vše, co zná, je lež Motoko vše pozoruje za sklem místnosti, úhly záběru naznačují, že se v jednom pohledu identifikuje s mužem, který po ztrátě vzpomínek neví, kým je, Motoko se cítí podobně, jelikož neví, zda i její

² Důležitost kůže bude nahlédnuta v kapitole psychoanalýzy a formování ega jako tělesného ega, které je odrazem vnějších stimulů, zprostředkovaných tělem přes kůži.

vzpomínky jsou autentické, „reálné“. Batou na její obavy reaguje větou, ve které tvrdí, že i umělé vzpomínky a myšlenky jsou stále informace, které můžeme považovat za „reálné“, pakliže nejsme schopni poznat rozdíl. Jsou realitou i fantazií zároveň. Zdá se, že jde o odkaz na představu „nekonečného množství osobních realit“, které jsou vlastní postmoderním světům, ve kterých nekonečný tok informací má potenciál neustále utvářet a přetvářet „hyperrealitní“ konsenzuální halucinaci, která je považována za „objektivní realitu“, ale ve skutečnosti se skládá z nespočtu osobních realit. A realita v takto hluboce propojeném světě je jednoduše záležitostí názoru (Call 2002, s.120). V konstruktivním čtení naopak jde o odkaz na karteziánskou racionalitu, kterou Batou naznačuje, že ačkoliv „[...] naše myšlenky nemohou být všechny zcela pravdivé, poněvadž my nejsme docela dokonalí [...],“ (Descartes 1992, s.31) jisté je, že pokud myslíme, tak jsme (ibid); dává tak Motoko impuls k tomu, aby o sobě začala přemýšlet esenciálně, aby svou existenci nestavěla pouze na své účelnosti, jen kvůli tomu že nezná svůj smysl.

Další scéna, ve které se Motoko jde potápět do městského zálivu, zvýrazňuje motivy scény předchozí, podobným způsobem jako scény ze začátku filmu dodávaly zpětně význam těm úvodním. Motoko pomalu stoupá k hladině vody, ne odlišně od úvodní scény jejího „narození“, zde je však tvář v tvář hladině konfrontována se svým odrazem – jde o záběr, jehož účelem je upřednostnit motiv dualismu Motoko-schránka a Motoko-duch. Motoko již není prázdná schránka, ztracená existence v cizím těle, ale odraz symbolizuje její nově objevenou individualitu, opět zde lze sledovat analogii s psychoanalytickou „*fází zrcadla*“ (o ní pojednám až později). Význam této vizuálně působivé scény se ukrývá v barvě: tmavé a světlé barvy, mohou symbolizovat temný interiér uvnitř Motoko (s odkazem na scénu v apartmá), v kontrastu s jasným a barevným odrazem svého exteriéru, rovněž však mohou představovat kontrast sféry profánní s posvátnou, pobízet Motoko hledat svou substanci mimo sebe. Na její odtělesnění (disembodiment) upozorňuje i to, že když se svléká před očima Batoua, ten odvrací zrak ve studu, zatímco Motoko ani nenapadne, že by mohlo jít o sexuálně sugestivní akt a že se stává pasivním předmětem touhy. Scéna má upozornit především na to, že Motoko není člověk a podobné konotace jsou ji cizí, problematika tělesnosti je však pro tuto scénu (a další) klíčová, a proto je nutné ji zohlednit již v rámci konstruktivního čtení, ve kterém kybernetické tělo Motoko představuje „ženské“ tělo, které je tak sociokulturně vepsané, ačkoliv není biologicky determinované.

Vizuální reprezentace jejího těla jako ženského-sexuálního ignoruje fakt, že nemá žádné biologické aspekty, které by ji spojovaly s „posláním“ mateřství (přesněji, není fyzicky schopna otěhotnět). Nepředstavuje bytost, kterou by za účelem přežití druhu bylo

třeba chránit, leč Batouovo ochránářské chování upozadňuje potenciál její tělesnosti, ve smyslu demonstrace síly, která je srovnatelná až přesahující tu mužskou, a místo toho ji vnucuje konstruktivistické pojetí ženské sexuální identity jako křehké a slabé, něco co se absolutně nepotkává s reálným potenciálem jejího těla, který vidíme na obrazovce asi stejně často, jako lpění kamery na jejích ženských partiích. Batouova maskulinita je ztvárněna pro potřeby narativu, není však nikdy prezentována jako „sexuálně vyzývavá.“ Film využívá kinematografických a narativních prostředků, aby reprodukoval normativní kódování feminity, a aby přiblížil cizí a rozdílný podobu kyborga převládajícímu vnímání sexuální difference: efektivně v takovýchto scénách redukuje Motoko na sexualizovaný předmět potěšení mužského pohledu (Silvio 1999, s. 65). Postava Batoua zastupuje v narativu humanistické stanovisko a potenciál postavy kyborga nám přibližuje v binaritě, ve které se snaží Motoko ukotvit, ať už jde o dynamiku „*res cogitans, res extensa*“, nebo genderové role. V rámci konstruktivního čtení však můžeme tento diskurz redukovat na polidštění kyborga, jehož jinak utilitární podstata spočívá v jeho použití jakožto zbraně, což je metafora doslovně popsána v dialogu mezi Motoko a Togusou na začátku filmu.



Obr. 1 – Odras na hladině. *Ghost in the Shell*, 1995

Cílem Motoko, zdá se, je vyrovnat se člověku v jeho „lidskosti“ (podobné jako případ replikanta). V dialogu na lodi popisuje konstituční atributy člověka, mezi které řadí fyzickou autenticitu, která lidem umožňuje rozlišit svůj subjekt od ostatních lidí (objektů). Motoko dále popisuje formování osobnosti shromažďováním informací a zkušeností, které se na subjektu podepisují a vytváří jeho vědomí, což v leccem připomíná Freudův výklad o

formování ega (proces, kterému věnuji pozornost v jedné z následujících kapitol). Zdůrazňuje však, že se cítí „uvězněna“. Odkazuje na původ svého těla, které je majetkem Sekce 9 (policejní útvar, pro který pracuje), a které svazuje její subjektivitu s účelností zbraně. Její postoj lze shrnout následovně: člověk je substance, jejíž podstata spočívá v myšlení, která nepotřebuje pro existenci žádné místo ani tělo. Toto neodmyslitelné „Já“ to je duše, která je rozdílná od těla. Můžeme si odmyslet svět, ostatní substance i své tělo, ale sebe sama ne, existujeme, pokud myslíme (Descartes 1992). Dekonstruktivní výklad by se naopak zaměřil na potenciál těla kyborga, jako vstupního a výstupního zařízení vedle jejího vylepšeného mozku, jehož výhody Motoko zmiňuje. Omezujícím faktorem by zde naopak byla racionalita a vnímání prostoru vedle skutečnosti, že Motoko, její tělo a mozek, jsou majetkem Sekce 9, mimo tyto dva prvky, jak sama říká, by z ní již mnoho nezbylo.

V následujícím dějství jsme seznámeni s kyborgem, který uprchnul z továrny Megatechu, než byl zadržen Sekcí 9. Tento zcela umělý organismus je výjimečný tím, že v jeho umělém mozku se nachází duch, který v případě Motoko, Batoua a ostatních kyborgů je nutné do umělého mozku zkopírovat nebo přepsat z mozku organického. Skutečnost, že umělá bytost, je schopná vytvořit si vlastního ducha, oživuje u Motoko obavy z možnosti, že její „duch“ není pozůstatkem lidské bytosti, ale je také zcela umělý. Batou stojí neotřesen ve svém karteziánském pohledu na duši, nerozlišuje mezi duchem člověka a kyborga, pakliže oba disponují rozumem. Descartovo rozlišení mezi člověkem a strojem (nerozumné imitace člověka), je v případě kyborgů překonáno, proto je možné s nimi v rámci karteziánské logiky zacházet stejně jako s lidmi (Descartes 1992, s. 41). Kusanagi se ho ptá, zda li někdy viděl vlastní mozek, což je zajímavá poznámka, jelikož mozek není běžně předmětem zraku ani hmatu, na rozdíl od těla. Motoko zde nejspíš naráží na pozůstatky organických mozkových buněk v jejím umělém mozku, kterých se zmocňuje jako jediného atributu, který ji odlišuje od zcela syntetické bytosti. Nicméně její stanovisko vůči vlastním emocím a vzpomínkám, které na základě faktu, že její tělo je syntetické, umělé, zůstává stejné: nepřirozenost jejího těla formuje subjektivní, psychický obraz jejího těla (*body image*), kvůli kterému vnímá i svůj interiér jako nevlastní a cizí. O to více je fascinována bytostí, která navzdory svému syntetickému původu, se považuje za svébytné individuum, jak se dovíme vzápětí. O zadrženém těle kyborga se ukáže, že se ho zmocnil nechvalně známý „hacker duchů“, podle toho, co dělá, přezdívaný Loutkář. Loutkář je čistě syntetické vědomí, které se zrodilo z moře informací, formujícího její paměť, kterou srovnává s genetickou pamětí, ukládanou v DNA. Synapse elektronických sítí vytváří ekvivalent komplexity DNA. Není umělou inteligencí, ale živoucí entitou, která svým ztělesněním

dosáhla celistvosti a smrtelnosti. Relevantní pro Motoko je Loutkářův pohled na existenci: subjekt, ať už zrozený z chemických reakcí, nebo informací, má stejnou hodnotu. Motoko svou existenci považuje za rovnocennou s lidskou jen na základě toho, jak se s ní zachází, což je skutečnost, která se může kdykoliv změnit. A jelikož ve své subjektivitě nenachází nic pevného, organického (krom možnosti několika organických mozkových buněk), nahlíží na sebe jako na stroj, který existuje dokud je užitečný pro plnění své funkce. Opět se lze vrátit k dialogu s Togusou, jehož přirozené, přírodní, lidské kvality ho, v očích Motoko, chrání před podobným osudem. Loutkář se nepozastavuje nad otázkou autenticity informací (vzpomínek), které za své putování informační sítí (přezdívanou „Net“) nashromáždil. Je možné, že o nich jako o vzpomínkách neuvažuje. Paměť, která by mu umožnila retrospektivní identifikaci se sebou samým v historii, a která by sloužila jako základ pro jeho osobní identitu ve smyslu Lockova liberalismu, jako prostředek pro sebeidentifikaci napříč historií (Hughes 2013, s. 227), zdá se, neodpovídá vnímání Loutkáře – domnění, které nabývá pádnosti na konci děje. Loutkář neuvažuje o stálé identitě, identita podle „něj“ nemá nikdy finální podobu, nevychází z osobní paměti ale paměti světa, tvořené informačním tokem. Podobný přístup má k tělesnosti, jejíž potenciál se neustále mění. Jeho představy jsou blíže Humově empirismu, v němž idea stálého „Já“ v čase je jen iluzí. „Já“ je podrobena neustálému přetváření (ibid).

V zápětí se Loutkáře zmocní Sekce 6 (zpravodajská služba ministerstva zahraničí). Motoko dostane rozkaz Loutkáře zničit, pokud ho nepůjde získat zpět, jelikož vedle kyborgů existují i prázdná těla, bez vepsaného ducha (vědomí), zvané „loutky,“ které plní stejné sociální funkce jako replikanti v *Blade Runner*. Loutka, která si vyvinula vlastního ducha, představuje společenskou hrozbu. Opět lze sledovat paralelu s „Blade Runnerem“, kde narození *de facto* člověka z replikanta hrozí sociálním kolapsem. Motoko má však v úmyslu se spojit s Loutkářovou myslí, prostřednictvím kybernetických mozků, jelikož v něm spatřuje odpověď na své existenciální dilema. Místo poslední konfrontace Motoko s Loutkářem je zchátralá ruina přírodovědného muzea, místo se symbolikou, která není podstatná pouze pro Motoko, ale pro lidský druh vůbec, jelikož představuje svatyni a připomínku evolučních úspěchů organického těla. Jeho zapomenutí a zničení následnou bitvou mezi Motoko a strojem, strážícím Loutkářovo tělo, symbolizuje nástup nové formy inteligence, která se rodí z toku informací, a její umělá těla jsou dalším krokem evoluce, nejen té lidské, ale života vůbec. Motoko tuto symboliku nereflektuje, naopak pokračuje v pohrdání svým tělem, které v aktu demonstrace nadlidské rychlosti a síly dosáhne svého limitu, při kterém dojde k jeho násilné fragmentaci.

Zničení jejího těla slouží oběma čtením narativu. V tom, který nazývám konstruktivním, se dá její selhání definovat jako atribut lidství, jelikož stroje málokdy selžou v tom, k čemu jsou navrženy. V širším, dekonstruktivním a symbolickém narativu, lze fragmentaci vnímat jako krok k rekonfiguraci a překonání dosavadních hranic. Něco, co se Motoko podaří v obou narativech, jeden však vyústí v transcendenci mysli, druhý v harmonii těla a identity, která naplňuje potenciál subjektu. Navzdory poškození těla je její syntetický mozek stále funkční, a tak se propojí s Loutkářem. Loutkář svým putováním sítí získal vědomí, schopnost nezávislé myslet, ale přesto se považuje za nekompletní existenci, protože mu chybí dva nejzákladnější procesy přirozené všem živým organismům: reprodukce a smrtelnost. Jeho nefyzickou formu, ve které donedávna přebýval, nelze považovat za osvícenský ideál čisté racionality, přesto že se to v duchu odpovídajícího čtení nabízí. Moto navrhuje vytvoření kopií, podobně jako když se kopíruje duch do kybernetického mozku, vůči čemuž se Loutkář ohradí tvrzením, že kopie nedá vzniknout různorodosti individuí. Loutkář vysvětluje, že vznik diverzity z neustálé degenerace a regenerace buněk, je principem života, který v momentě smrti vymaže všechny myšlenky a vzpomínky konkrétního organismu. Z tohoto důvodu Loutkář zavrhuje vytváření kopií a zároveň nám objasňuje své předchozí stanovisko vůči paměti jako zdroje osobní identity. To co Loutkář považuje za přednostní, je genová kontinuita, v jejímž rámci individualita představuje prostor přetváření v čase (v čase není nikdy stejná). Vnikání a zanikání je princip zachování zdravého chodu systému života. Loutkářovým cílem je tak splynout s Motoko a vytvořit zcela novou a jedinečnou bytost. Dosáhl by tím obou nedostatků své existence, reprodukce a smrti. I tato část je narativně ambivalentní: na jedné straně podněcuje vnímat Motoko jako specificky feminní a její tělo funkčně odpovídající této genderové roli. Naopak Loutkář, který již překonal koncept sexuální identity, zastupuje maskulinní protějšek binárního vztahu. Za toto zmatení může především jazyk, který akt jejich splnutí popisuje způsobem, který replikuje rétoriku konvenčního způsobu heterosexuální reprodukce (Silvio 1999, s. 68), ačkoliv se jedná o splnutí dvou nelidských bytostí na úrovni vědomí (a později zcela nového těla).³

Motoko má obavy, jestli jejich splnutí neredefinuje její identitu, načež Loutkář odpoví, že všechny věci v dynamickém prostředí se mění, že její tíhnutí k jedné identitě je to, co jí limituje. Nic jako „stále Já“ není, lidé se neustále mění, hledání toho „pravého Já“ je to, co Motoko omezuje. Loutkář nevěří ve stálou subjektivitu. Loutkář tvrdí, že společně s Motoko jsou jako odraz v zrcadle, ve kterém je Loutkář odrazem a Motoko tím, kdo se musí

³ Význam asociace feminní tělesnosti s přírodním posláním mateřství, popisuje podrobněji Elizabeth Groszová.

odprostit od omezení, rámu zrcadla. Předmětem, který musí opustit tyto hranice, je psyché v podobě lidského ducha, které je překážkou pro přístup k digitální sféře existence. Loutkář však nemá na mysli transcendenci lidského ducha, naopak ten je svazujícím prvkem, který Motoko musí zanechat za sebou, aby se její vědomí mohlo rekonfigurovat v nové. Pro konstruktivní čtení však není Loutkářův dialog s Motoko svazující a sleduje oproti tomu očekávání Motoko (a diváka), čemuž nahrává i symbolika anděla, který se v posledních momentech snáší nad Motoko, jako symbol její transcendence. Zničení hlavy a mozku, v tradičním chápání centra duše a rozumu, naopak může symbolizovat odpoutání se od omezenosti tohoto chápání.

„Motoko“ se probouzí v novém, mladším těle. Již není sama sebou, ani Loutkářem, oba svým splnutím vytvořili novou bytost, propojenější než všechny ostatní, překračující všechny přírodní a syntetické hranice. V těle postrádajícím účelnosti, s fluidní identitou. Symbolizující přechod od antropocentrického transhumanismu k posthumanismu. Ačkoliv jde o silně futuristický výjev, stává se v konečném důsledku konstruktivního čtení poněkud oslabeným, jelikož nás nutí na závěrečné scény nahlížet prismatickým dualismem a neustálého snažení Motoko přiblížit se člověku po stránce tělesné a/nebo rozumové. Dějové rozuzlení tak působí zmateně, pakliže nereflektujeme druh čtení narativu, který na jedné straně demonstruje radikální možnosti kyborga, ale na té druhé vykresluje kyborga Motoko jako mateřskou figuru, která se skrze svou novou podobu dítěte jako výsledku početí stává člověkem.

3. POSTMODERNÍ KYBORG

Třetí dílčí část textu je věnována „rekonfiguraci“ kyborga, rozložením dílčích motivů a vlastností, které tuto radikální bytost definují, ve snaze ji nahlédnout mimo konstruktivní diskurz, nezohledňující její potenciál. Ačkoliv *Ghost in the Shell* pracuje s postmoderními motivy, jako je posthumanistický a post-genderový subjekt, jejich podvratnost je líčena jazykem, který se je snaží začlenit do známějších kategorií. První podkapitola je věnována Elizabeth Groszové, která usiluje o revitalizaci role těla a jeho aktivního konstitučního podílu na formování subjektivity. Jeho vyzdvihnutím ze sféry pasivity, ahistoričnosti a přírodního determinismu a opětovného sblížení periferie s centrem (Grosz 1994). Tím se snaží obnovit jeho tvůrčí potenciál, kterým společně s psyché disponuje. Výsledkem je nahlížení na tělo nikoliv jako rigidní a prázdnou formu, překážku racionality, ale jako na otevřený a pružný prostor, schopný přetváření a sociálního přepisování svého významu.

3.1 Dualismus: dynamika periferie a centra

Groszová upozorňuje na roli sexuality, která překračuje sféru sociálních vztahů, a která se odráží v koncipování vědění, kultury, politiky, estetiky atd., jejichž výchozí epistemologická pozice odpovídá pohledu mužské tělesnosti. Výsledkem je struktura moci, kterou feminismus označuje za patriarchální (Grosz 1994). Důsledkem mocenské nerovnosti je to, že vše neslučitelné s racionalitou, budovanou z pohledu maskulina se stává předmětem epistemologie, která si zároveň nárokuje právo na univerzalitu. Tato racionalita se vyznačuje způsobem, kterým poznává sebe sama: pomocí rozlišování mezi podobným a odlišným. Předmětem definice se tak stává i ženská tělesnost, která je typicky vnímaná jako přírodní a ahistorická, „naturální“. Groszová argumentuje, že nic jako „přirozené,“ materiální tělo na jedné straně, a sociálně a historicky konstruovaná reprezentace na straně druhé není, ale že každé tělo je utvářené a otevřené kulturnímu doplnění (ibid). Tato poddajnost, která otevírá těla pro sociokulturní „dokončení“, z nich však dělá oběť systémů útlaku. Pakliže intertextualita postmoderní kultury je implozí jednoznačnosti významů, o patriarchátu lze uvažovat jako o ideologickém systému, který v souladu se svou podstatou propaguje vlastní interpretaci reality (skrze její reprezentaci v kultuře) jako tu výchozí.

Navzdory této skutečnosti je o tělu nutné přemýšlet nikoliv jako o prázdné formě, nástroji rozumu, ale jako o „objektu“, který nelze zcela redukovat na věc, který sám sebe a jemu podobné může psychicky rozeznat jako subjekt i jako objekt. Těla jsou prostorem manifestace vnitřních i vnějších impulzů, podnětů, touhy a jednání, jsou aktivní, ale ontologicky nekompletní, ve smyslu konečnosti (ibid). Jejich ochota přetvářet se v duchu kulturních podmínek z nich dělá více než nečinný nástroj psyché, ale reflektivní povrch, který prezentuje odraz vnějšího, kulturního prostředí, směrem k interiéru, a naopak na sobě odráží (manifestuje) jeho reakci. Tělo je tvůrčím systémem v obou směrech.

Vlivem exteriéru na interiér a jejich společnému utváření se bude zabývat následující kapitola, věnovaná psychoanalýze.

Dualismus popisující konstituční složky subjektivity, je pro výše popsané uvažování zcela nedostačující. Nereflektuje oscilaci a náklonnost těla k mysli a mysli k tělu. Ty nejsou dvě izolované substance ani dva atributy jedné věci, ale existují „někde“ mezi. Z toho důvodu není vhodný ani monistický model popisu subjektivity, jelikož podřizuje vnímání těla-subjektu holistické představě, níž nejde o dva navzájem se utvářející celky, ale o podcelky, podřízené jednotě vyššího řádu „nekonečné substance“ – Bohu (Grosz 1994, s. 10). Dichotomní uvažování postuluje hierarchii dvou protikladů: privilegovaného a jeho

nedostatku. Podřízený termín je jednoduše negací, nedostatkem, toho nadřazeného. Primární termín ze sebe vyloučí vše, co je mu cizí a nepodobné, čímž nastolí hranice pro utvoření své identity (Grosz 1994, s. 3). Binární opozice mysli a těla je historicky zaměnitelná s dualitou úplnosti a neúplnosti, hloubky a povrchu, transcendence a imanence, rozumu a smyslů, vlastního a cizího, trvajících a pomíjejících (ibid).

Skrze tyto a další logické asociace bylo tělo tradičně nahlíženo jako méněcenné. Tento pohled na tělo a na jeho produktivní roli se odráží i v západní filosofii, která spojuje racionalitu s transcendentním, a na tělo nahlíží jako na imanentní, pozemskou (spojenou s přírodou) překážku. Křesťanská tradice, která představuje dominantní kulturní ideologii v historii Západu, vyobrazuje tělo jako nedokonalé a hříšné, jeho dočasnost umocňuje kontrastem s nesmrtelností duše, pouze skrze kterou může člověk dosáhnout dokonalé blaženosti, zatímco tělo zůstává nenapravitelně omezeno. Tělesnost je předmětem filosofie v podobě nedokonalé překážky k poznání, je chápáno v termínech minimalizujících vliv sexuální diference na produkci pravdy a poznání: toto nezohlednění odlišnosti je jádrem racionality patriarchie a univerzálního poznání. Již u Platóna se setkáme s vnímáním těla (*soma*) jako s vězením (*sema*) ducha, jelikož hmota má dále k dokonalosti než rozumná duše, vztahující se k Ideji, a z toho je zřejmé, že duch by měl vládnout nad nedokonalostí těla (Grosz 1994, s. 5).

Odmítavé stanovisko k tělu lze shrnout pod pojmem *somatophobia*. Po odloučení těla a mysli René Descartes odsunul tělo do odloučené sféry přírody: vznikly dvě substance, věc myslící (*res cogitans*) a věc rozšířená (*res extensa*), z nichž pouze *res extensa* podléhá zákonům přírody a kauzality. Tělo je stroj říditý se zákony přírody (Grosz 1994, s. 6). Tento odsun učinil z těla pasivní předmět, vystavující se nahlížení rozumu. Tělo a mysl tak obývají odlišné světy. „*Od času Descarta, nejen že je vědomí odsunuto mimo svět, mimo tělo, mimo přírodu; ale rovněž byl přerušen jeho přímý kontakt s jinou myslí a sociokulturní komunitou*“ (Grosz 1994, s. 7). Propast, kterou dualismus mezi tělem a vědomím vytvořil, lze překročit redukcí: ten však redukuje jedno na součást toho druhého, neumožňuje vysvětlit jejich vzájemný vztah. V binární terminologii vysvětlí jeden na úkor druhého: racionalismus a idealismus vysvětlují tělo a materii jazykem mysli a idejí, empirismus a materialismus naopak mysl skrze tělesné smysly, vjemy a hmotu (nervový systém) (ibid). Typickým východiskem řešení problematiky dualismu redukcí je asociace ducha s mozkem: plný duch ve vztahu k tělu by byl umístěn v jeho hlubině. Na vnímání (kyber)mozku jako centra subjektivity staví i konstruktivní narativ *Ghost in the Shell*, kde osobnost člověka je doslovně „vepsána“ do kybermozku kyborga jako základ

jeho osobnosti. Dilema vyvře na povrch ve chvíli, kdy se kyborg nedokáže ztotožnit s identitou, která je naopak vepsána v jeho účelovém těle a interiér s exteriérem spolu nespolupracují. Motoko je neustále konfrontována s odrazem exteriéru, se kterým se neidentifikuje.

Groszová (1994, s. 8) shrnuje odkaz Descartova dualismu a jeho dopad na vnímání tělesnosti v moderní filosofii a vědě do tři bodů, které dohromady označuje za karteziánství:

1. Na tělo je nahlíženo v termínech jeho organických nebo instrumentálních funkcí. Jako na součást přírody, ahistorický organismus, který se od zvířat liší jen kvantitativně. Je předmětem medicíny a společenských věd jako psychologie, které zkoumají afekty, vjemy a reakce: to, co není předmětem filosofie či matematiky. Spoluutvářející role, kterou se tělo podílí na tvorbě interiéru, který ho na oplátku dotváří po psychické a významové stránce, je ignorována.

2. Druhý pohled je typický pro liberalismus, který považuje tělo za osobní vlastnictví subjektu, jako instrumentální orgán, nástroj (stroj), jako pouhou schránku, která se řídí povely interiéru. Metafora těla-automatu (v případě člověka stvořena Bohem) (Descartes 1992, s. 40) ho nechává zcela otevřené pro kolonizaci rozumem; v případě feminismu jde o přivlastnění ženského těla, pro potřeby mužské racionality. Tento pohled na tělo jako na pasivní (pouze reproduktivní) nástroj (stroj), implikuje nutnost se ho zmocnit (jako statku) a ovládnout ho, aby bylo schopno plnit svou ekonomickou funkci (zneužívání ženského těla a týrání jako fyzický extrém).

3. Tělo jako označující médium, prostředek pro přenos niterních, soukromých myšlenek, pocitů, názorů, do vnějšího světa. A naopak jako zprostředkovatel vnějších vjemů interiéru subjektu, skrze smysly. Skrze tělo může subjekt vyjádřit to, co je světu skryto v nepřístupnosti psyché, a zároveň zachytit a přeložit kód externího světa. Tento pohled je však rovněž provázen představou o pasivitě těla, které je transparentní a utlumené natolik, aby nedošlo ke zkreslení informací, které jím prochází. Jeho konstitutivní role pro formování myšlenek, pocitů a emocí musí být nejen ignorována, ale utlumena, podřízena funkci transportní vrstvy.

Přizpůsobení a „obcházení“ role těla při tvorbě významu, je na první pohled v *Ghost in the Shell* demonstrováno na „vstupním rozhraní“ kybermozku, který dovoluje propojení vědomí (které v případě kyborga musíme považovat za součást mozku) s jinými duchy. Jde však o zavádějící myšlenku, která dává smysl v rámci konstruktivního čtení, které upozaduje

fakt, že tyto nové funkce vědomí získalo pouze po předchozím fyzickém vylepšení. Jediná bytost, jejíž vědomí bylo skutečně separováno v jinou dimenzi, je postava Loutkáře, která se zrodila nekompletní a většinu děje zůstává ve fázi utváření, která je završena splynutím v novou, kulturně nevěpsanou a neúčelovou tělesnost. Navzdory svým nedostatkům (holismus, paralelismus) Spinozův monismus⁴ vykresluje tělo v rovnoprávnějším světle s myslí, ačkoliv oba celky začleňuje pod jednu substanci jako na ni závislé atributy (Grosz 1994, s. 10). Spinoza osvobozuje tělo z mechanistické metafory tělo-stroj. Metabolismus těla u Spinozy nepředstavuje pouze externí zdroj energie, hnací sílu pro již existující substanci (aby člověk myslící mohl žít), ale přímo tělo konstituuje a přetváří v čase, je „stáváním se“ těla. Metabolismus je sebe-konstituční silou organismu (ibid). Tělo je proces, měnící se v historii, není možné „poznat“ „pravou podobu“ těla, jelikož jeho podoba a možnosti se neustále mění. Identita substance se vytváří v neustálé interakci mezi aktivním, tvořivým exteriérem (metabolismem) a interiérem. Jinými slovy, koncept duše je myslitelný pouze ve vztahu ke konkrétnímu tělu, jelikož „[...] duše není pouze atributem lidského těla, ale je výrazem, odrážejícím organizaci specifického typu těla“ (Grosz 1994, s. 11). Podoba ducha odpovídá komplexitě hmoty. „Mysl je myšlenkou těla, ve stejné míře jako je tělo rozšířením myslí“ (ibid).

V zájmu feminismu je převládající vnímání těla-předmětu zvrátit, jelikož jsou to právě ženy, které jsou na základě dualismu, nejčastěji diskvalifikovány z podílení se na diskurzivní tvorbě, nebo přinejmenším je jejich přínos poznání bagatelizován. Ženské tělo je tradičně vnímáno jako slabší, více náchylné (hormonálním změnám) a zatížené účelem reprodukce. Navzdory všem dostupným technologickým a medicínským prostředkům je vnímáno jako biologicky determinované. Žensky specifická tělesnost je v patriarchálním diskurzu zneužita jako oprávnění, pro sociální a kulturní nerovnost, ve které se odráží dichotomie pevné mysli (maskulinum) a náladového těla (femininum). To má v některých případech za důsledek přebírání dominantních atributů protějšího pohlaví za své ve snaze vyrovnat mocenský deficit, který mezi nimi nastal. To však neřeší příčinu problému, respektive ho neřeší vůbec a naopak dochází k jeho reprodukci.

Patriarchát připoutává ženu k tělu a jeho (pseudo) biologickým funkcím, čímž omezuje její sociální a ekonomickou roli, zatímco muži žijí více konceptuálně. Přenechání biologických funkcí těla ženám dovoluje mužům žít (v domnění) neobtěžkaně. Rovněž jim to dovoluje využít ženské tělo jako předmět naplnění občasné touhy po tělesném kontaktu (Grosz 1994, s. 14). Podobné kulturní kódování můžeme pozorovat i na těle kyborga v *Ghost*

⁴ Viz Grosz (1994) s. 8

in the Shell: Motoko fakticky není ani se necítí (nesdílí signifikaci) biologicky a sexuálně determinovaná, ale i tak se stává předmětem pohledu ostatních (Batoua a diváka), kteří sdílí konstruktivistické čtení podtextu, připisovanému ženskému tělu. Rovnostářský feminismus připouští, že ženské tělo na intimní úrovni bude vždy do určité míry podmíněno biologicky: například když se žena stará o dítě, nemůže být stejně aktivní v politické/veřejné sféře jako muž. Za východisko považuje regulaci biologického imperativu ženského těla, což lze však kritizovat jako potlačení podstaty ženství. Ženské tělo má na jedné straně kvality a odlišnosti, které to mužské postrádá, na straně druhé mu však tyto přednosti mohou bránit k dosažení rovnosti (Grosz 1994, s. 17).

Stoupenkyně proudu rovnostářského feminismu tak vnímají tělo v negativním světle jako omezující faktor jejich transcendence, a roli matky jako neslučitelnou s rolí politickou a civilní (ibid). Považují sexuálně determinované tělo za limitující potenciál sexuálně neutrální mysli (ibid). Řešení spatřují v překonání sexuální specifity ženského těla, jeho transformací na tělo neutrální (to samé jako mužské, jelikož limitující faktory omezující transcendenci se diskurzivně vážou jen na ženské tělo). Významným prostředkem k dosažení kýženého cíle je vedle medicíny technologie: tělo kyborga může být determinované pouze kulturními prostředky. Oproti tomu sociální konstruktivismus nenahlíží na tělo jako na biologický předmět, který svou reprezentací a významem definuje mužská a ženská těla jako odlišná. Nezakládá si na opozici příroda/kultura, jako tomu je v rovnostářském feminismu, ale dualismus těla a mysli spatřuje zakódovaný v opozici biologie/psychologie a ve sférách produkce/reprodukce (tělo) a ideologie (mysl) (Grosz 1994, s. 17):

„[...] i kdyby mysl nemohla bez těla existovat, mysl se stále považuje za sociální, kulturní a historický objekt, produkt ideologie, zatímco tělo zůstává naturální a přírodní; těla zajišťují základ, nepracovaný materiál pro vštěpování a interpelaci do ideologie, ale jsou pouze médiem komunikace, nežli předmětem nebo zaměřením ideologické produkce/reprodukce.“ (ibid).

Pro zvrácení zneužívání těla, jako ideologického nástroje prosazuje sociální konstruktivismus změnu jeho sociokulturního odrazu v podobě genderu. Bojištěm tedy není disciplína biologie, ale veřejná sféra, která je místem tvoření významů, podle kterých se na biologii nahlíží. Nerozlišuje se tudíž mezi biologickým tělem a jeho kulturní reprezentací. Kultura je dějištěm psychologického dialogu, místem rekonfigurace významů, které jsou schopny zachytit separaci těla na podobu, jak ho popisuje biologie, a na jeho reprezentaci, která tomu biologickému připisuje ideologický „nad-význam“ a jeho přirozenost začleňuje

jako argument do systému nadvlády. Třetí možnou cestou pro feminismus je vnímání tělesnosti skrze jeho „prožívání“, např. jak je žité a reprezentované v systémech směny. Tento směr odmítá dualismus, tělo považuje za kulturní předmět *par excellence*, rozdíl mezi pohlavím je pro něj nepřekročitelný rozdíl, který nelze udusat technologií ani ideologií, a proto si zaslouží spravedlivou kulturní reprezentaci, proto prozatím preferuje specifickou rozdílnost pohlaví, na místo kulturně konstruovaného genderu (Grosz 1994, s. 18). Snaží se rozvrátit dichotomii esenciálního pojetí pohlaví a konstruktivistického genderu (ibid). Tělo není *tabula rasa*, na kterou by se vepsalo feminní či maskulinní, tělo je sociálním a sexuálně specifickým diskurzivním objektem, který kóduje významy na něj projektované v sexuálně determinovaném smyslu: je součástí diskurzu touhy a moci (ibid).

Alternativa patriarchálního vnímání těla, v rámci kterého se ženy identifikují s přiřazenými významy, spočívá v uvažování o těle v jeho specificitě, která není přizpůsobena západní představě ideálního těla, biologické determinaci či genderové reprezentaci. Vymanit se z univerzalizmu vědění a generalizace subjektivity znamená uznat odlišnost, vytyčit více ideálních podob těla než to západní, maskulinní, bílé, silné, antické atp., tak aby každá různorodá subjektivita mohla aspirovat svému vlastnímu potenciálu (Grosz 1994, s. 19). Vzít na vědomí sexuální, kulturní a socioekonomické rozdíly a přiznat si, že je nelze všechny pojmout do systému vědění, tvořeného určitou sexuálně a kulturně definovanou skupinou: pakliže veškeré subjektivity neodpovídají universalistickým ideálům humanismu, pak je třeba kriticky nahlížet vědění a všem formám sociální produkce s ohledem na její tvůrce, a takové vědění je nutné považovat za (sexuálně) determinované, omezené a konečné (ztrácející na relevanci s časem, například vzhledem k novým výzvám postmoderní doby) (Grosz 1994, s. 20).

Prvním krokem k budování nové nauky je pracovat s teoriemi, které při nejmenším reflektují svůj vztah k universalismu, dualismu, ideologiím a dalším módům dominantní racionality. Groszová nastiňuje šest principů, kterými by se svobodnější feministická teorie měla řídit: (1) Osvobodit se od dualismu exkluzivních kategorií těla a mysli, do kterých je rozpolcena subjektivita člověka, a na místo toho nastolit uvažování o *ztělesněné subjektivitě*, nebo *psychické tělesnosti*. (Grosz 1994 s.21). (2) Dále se musí vyvarovat pojetí jednoho pohlaví, které na sebe bere břemeno tělesnosti toho druhého; tělesnost je vlastní každému subjektu, nelze se od ní odpoutat a svěřit ji a její funkce někomu jinému. (3) Upustit od představy ideálního těla, na jehož základě se hodnotí ostatní; rozeznat rozdílnost a specifickou prostřednictvím spektra tělesných podob, kde jedinou hodnotící proměnou je potenciál.

(4) Tělo není pozůstatkem přírody, před kulturní entitou, ale podílí se na kultuře, je jejím produktem; tvořivé tělo, které implikuje subjekt (identitu) v objektu (těle). (5) Jak psychická tak sociální stránka se podílí na podobě těla. (6) Na místo podřízení se jedné či druhé straně binární opozice, tělo existuje mezi, je současně privátní a veřejné, naturální a kulturní, psychické a sociální, instinktivní a naučené, geneticky a environmentálně determinované (Grosz 1994 s. 24).

3.2 Tělesný subjekt: tělesné ego

Těla kyberpunkových hrdinů jsou často obtěžkána designem, který nejen determinuje jejich počáteční identitu, ale limituje je účelností. Tento fakt nás pobízí vnímat tělesnost jako překážku, která musí být překonána (transcendována), aby došlo k odpoutání mysli a tím i subjektu. Tato představa však vychází z představy binární opozice těla a mysli, díky čemuž lze namítat, že i kdyby bylo tělo sebevětšího potenciálu a obohacovalo by fyzickou (kybernetickou, s návazností na „vstupní rozhraní“ kybermozku, umožňující přístup k „Netu“) a psychickou přítomnost subjektu, bez ohledu na to by bylo vnímáno jako rigidní a neflexibilní forma.

Feministická teorie upozorňuje na to, že ačkoliv konkrétně ženským subjektům jsou připisovány vlastnosti, které jsou údajně determinovány jejich „přirozenými“ a „biologickými“ těly, skutečným zdrojem identity se stává nikoliv fyzikalita ženského těla, ale jeho kulturní reprezentace, tvořená patriarchátem, na základě jím kontrolované epistemologie. Ženská tělesnost není definována esenciálně, skrze biologii, ale definuje ji význam, který se esencialitě připisuje. Tělo zde nepředstavuje entitu esenciální ontologie, ale psychický odraz, jemuž jsou vepisovány různé kulturní významy. Motoko zakládá svou subjektivitu na základech těla, které je jí cizí: nepoznává sama sebe v odraze „svého“ těla, které je sériově vyráběným modelem, není unikátní a jeho odraz v zrcadle neodpovídá psychickému obrazu, který pro něj Motoko má. Motoko je ve své celistvosti majetkem organizace: její identita, to, kým je, je svázána ve stejné míře s jejím kybernetickým tělem a jeho částmi, jako je poutána byrokratickým systémem, který umožnil její existenci (nechal ji sestrojít). Skutečnost, kterou Motoko reflektuje ve scéně na lodi, vedle ambivalence tělesnosti obecně, kterou však, pakliže ji budeme číst s ohledem na výše zmíněné uvažování, nemusíme chápat tak definitivně. Motoko ilustruje svou existenční svázanost s organizací na hypotetické situaci její (pracovní) výpovědi: v takovém případě by musela odevzdat organizaci její majetek, kterým je její celá bytnost, každá myšlenka. Motoko popisuje množství „součástek“, které dělají člověka člověkem a které každé individuum potřebuje. Zároveň jde o vlastnosti, které ona sama postrádá. Těmito „součástkami“ jsou: obličej, kterým se rozeznáme od ostatních, vzpomínky na dětství a představa budoucnosti, ale také přístup k široké škále informací a významů „Netu“. Toto vše je součástí procesu, jehož výsledkem je to, co nazýváme „Já“.

„Net“ může (pro nás) znamenat kulturní, veřejnou sféru, místo reprezentace a tvoření významu, jehož je subjekt, a jeho tělo, součástí. Tělesnost se stala součástí vyššího systému,

tělo kyborga je komoditou. V případě (současných) lidí je vyšším systémem jazyk, ve kterém se reprezentace tělesnosti utváří. Svět je „kódovaný“, není definován skrze dichotomii interiéru a exteriéru (to pouze zpočátku, ve fázi, kterou Lacan⁵ nazývá imaginární, bez přítomnosti a znalosti jazyka, který by ovlivňoval význam), ale následnou konfrontací významů subjektu s většími systémy informací (kulturními významy) (Silvio 1999, s. 60). Tělo kyborga, tedy i Motoko, je komodifikovaným prostředkem, „[...] *nelegitimním potomkem militarismu a patriarchálního kapitalismu* [...]“ (Haraway 1991). Její tělo-nástroj je konstituováno informacemi podléhajícími vyššímu systému. To však implikuje možnosti jeho „re-kódování“, přepsání, vepsání jiného významu. Zkrátka umožňuje adaptivní rekonstrukci (Silvio 1999, s. 60). V tom se skrývá radikální potenciál kyborga, který popisuje Donna Harawayová ve svém manifestu, jemuž však bude patřit až následující kapitola. Ještě před tím je třeba se vrátit k problematice prvotního tvoření významu, který vzniká ve vztahu interiéru k exteriéru, a následnou konfrontací s okolním světem. Konstituční vliv, který má tělesnost na formování subjektivity, popisuje psychoanalýza.

O těle musíme uvažovat nikoliv jako pouze o biologické entitě, ale i jako o psychické včetně způsobů, v jakých se tělesnost promítá do psyché (Grosz 1994, s. 27). Tento způsob uvažování začíná u Freuda (1856–1939), který považoval psychiku a nervovou soustavu (mysl/tělo) za neoddělitelné, byl fascinován vztahem neurologie s psychologií a ačkoliv opustil naděje redukovat psychologický diskurz a přístupy k léčbě na neurologické termíny, zájem v protínání těchto sfér ho neopustil (Grosz 1994, s. 28). Freud přistupoval k biologii a psychologii jako k vzájemně se ovlivňujícím sférám, zároveň jejich neoddělitelností upozornil na to, jak je vnímání biologických jevů ovlivněno psychologií, čímž rovněž zpochybnil karteziánský rozpor mezi tělem a myslí (ibid). Prostorem jeho zkoumání vztahu a vzájemného proplétání těla a psyché se mu stalo zaznamenávání externích impulzů a stimulů působících na tělesné smysly a jejich odraz v presentaci interiéru. Vnímání externích impulsů je základní složkou formování *ega*, které se utváří a rozeznává se jako součást „svého“ těla, které se v opačném směru stává jeho „předmětem chtění“ (Grosz 1994, s. 29). Freudovo rozlišení mezi „vjemem“ a „myšlenkou“, nespočívá v rozdílnosti místa produkce ani funkci, ale v tom zdali má vjem přístup k lingvistickým prostředkům či nikoliv. Jazyk dovoluje vjemy popsat pomocí „slovní presentace“, zatímco v jeho nepřítomnosti je možná pouze „percepční presentace“.

⁵ Jacques Lacan (1901 – 1981)

„Zdá se, že v tento moment známe rozdíl mezi vědomou a nevědomou prezentací. Ty dvě nejsou, jak jsme se domnívali, odlišnými registry toho stejného obsahu na jiných psychických místech [...] ale vědomá reprezentace zahrnuje prezentaci věci, společně s prezentací slova, které k ní náleží, zatímco nevědomá prezentace je prezentací věci samotné.“ (Freud 1915 in Grosz 1994, s. 29).

Aby se interní procesy jako myšlení mohly stát vědomými, musí fungovat jako externí vjemy. Skrze jazyk jsou niterné myšlenkové procesy zpřístupněny vědomí jako vjemy, které s nimi podle toho nakládá: vjem je zpracován jak smysly, tak vědomím, a na základě shody vzniká obraz reality, role ega je zde pouze rozlišovat mezi endogenními a exogenními podněty, není tak v přímém kontaktu s realitou (Grosz 1994, s. 30). Pouze externalizací myšlenkových procesů z nevědomí, jejich vyjádřením pomocí jazykových prostředků, se stávají vnímatelnými a tudíž reálnými pro vědomí. Myšleny si tak zajistí stabilitu, trvání a identitu (ibid). Jde o vyvržení (externalizaci) subjektivity (vnitřního světa), skrze tělesnou (vjemovou) transkripci do externí, veřejné reality, kde se může myšlenka verifikovat a identifikovat. Externalizací subjektivity (niterného světa) do veřejné jazykové sféry skrze tělesnost se stává subjekt nepomíjivým, fyzicky nepopíratelným, trvalým (což ale neznamená neměnným). Postava Loutkáře usiluje o něco podobného, jelikož je zrozen z informací, je souborem označujících významů, převzatých myšlenek, které nemá s čím porovnat, protože mu chybí konstituční exteriér, a tím pádem i interiér a jeho představy. Kdyby byl subjekt pouze vnímající bytostí, nebylo by možné tyto vjemy a zkušenosti sjednotit pod jednu bytost, které náleží. Bez přivlastnění si vnímání reality za své se stáváme její součástí, jsme od ní těžko rozlišitelní. Pakliže jsme její součástí, ale nemáme v ní pevné místo, nemáme nad ní ani žádnou vůli, můžeme pouze pasivně přihlížet.

Freud postuluje představu ega, jako „tělesné projekce“ (Grosz 1994, s. 31). Subjekt společně s dokončením formování ega získává pocit jednoty a identity a překonává fázi pasivní vnímané entity prožívající vjemy bez přivlastnění (vztažení k sobě) bez toho, aby byly jeho zkušenostmi, nad kterými má vliv a za které přebírá zodpovědnost, a nevnímá pouze stimuly, které mohou náležet komukoliv. Ego je unifikací vjemů a samo je důsledkem „povrchu vnímání“ a vyvíjí se relativně k němu (Grosz 1994, s. 31). Tímto povrchem je tělo subjektu, konkrétně psychologická reprezentace těla, v podobě identifikování se s obrazem (*imago*) své subjektivity (Lacan 2007, s. 76). Tento proces „rozpoznání se“, vzniku primárního narcismu, nazývá Lacan „*fází zrcadla*“ (Lacan 2007, s. 40). Jde o konstituční proces ega dítěte (v období prvních šesti měsíců života), během kterého se dítě začne identifikovat se svým tělem (odrazem v zrcadle) a začne rozlišovat mezi subjektem a

objektem (a dokáže o sobě uvažovat jako o objektu pro ostatní) (Lacan 2007, s. 78). Ego se začne identifikovat ve vztahu k matce (na které je v této době existenčně závislé) či sobě (svému odrazu v zrcadle), buduje si ideál svého „Já,“ obrací impulzy libida směrem ke svému tělu a jeho částem, se kterými tvoří narcistický vztah. To znamená že subjekt nemůže být nikdy indiferentní vůči svému tělu, vždy je v něm zainvestovaný svým libidem (ibid).

Motoko je dysfunkční již v tomto elementárním postavení k tělu, ke kterému se chová zcela bez pudu (sebe)záchovy, z důvodů nastíněných výše. Lacan (2007, s. 77) ilustruje důležitost „obrazu těla“ (*body image*) pro formování identity na příkladu zvířat, konkrétně holubů, kteří pro své dospívání potřebují spatřit alespoň odraz vlastní podoby, aby se mohli „identifikovat“ se svým druhem. Freud tvrdí, že vývoj ega je závislý na konstrukci psychické mapy povrchu těla s důrazem na (libidinózní) erotogenní zóny (Grosz 1994, s. 34). Ego je tak „tělesným egem“, mapou tělesného povrchu, nikoliv však otiskem biologického povrchu do psychiky, ale mapou stimulujících impulzů, které tělo umožňuje. Představa tělesnosti pro ego však neobsahuje mozek, jelikož ten není předmětem vidění ani hmatu, jak jsem již zmínil výše (viz s. 23). Motoko nemá pohlavní orgány, ačkoliv to nehraje sebemenší roli v její reprezentaci ženského těla, ale splynutím s Loutkářem dá vzniknout novému životu. Akt, který lze nahlížet z pozice plnění instrumentální funkce mateřství, lze v tomto kontextu naopak číst jako překonání technologického nedostatku (designu) umělého těla bez erotogenních orgánů a naplnění podstaty sexuálně definovaného ženského těla v duchu kritiky východisek rovnostářského feminismu. Čím však Motoko disponuje je kůže která kameru často přitahuje a která slouží jako prostředek, jak Motoko v intimních scénách co nejvíce přiblížit člověku.

Vyobrazení kůže v *Ghost in the Shell* plní hned několik rolí. Tou první je navození intimity a kontrastu mezi Motoko a okolím, které její nahotu vnímá v sexuálním podtextu, naopak Motoko se svým nereflektovaným exhibicionismem nijak netrápí, protože sama sebe vnímá jako stroj. Dalším motivem, který lze kůži připsat, je obecně navození „známosti“: jako lidé je náš postoj ke kůži, která není šupinatá či titanová, jako k něčemu známému a neodmyslitelně lidskému. Proto v mnoha scénách nevíme, zdali jsou postavy na obrazovce lidmi či ne, dokud se jejich kůže neotevře a v ten moment dá volný průchod kybernetickým vylepšením. Kůže se snaží před divákem zamaskovat „umělost“ těla kyborgů, tak abychom se s nimi dokázali lépe identifikovat. Třetí motiv navazuje přímo na předchozí a je jím desintegrace. Nejlépe ji lze pozorovat na těle Loutkáře, které je po zásahu nákladním autem, poškozené a neúplné. Tělu chybí končetiny a na jejich místě je kůže narušena, odhalujíc titanovou kostru pod ní. Tato neúplnost se vztahuje na celý subjekt a je

nejpatrnějším vizuálním prostředkem symbolizujícím desintegraci těla-subjektu. Kůže zastává na mapě citových a stimulujících zón privilegovanou pozici nejen díky svému stoprocentnímu pokrytí těla. Kůže umožňuje výměnu interních a externích impulzů, je aktivním i pasivním receptorem. Informace poskytnuté povrchem těla jsou jak endogenního, tak exogenního původu, povrch těla je aktivní i pasivní, receptivní i expresivní: kůže je jediným smyslovým receptorem schopným „dvojitého hmatového citu“ (*double sensation*), což je cit, vyvolaný dotekem jedné části těla té druhé, během kterého se subjektu dostává aktivního i pasivního vjemu zároveň, je manifestací zaměnitelnosti subjektu s objektem, myslí s tělem (Grosz 1994, s. 36). Kůže je fyzickým (a psychickým) ekvivalentem odrazu v zrcadle, ve kterém se zaměňuje aktivní s pasivním, konstituující s konstituovaným.

Ego se formuje skrze tělesný „povrch“, na který se podepisuje vnější svět, skrze který s ním ego konfrontuje. Tělo je tedy aktivní tvůrčí součástí ega, na jehož formování se přímo podílí a umožňuje jeho formaci v tělesné ego: „[...] (tělo) je *clonou* či *sítkem*, pro vybírání a třídění informací, poskytnutých smysly.“ (Grosz 1994, s. 37).

„Ego, je tudíž, něco jako vnitřní plátno, na které jsou promítány osvětlené obrazy tělesného exteriéru. Je místem sběru a sjednocení, jinak nesourodých a roztroušených vjemů, poskytnutých různými smyly a orgány, ze všech různých míst a registrů.“ (ibid).

Z toho vyplývá, že ego není pouhou psychickou manifestací biologického těla, ale k tělu má mnohem bližší a významnější vztah. Ego není produktem těla, není determinováno jeho anatomii, to bychom pouze obraceli logiku dualismu a dělali jej rigidním, stejně jak dualismus hodnotí tělo jako pasivní a biologicky determinované. Ego je zároveň mapou tělesných smyslů a psychickým odrazem signifikace těla pro subjekt a ostatní (ty druhé), umožňuje subjektu přidělit význam, identifikovat se se svým tělem, během konfrontace se svým odrazem v zrcadle, který určuje konstituční rámec jeho jednotného obrazu (Grosz 1994, s. 38).

Přístupnějším jazykem tuto situaci popisuje Motoko ve svém monologu na lodi, kde mluví o tváři, díky které se rozeznáme od ostatních. Tím nemusí nutně myslet odlišnou tvář, ale jednoduše tvář, o které víme, že náleží nám. Motoko je ve scéně, která následuje hned po jejím monologu a neobsahuje naopak žádný dialog, konfrontována skrze okna a výkladní skříně budov s mnoha obličejí „těch druhých“, s několika dokonce sdílí totožnou tvář. Symbolika této scény má navodit pocit postradatelnosti, neautenticity a užitekosti, který vychází z obav, které předtím Motoko vylíčila. Symboliku stejných nebo prázdných obličejů manekýnů za okny výlohy však lze rovněž číst jako metaforu „*fáze zrcadla*“, kterou si

Motoko právě prochází. Scéna, která je kaleidoskopickou jízdou, ve které je Motoko pasivním pasažérem, evokuje její bezmoc vůči okolí (ať už okolí čteme jako represivní systém nebo změť událostí prožívaných dítětem) a konfrontuje ji s obličejí druhých. Motoko se však necítí odlišná ani od svých dvojníků a místo toho si připadá podobnější manekýnům, kteří jen stojí ve výloze a čekají na moment, kdy je někdo „využije,“ naplní jejich design tím, že zakryje jejich nesubjektivní jednotvárnost šatstvem.

Tělo do jisté míry patří do sféry účelnosti: přece jen je nutné metabolismus něčím živit a čas od času poslechnout jeho touhy a potřeby. Motoko je natolik fixovaná na účelnost svého těla, že si ani v nejmenším nepřipouští možnost jeho proměny: i nůž na papír může konec konců být použit na krájení či mazání něčeho jiného, i když nám tato Sartrova metafora⁶ zrovna moc prostoru na „rekonfiguraci“ nože nenabízí. Ego zkrátka není odrazem konkrétní podoby těla, ale je konstituováno vjemy, které skrze tělo přijímá. To nebrání tělo v tom se vyvíjet a měnit, nabízet egu intenzivnější a nové vjemy, které se pouze integrují do již stávajícího psychického obrazu těla, zkrátka ho obohatí, vylepší.

„Ego není jednoduše ohraničeno „naturálním“ tělem. Toto „naturální“ tělo, pakliže něco takového je, je neustále augmentováno produkty historie a kultury, které ochotně integruje do své intimní zóny. V tomto ohledu musí být člověk nahlížen jako „prostetický bůh,“ přibližující se všemohoucnosti, nebo alespoň tělu, daleko přesahujícímu jeho fyzickou, geografickou a temporální bezprostřednost.“ (Grosz 1994, s. 38).

Člověk tak činí od nepaměti, slovy Sigmunda Freuda:

„S každým nástrojem (člověk) zdokonaluje své orgány, ať už motorické, nebo senzorické, nebo odstraňuje limity jejich funkcí. [...] Když na sebe vztáhne všechny své pomocné orgány, stává se skutečně velkolepým, ale ty samé orgány k němu ještě nepřirostly a stále mu, čas od času, dělají velké potíže.“ (Freud 1929, in Grosz 1994, s. 38).

Freud zde popisuje technický pokrok, jako rozšíření potenciálu funkcí biologického těla. Biologické a technické funkce popisuje stejným jazykem tak, že hranice mezi nimi je mlhavá. O začlenění technologií do běžného chodu lidského života mluví podobně, jako když Motoko mluví o vzniku a rozšíření kybernetických těl kyborgů: praví, že před pár lety byla entita jako kyborg jen futuristickou fantazií, ale jakmile je technologie na dosah, člověk se jí zmocní a stane se pro něj instinktem.

⁶ Metafora nože na papír, kterou Sartre vysvětluje tvrzením, že „existence předchází esenci“ (2004, s. 13)

3.3 Identita Kyborga

Člověk se stává strojem nebo přesněji se stroj stává součástí člověka. Jde o proces, který se odráží na těle a skrz něj na interiéru (egu), takže obraz člověka-stroje je vnímán jako přirozený. Za přijetí tohoto faktu můžou kulturní významy, které jsou technologiím připisovány. Systémy nadvlády se však skutečnou povahu technologií snaží rozptýlit, a postulují člověku ideální podobu biologického héraona, který stojí neotřeseně a neotřesitelně nad přírodou a technikou. Ideologií se snaží „zamaskovat“ svůj skutečný vliv, který skrze ovládané technologie produkce tyto systémy nadvlády na lidi mají. Ti s nimi (technologemi) takřka „srostli“ a stali se na nich bytostně závislí. Pravá role technologie je totiž ambivalentní a slouží dvojímu účelu: je „dobrým sluhou, ale špatným pánem“. Harawayová (1991) tento globální stav produkce a vykořisťování shrnuje pod pojmem „*Informatika nadvlády*“ (*informatics of domination*). Víze kyborga již v současnosti dostává konkrétních podob: protetické končetiny, mozkové implantáty, pomůcky pro handicapované, to vše jsou znaky nastiňující kyborga, s jedním zásadním aspektem, který mu ubírá na radikálnosti, a sice tyto syntetické části těla přijímají informace z nervového systému, reagují na ně, ale nejsou zatím schopné posílat informace zpět do organické (niterné) části těla. Jazykem metafory těla, jako vstupního zařízení lze říci, že nejsou schopny funkce „číst a psát“ (read/write), umělá část těla zatím není schopna „dvojitého hmatového citu“.

Tělo kyborga je zcela novým tělem, jehož umělé orgány se zcela vyrovnají organickým, jsou součástí nás samých, ale svými možnostmi ty původní překračují. Kybernetické tělo má potenciál se přetvářet na míru konkrétnímu subjektu a jeho potřebám, představám. Stává se vyvřelým odrazem niterných představ subjektu. Není limitem, ale možností. Dokáže překonat vrozené genetické vady, vymýtí handicap. Dokáže obnovit přerušovaný vztah mezi nervy a amputovanou končetinou, která v psyché člověka je pořád vnímána na svém místě jako „fantom," který však nekomunikuje. Je nutné zohlednit i ponuřejší stránku takových možností, kterou může být například monopolní kontrola a nerovný přístup k takovýmto augmentovaným tělům. Nerovná distribuce nových technologií je sekundární produkt technologické inovace, aspekt, který není kyberpunkům cizí a jehož společenské dopady jsou naopak předmětem širší kritiky. Výsledkem propojení organiky a syntetiky na úrovni, kdy se dá mluvit o „splynutí“ člověka s technologií, je člověk-kyborg, který na sebe nahlíží stejně jako předtím, „neregistruje“ rozdíl mezi vjemy člověk a člověka-kyborga. Tento neurologický a technologický embodiment představuje poslední krok člověka, ale zároveň první krok člověka-kyborga, směrem k posthumanismu. Kultura konsumerismu a ideologie techno-optimismu pracuje v tandemu ve snaze, rozšířit

komodifikované technologie a učinit na nich konzumenty „závislými“. To je však nemožné bez toho, aby se tyto technologie staly součástí nás samých nereflektovaně nepostradatelnými. Marketingová praktika, níž je produkt prezentován jako část reality, která nám do jejího osvětlení reklamou unikala, se v nás snaží vzbudit pocit, že náš život je bez ní nekompletní. Po následném obohacení se o nově objevenou realitu prostředním nákupem produktu se stane naší součástí, která může být přinejmenším nahrazena novou, o větším potenciálu, větším slibu. Stejně tak technologická augmentace člověka-kyborga se stává jeho nedílnou součástí, o které nepřemýšlí jako o své extenzi, ale jako o součásti své tělesné subjektivity a jejího psychického odrazu v podobě vjemů, nikoliv podob (viz předchozí kapitola). Motoko je v tomto ohledu neustále sabotována konstruktivním čtením narativu, které se zaměřuje pouze na psychickou či mentální představu těla jako prostředku pro mysl, který má konkrétní rigidní podobu, a opomíjí neurologickou stránku těla, vedle tělesnosti samé, a jeho komunikační funkce, kterými směřuje k subjektu výpověď o hmatatelné realitě.

Harawayová ve svém „manifestu“ staví pojem „kyborga“ do opozice k dualismům, které definují západní vědění a promítají se do globálních systémů útlaku „toho druhého“ (s odkazem na binární opozici, nikoli na „ty druhé“ kteří figurují v kapitole o psychoanalýze). Předkládá alternativní nahlížení na klasifikaci ženského těla, tak jak je konstruováno globálním patriarchálním kapitalismem (Haraway 1991) v duchu marxistického feminismu. Kyborg existuje mezi sférami bytí člověka a stroje, je „[...] *nelegitimním potomkem militarismu a patriarchálního kapitalismu, [...]*“ (ibid) je bytostí budoucnosti, která začíná svou genesi v podmínkách současnosti. Dle Harawayové je každý člověk do jisté míry kyborg, protože jako lidé jsme závislí na technologických protézách, které rozšiřují naše schopnosti, jsme bytostí na pomezí přírody a technologie. Proto považuje za ironickou snahu patriarchátu třídit lidstvo do pevných a od sebe oddělených kategorií, které neodpovídají skutečnosti.

Kyborg je bytost, jehož identita je definována mimo tyto násilně vnucené kategorie. Stojí mezi dualismy a universalistickými kategoriemi: síla kyborga spočívá v její „nezařaditelnosti“ a neuchopitelnosti skrze dichotomní kategorie. Kyborg má nestálou, fluidní identitu, a právě to ji dělá odolnou proti „přivlastnění“ proti přidělení fixní identity, která by z ní dělala předmět nahlížení a libovolného připisování významů systémem nadvlády (patriarchátem). Předním znakem identity kyborga je její anti-totalitní podstata: nedefinuje se v omezení kategorií systémů nadvlády, je ve stavu neustálého sebe-přetváření se, „*stávání se*“, kterým odolává ovládnutí. Člověk v projektu Harawayové není vládcem

nad přírodou a technologií, ale je sebe-utvářející se ve vztahu k technologiím a přírodě, jinými slovy vyhýbá se humanistické totalitě, která spočívá v lidském ovládnutí nelidského. Harawayová v duchu postkolonialistického diskurzu považuje za současný model pro identitu kyborga ženy „takzvaného“ třetího světa (např. Indie, Afrika), jejichž „identita“ je fúzí cizích a vnucených identit, jim přidělených západním kolonialismem: to, že nemají stálou a pevně definovanou identitu, z nich dělá kyborgy s možností definovat se mimo kategorie dominantních struktur. (Nutno při nejmenším zohlednit skutečnost, že Harawayová zde fakticky zaujímá roli kolonizátora, který jakoby zastupuje hlasy těchto žen a slučuje je pod novou identitu kyborga). Potenciální problém lze rovněž sledovat již v samotné fúzi identit subjektů, které si Harawayová vybrala za svůj model, tedy „ženy tmavé pleti“, které jsou povrchem mísení dvou přidělených identit, spadajících pod kategorie „těch druhých“, a které slouží k identifikaci toho, co je mužské a bílé pleti. V důsledku toho jsou obrazem „dvojnásobných cizích“: kyborg by měl být splynutím dvou opozičních identit, které by se vzájemně negovaly, a rušily by tak dualismus (Cavus 2021, s. 182).

Harawayová popisuje krizi ženské identity, kterou v našem textu ztvárňuje Motoko, jejíž identita je předepsaná systémem, pro který pracuje (a jehož je produktem) nebo vyvěrá z pohledu mužů, kteří ji identifikují jako předmět touhy. Harawayová nepřijímá tuto situaci přidělených identit za definitivní, ale zaměřuje se na dynamiku odporu, ke které, skrze potenciál ženy-kyborga mezi ženou (Motoko) a patriarchálním systémem dochází. Jinými slovy se nevzdává schopnosti žen tvořit identitu. Východisko pro tvorbu nových, osvobozených identit, spočívá v podvratnosti kyborga, která vychází stejně jako ontologie kyborga sama, z technologického designu. Na kyborga nelze nahlížet skrze materialistické a esencialistické vlastnosti, „[...] ale z hlediska designu, hraničních omezení, rychlosti toků, systémové logiky, nákladů na snižování omezení.“ (Haraway 1991). Kyborg je potomkem systému produkce a komodifikace, který feminismus označuje za patriarchální: „Aktuální situace žen je jejich integrace/vykořisťování do/od světového systému produkce/reprodukce a komunikace, nazývaného informatika nadvlády.“ (ibid).

Nové technologie umožňují vznik sféry ekonomické produkce, kterou Harawayová nazývá „ekonomika domácích prací“ (*The Homework Economy*). (ibid). Tato ekonomická sféra vznikla v reakci na ambivalentní postavení žen a technologií v systémech produkce. Podle Harawayové díky vlivu technologií na produkci dochází k „feminizaci práce“ (ibid) narůstajícím počtem odvětví, ve kterých díky technologiím pracují zejména ženy. Ženám, především z „třetího světa“, se dostává západního vzdělání, které je nutné pro jejich budoucí zařazení do pracovní síly v odvětvích vyrábějících drobnou elektroniku, na které je širší

globální ekonomika závislá. Ambivalentní postavení žen, které se díky technologiím mohou vzdělávat tak, aby se následně přímo podílely na její produkci, odráží ambivalenci technologie samé. Ta slouží jak účelům osvobození, tak dominance. „Feminizace“ u Harawayové zahrnuje i ontologickou dimenzi, nejde tedy jen o časový nárůst žen v řadách pracovních sil:

„Být feminizován znamená stát se extrémně zranitelným; moci být rozebrán a znovu složen, být využitelný jako rezervní pracovní síla; být vnímán méně jako pracovník, nežli jako sluha; podléhat určitým opatřením v placené práci i mimo ni, které se vysmívají omezenému pracovnímu dni; vést existenci, která vždy hraničí s obscénností, nemístností, a redukovatelnou na sex.“ (ibid).

Prostředí „*ekonomiky domácích prací*“ je místem, kde splynutím žen s technologiemi, rozmazáním hranic mezi nimi, mizí kategorie genderu, náboženství či rasy a slouží jako podhoubí pro budování identit na základě příbuznosti, nikoliv na základě příslušnosti k arbitrárním identitám „těch druhých“ které navazují na koloniální tradici třídění lidí. Žena-kyborg je odpoutaná od konstruktů patriarchální racionality, čímž se vymaňuje ze systému, který si zakládá na epistemologii dualismů a binární opozici, který předepisuje (ženská) těla jako účelové nástroje, jako předměty. Žena-kyborg stojí na pomezí produkce a komodifikace, je v neustálém procesu tvoření (identit). To je moment odcizení se kyborga systému, ze kterého se zrodila, moment kdy dojde k asociaci žen s technologií a technologickou produkcí. Motoko musela za sebou zanechat veškerou „jistotu“ v podobě erárního těla, kybermozku, přidělených identit. „Shodit želízka“ která ji pojila s pevnou představou identity, která sice neodpovídala její subjektivitě, ale přece jen ji kotvila ve světě a čase, stejně jako její (potenciálně) organické vzpomínky. Splynutím s Loutkářem vznikla fúzí nová subjektivita (identita) osvobozená od omezujícího systému nadvlády (kategorizace). Představa kyborga se vyčleňuje z dualismu, který konstruuje významy našich těl a nástrojů (technologií) totalitním způsobem s důrazem na jednostrannost (primární funkci, sloužící dominantní racionalitě). Harawayová zakončuje svůj manifest radikálního kyborga slovy: „*Raději bych byla kyborgem, nežli bohyní.*“ (ibid). Jinými slovy: „raději bych byla svobodná sebe sama definovat v nejistotě, než být předmětem uctívání v systému, který mne stvořil.“

Spojení Loutkáře a Majora Motoko Kusanagi, v nové tělo vzniká kyborg, který není svázán systémem, institucemi ani konvencí, jako jsou genderové role, ale spojením dvou opozičních látek, vzniká něco zcela nového. Jejich spojení se sice nese v konvenčním jazyce

heterosexuální reprodukce, přestože jejich společný zánik a splynutí v jednu novou bytost je naprosto nekompatibilní s biologickou produkcí potomka. Jde však pouze o snahu tento nový proces přetváření podřídít stávající racionalitě, která jako popisuje Harawayová:

„[...] (holistická politika) závisí na metaforách znovuzrození a vždy využívá zdroje reprodukčního sexu. Řekla bych, že kyborgové mají více co do činění s regenerací a jsou podezřívaví k reprodukční matici a většině porodů.“ (ibid).

Motoko v roli matky není pouze „pasivní a reproduktivní“, ale sama se stává potomkem, který tvoří. Závěr děje je formulován stereotypním jazykem a rétorikou transformující podvratného a osvobozujícího se radikálního kyborga v mateřskou postavu, která je bytostně svázána s funkcí svého těla, což je přesně to, co kyborg překonává. Loutkář v konstruktivním čtení hraje jednoznačně roli muže, který se zmocní ženy jako nástroje pro stvoření svého kybernetického potomka. Dekonstruktivní role kyborga je naopak pozorovatelná na splynutí dvou opozičních identit, které tak vzájemně ruší dualismus a naplňují potenciál identity kyborga. Vzniká bytost odloučená od genderu, sexuality, třídy atd. To je potenciál kyborga, který překonává tradiční humánní subjekt, který zakládá svou identitu na konstruktech, které údajně odpovídají jeho ontologii, ale ve skutečnosti jsou sociálně konstruovány a ideologicky naturalizovány (Silvio 1999, s. 59).

V konstruktivním čtení narativu je tělo kyborga (schránka pro ducha) a jeho náchylnost (a závislost) na systému kontroly důvodem, proč je třeba jej setřást a osvobodit tak mysl. Ambivalence těla kyborga, kterou přímo odráží ambivalenci technologií, a fakt, že její tělo je volně formované sociálními významy, implikuje možnost tělo rekonfigurovat, vepsat mu nové významy a identity. Subjektivita Motoko, její interiér a identita, je determinována její tělesností, jejími organickými vzpomínkami (ve formě mozkových buněk), její „Já“ je podřízeno tělu, které samo je poddajné systému, který ho definuje (Silvio 1999, s. 60). Osvobozující funkce technologie, kterých je Harawayová proponentem, demonstruje postava Loutkáře, který je skutečným posthumanistickým subjektem, kybernetickým vědomím. Je příkladem toho, jak „*informatika nadvlády*“ svými technologickými prostředky kontroly, rovněž umožňuje se osvobodit nejen od nich, ale i od systémů, kterým slouží.

Technologie umožňují radikální rekonfiguraci těla, která se blíží dematerializaci, umožňuje subjektu na sebe brát tělesnou podobu, která se vymyká všem předchozím determinacím. Nabízí se otázka, jak se dá v takovém případě (nebo v případě splynutí Motoko a Loutkáře, pakliže splynutí dvou subjektů nahradíme splynutím dvou a více identit)

uvažovat o té samé subjektivitě, pakliže výsledek transformace se ani zdaleka nemusí podobat výchozímu stavu, a zdali v takovém případě již není namístě uvažovat o výsledku jako o zcela nové subjektivitě. Odpověď na tuto otázku nabízí „paternismus (patternism)“, který „[...] dovoluje radikální změny těla a mozku, pokud je zachován smysl kontinuity a paměti toku mentálních stavů, vedoucí do současnosti.“ (Hughes 2013, s. 231). Tento pohled umožňuje zachování osobnosti, ve formě digitální kopie, která za předpokladu, že si pamatuje proces změny a identifikuje se s předchozím (biologickým) subjektem. (More in Hughes 2013, s. 231) tvrdí, že pokud je nová podoba radikálně transformovaného subjektu konsistentní s hodnotami předchozího subjektu, nebo je svou novou podobou naplňuje, pak byla osobní identita zachována. More tak nepovažuje kontinuitu sebeidentifikace v čase, za atribut paměti, kterou tak nepovažuje za důležitou pro zachování identity. Hodnoty jsou základem (osobních) identit (ibid).

Nové tělo, které vidíme na konci děje *Ghost in the Shell*, v jehož interiéru nyní přebývá subjekt, který vznikl splynutím dvou odlišných subjektů (identit), vedle symboliky zrození v podobě dítěte představuje i tělo postavené mimo systém. Je to tělo zakoupené na černém trhu, v šedé zóně ekonomiky, které není zcela odloučeno od oficiální ekonomiky, ale zároveň není její integrovanou součástí. Toto tělo demonstruje desintegraci těla kyborga a jeho schopnost se „re-kódovat“ po stránce kulturních významů a materiální determinace. Dokáže se redefinovat mimo předepsané identity genderu, pohlaví, rasy, ekonomické třídy, přírodního organismu, stroje apod. Identit které nevychází z našich hodnot a neodpovídají naší ontologii, a které jsou výplodem racionality, která se definuje v opozici k odlišnosti.

Harawayová k tomu uvádí: „*Technologicky vyspělá kultura zpochybňuje tyto dualismy zajímavými způsoby. Není jasné, kdo tvoří a kdo je tvořen ve vztahu mezi člověkem a strojem. Není jasné, co je to mysl a co tělo ve strojích, které se oddávají kódovacím praktikám. V rozsahu, ve kterém se známe jak ve formálním diskurzu (například biologie), tak v každodenní praxi (například ekonomika domácích prací v integrovaném obvodu), zjišťujeme, že jsme kyborgové, hybridy, mozaiky, chiméry. Biologické organismy se staly biotickými systémy, komunikačními zařízeními jako ostatní. V našich formálních znalostech o stroji a organismu, o technickém a organickém, neexistuje žádný zásadní, ontologický rozdíl. Replikant Rachel ve filmu *Blade Runner* od Ridleyho Scotta je obrazem strachu, lásky a zmatku kyborgské kultury.*“ (Haraway 1991).

4. ZÁVĚR

Ghost in the Shell dovoluje dvojitý čtení narativu: konstruktivní a dekonstruktivní.

Konstruktivní čtení odpovídá paradigmatu racionality, která upřednostňuje dualismy mysli a těla, maskulinity a feminity, a jehož východiskem je nazírání tělesnosti jako extenze myslícího subjektu, který musí překonat omezenost tělesné schránky, aby se mohl realizovat. Feminismus označuje systémy nadvlády, které vychází z epistemologie založené na této racionalitě, za patriarchální. Tato dominantní patriarchální racionalita představuje základ moderního západního vědění, a promítá se do kulturních systémů signifikace (znakové a významové tvorby), zejména jako ideologie. Předmětem feministické kritiky je způsob identifikace, prostřednictvím kterého dochází k vymezení dominantní identity, které spočívá v odsunu všeho, co neodpovídá ideálům patriarchální racionality, do kategorie „těch druhých“. Dominantní identita se formuje na základě binární opozice vůči odlišnosti, kterou vnímá jako nedostatek nebo protiklad. Jednou z nejsignifikantnějších dichotomií je opozice mysli a těla, které je nahlíženo jako pasivní a nekulturní entita omezující potenciál tvořivé mysli. Tyto kategorie se následně promítají do systému vědění, vedeny epistemologií binární opozice.

Dekonstruktivní čtení vychází z kritiky dominantní racionality postmoderními autory a usiluje o čtení narativu reflektující konstruktivní interpretaci. Elizabeth Groszová vyzvedává tělo z nahlížení dualismu opětovným sblížením periferie s centrem. Rozmazává hranici mezi biologickým pojetím těla a jeho kulturní reprezentací, prezentuje tělo jako oscilující nejednoznačný „předmět“, který je poddajný kulturnímu vepsání významu, což zároveň umožňuje jej redefinovat. Tento fakt vztahuje na asociaci ženského těla s biologickou funkcí, když odmítá biologický determinismus a místo toho směřuje kritiku na kulturní významy, které jsou prezentovány skrze „biologizující“ argumentaci, ale ve skutečnosti jde o snahu, ontologicky tělo svázat s přírodou jako nekulturní předmět nazírání a tím popřít jeho konstituční důležitost.

Freud-Lacanská psychoanalýza představuje další úroveň konstitučního zrovnoprávnění exteriéru s interiérem v podobě „tělesného ega“. Popisuje vliv tělesných vjemů, které jsou psychicky reprezentovány v „tělesném obraze“, který má zásadní vliv na formování subjektivity, zejména ve fázi vývoje ega, které se stává „tělesným egem“, díky kterému subjekt získává své místo ve světě. Sigmund Freud neoddělitelnost psychické a fyzické stránky subjektu pozoruje na komunikaci mezi vnějším a vnitřním světem, ve kterém tělo hraje roli nikoliv průhledného, pasivního média, ale zaujímá konstituční roli „síta“,

keré na ego promítá zprostředkovaný a jednotný odraz externí reality. Identita subjektu se tvoří neustálou internalizací externích vjemů, a externalizací niterních myšlenek. Příklad neustálého konstitučního prolínání vnitřku s vnějškem je kůže, která zastává pasivní i aktivní roli zároveň. Subjekt se identifikuje a získává pocit místa ve světě skrze vjemové možnosti svého těla a skrze kulturní významy, které jsou s ním asociovány. V informační době, kdy možnosti těla lze dramaticky navýšit skrze informační technologie, je možné silnějšími vjemy dramaticky proměnit i psychický obraz těla, pro který stávající kategorie identit nebudou stačit. Donna Harawayová spatřuje osvobozující potenciál ve stejných technologiích, které tyto tělesné a smyslové augmentace těla umožňují.

Modelem kyborga Harawayová vykresluje bytost, která se svým tvořivým potenciálem odpoutává od identitotvorných kulturních reprezentací a kategorií, dominantní racionality, v rámci kterých se musí identifikovat jako opak či nedostatek privilegovaných kategorií binární opozice. Komodifikace technologií, které byly vyvinuty pro účely systémů nadvlády, umožnila i marginalizovaným skupinám se augmentovat a podílet se na technologické produkci. Svým splynutím s technologií, která – jak nastiňoval již Freud – dělá z člověka bytost existující mezi přírodou a technikou, se kyborg ontologicky vymyká začlenění do kategorií dualismu. Její síla spočívá v nestálosti její identity, která je v neustálém stavu přetváření. Kyborg je subjektem, který má schopnost volně (re)definovat podobu svého těla a tomu odpovídající identity. Nejednoznačná funkce technologií, které se podílí na tvorbě realit a významů a jejichž je kyborg nelegitimní potomek, což se odráží v jejím designu, umožňuje kyborgům volně „re-kódovat“ svá těla a kulturní významy, které jsou jim připisovány. Jde o optimistický pohled na technologicky vyspělou společnost, která pomocí těchto technologií překonává ontologické hranice dominantní racionality.

Předmětem dominantní racionality (nejen v rámci konstruktivního čtení) je i Motoko, které, ačkoliv nemá biologické vlastnosti ženského pohlaví, jsou připisovány kulturní významy, asociované s ženskou tělesností. Sexuálně nedefinovaný kyborg je tak opětovně začleňován do racionality dualismu ve formě podtextu, který nelze zcela upozadit ani v dekonstruktivní interpretaci narativu, jelikož Motoko jako hlavní protagonista, se nesmí nikdy divákovi natolik odcizit, aby přestal být schopen se s ní identifikovat (cítil s ní), a proto je radikální kyborg děje *Ghost in the Shell* neustále spjat s racionalitou, která sice umožňuje rekonfiguraci těla, ale osobní identitu subjektu nechává neměnnou v podobě transcendentní duše, která přežívá nezávisle na těle. Tím že Motoko nedovoluje odpoutat se od konceptu „stálé a neměnné“ identity, jí ani nedovoluje dosáhnout potenciálu identity kyborga, kterou popisuje Harawayová, a která spočívá v odpoutání se od systémově

přidělených konstruktivních identit, neodpovídajících ontologii subjektu. Motoko tak navzdory svému potenciálu zůstává povrchem vepisování významů dominantní racionality.

Oba způsoby čtení narativu *Ghost in the Shell* osvětlují konkrétní způsob nahlížení na tělesnost ve vztahu k niterné stránce subjektu a přiřkládají jí odlišný význam pro konstituci identity. Konstruktivní čtení vycházející z racionality dualismu vnímá tělo jako překážku, zatímco dekonstruktivní čtení vnímá tyto překážky jako (dobrovolně) přijaté konstrukty, které potírají potenciál tělesnosti, a modelem kyborga postulují možnost jejich překonání, která vychází z technologicky vylepšené, ontologické ambivalence těla jakožto konstituovaného a konstituujícího „objektu“, existujícího na pomezí přírody a technologie.

5. BIBLIOGRAFIE

BAUDRILLARD, Jean (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Blade Runner 2049, 2017 [film]. Režie Denis VILLENEUVE. USA.

Blade Runner, 1982 [film]. Režie Ridley SCOTT. USA.

CALL, Lewis (2002). *Postmodern Anarchism*. New York: Lexington Books.

CASTELLS, Manuel (2000) *Toward a Sociology of the Network Society*. Online. *Contemporary Sociology* 29, no. 5. s. 693–99. Dostupné z: <https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/economy-crone-castells-2000b.pdf> [citováno 2024-06-17]

CAVUS, Cennet (2021). *Transhumanism, Posthumanism, And The “Cyborg Identity”*. Online. *Fe dergi feminist ele*. 13. s.177-187. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/352293856_Transhumanism_Posthumanism_And_The_Cyborg_Identity. [citováno 2024-06-22]

DESCARTES, René (1992). *Rozprava o metodě*. Praha: Nakladatelství Svoboda

FREUD, Sigmund (1915). *The Unconscious*. Standard Edition. Vol. 14. s. 101-2

FREUD, Sigmund (1929). *Civilization and Its Discontents*. Standard Edition. Vol. 21. s. 90-92

Ghost in the Shell, 1995 [film]. Režie Mamoru OSHII. Japonsko.

GROSZ, Elizabeth (1994). *Volatile Bodies : Toward a Corporeal Feminism*. Indianapolis: Indiana University Press.

HARAWAY, Donna (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge. 149-181.

HUGHES, James J. (2013) *Transhumanism and Personal Identity*. Online. *The Transhumanist Reader*. s. 227-234. Dostupné z: <https://philarchive.org/rec/HUGTAP-7>. [citováno 2024-06-22]

LACAN, Jacques (2007). *Écrits*. New York: W. W. Norton & Company.

MORE, Max (1995). *The Diachronic Self. Identity, Continuity, Transformation*. Disertační práce. Univerzita Jižní Kalifornie.

SARTRE, Jean-Paul (2004). *Existencialismus je humanismus*. Praha: Vyšehrad.

SILVIO, Carl (1999). *Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's "Ghost in the Shell"*. Online. *Science Fiction Studies*, Vol. 26, No. 1. s. 54-72. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/4240752> [citováno 2024-06-20]

The Matrix, 1999 [film]. Režie Lana a Lilly Wachowki. USA.