

## Protetická paměť: *Total Recall* a *Blade Runner*<sup>1</sup>

Alison Lansbergová

(překl. Jakub Macek; překlad není zkorigovaný a doladěný!)

Původní text:

Landsberg, A. 1996. "Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner." Pp. 175-189 in *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. Featherstone, M. a Burrows, R. (eds.). London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.

V Edisonově filmu *The Thieving Hand* (1908) se bohatý kolemjdoucí slituje nad bezrukým žebrákem a koupí mu protézu ruky. Jak žebrák brzy zjistí, má ruka vlastní vzpomínky. Poněvadž si pamatuje své předchozí zlodějské kousky, okrádá okoloprocházející o jejich majetek. Zděšený žebrák se ruku snaží prodat v zastavárně, ale ruka z obchodu prchne, žebráka si znovu najde a znovu se k němu připojí. Žebrákovy oběti mezitím kontaktují policii a policejní důstojník žebráka zatkne a odveze do vězení. Zde, v cele, ruka nalézá svého skutečného majitele – „opravdové“ kradoucí tělo – jednorukého kriminálního, k němuž se připojí.

Toto dílo rané kinematografie dramaticky anticipuje pozdější předsudky vlastní vědecké fantastice, předsudky vůči čemusi, co budu označovat jako „protetickou paměť“. Protetickou pamětí myslím vzpomínky, jež v přísném slova smyslu nemají původ v osobní žité zkušenosti. Tyto implantované vzpomínky a nejasnost hranic mezi vzpomínkami skutečnými a simulovanými jsou často doprovázeny narušením lidského těla, jeho tkání, jeho subjektivní autonomie, jeho odlišení od těla zvířecího i technologického.

Díky protetické ruce žebrákovy tělo disponuje vzpomínkami na události, na nichž se vlastně nikdy nepodílelo (respektive na nichž se *on* nepodílel). Jeho vzpomínky, které nyní motivují jeho jednání, se tak ve skutečnosti radikálně liší od jeho žité zkušenosti. Protože vzpomínky patřící původně ruce – vzpomínky, které nyní nese sám žebrák – předurčují současné dění, dělají ze žebráka zloděje. Jinými slovy to jsou právě vzpomínky na krádeže, které vytvářejí jeho identitu. Můžeme tedy říci, že tento film podtrhuje úlohu paměti při konstituci identity. To samo o sobě ovšem není překvapivé. Překvapivá je pozice, do níž film staví vztah mezi pamětí, zkušeností a identitou.

Co nám může jinakost protetické paměti, jak ji ukazuje film *The Thieving Hand*, říci o tom, jak lidé získávají pocit, že spíše oni vlastní své vzpomínky, než že sami jsou svými vzpomínkami vlastněni? Spoléháme se na své vzpomínky jako na potvrzení svých zkušeností. Zkušenost paměti se vlastně stává indexem zkušenosti: Pokud máme paměť, musíme mít zkušenost, kterou tato paměť reprezentuje. Co ovšem s bezrukým žebrákem? Ten má paměť, aniž by měl žitou zkušenost. Jestliže je paměť předpokladem identity či individuality – pokud můžeme tvrdit, že naše

<sup>1</sup> Tento text vyšel pod názvem „Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner“ ve sborníku textů *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (Featherstone, Mike ed.; Burrows, Roger ed.; London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 1996, pp. 175 – 189). V tomto překladu jsou oproti originálu upraveny některé odkazy na literaturu, a to s ohledem na skutečnost, že některé citované práce vyšly v českém překladu.

vzpomínku určují, kým jsme – pak idea protetické paměti problematizuje jakýkoli koncept, pojímající paměť jako esenciální, stabilní či organicky danou. A ke všemu činí nereálnou touhu pojímat vzpomínky jako nezczitelné, osobní vlastnictví.

Jak už to tak bývá, nevíme nic o žebrákově skutečné minulosti. Vzpomínky, zdá se, jsou ve vztahu k současnosti dominantnější. Žebrákovi určují jeho protetické vzpomínky směr, kterým orientuje své život určující jednání. Je dost překvapivé, že vzpomínky nepotvrzují či neautentizují minulost – spíše organizují současnost a konstruuji strategie, umožňující představit si prožitelnou budoucnost. Paměť, a tím se tato esej zbývá, není uzavřenou knihou – není strategií pro uzavření či ukončení minulosti – ale projevuje se naopak jako tvůrčí síla, směřující nikoli nazpět, nýbrž dopředu.

Posun, který přináší film *The Thieving Hand* díky své protetické ruce – rozpor mezi zkušeností, pamětí a identitou – je v případě tohoto snímku uzavřen na jeho konci, ve vězení, když se kradoucí ruka přemístí k tělu, v němž rozeznáváme skutečné či autentické tělo zloděje, tedy k jednorukému kriminálníkovi. Ačkoli film tedy, řečeno jinými slovy, flirtuje s ideou, že vzpomínky mohou být přenositelné, končí *The Thieving Hand* vyloučením této možnosti, když si ruka vybírá svého skutečného vlastníka.

Filmem *The Thieving Hand* jsem začala, abych ukázala, že stejně jako všechny formy zprostředkovaného vědění má protetická paměť svou historii. Ačkoli mohla být paměť vždy chápána jako protetická, masová média – technologie strukturující a ohraničující zkušenost – přenášejí obsah i formy protetické paměti do dramatického kontextu. Vzhledem k tomu, že masová média výrazně mění naše pojetí zkušenosti, jsou přednostním prostorem produkce a distribuce protetických vzpomínek. Především film coby instituce, jež zprostředkovala obraz masovému konzumu, se ovšem po dlouhou dobu jako by obával své schopnosti generovat zkušenost a vzpomínky na tuto zkušenost – vzpomínky, jichž byli filmoví konzumenti vlastníky i vlastnictvím. Filmy, které tematizují protetickou paměť, můžeme v tomto ohledu číst jako alegorii moci masových médií – moci vytvářet zkušenosti a implantovat vzpomínky zkušeností, jež jsme nikdy neprožili. Protože masová média jsou výlučným prostorem produkce některých vzpomínek, nemůže být podceňována jejich úloha při vytváření identit. Pakliže film, jakým je *Thieving Hand*, ještě trvá na tom, že tělesná paměť má svého skutečného vlastníka, novější vědeckofantastické texty, jakými jsou *Blade Runner* a *Total Recall*, již přicházejí s odlišnou představou.

Ve filmu Paula Verhoevena *Total Recall* (1990) si Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) pořizuje sadu vzpomínek na dovolenou na Marsu. Nejenže si může koupit vzpomínky na cestu, k níž nikdy nedošlo, ale zároveň si může zvolit, zda chce na této cestě být někým jiným, než sám sebou. Quaid touží letět na Mars coby tajný agent – či spíše touží vzpomínat na to, že byl na Marsu jako tajný agent. Implantační procedura ovšem neproběhne hladce. Zatímco Quaid sedí připoutaný v křesle, začnou se v něm probouzet vzpomínky, o nichž se dozvídáme, že byly již dříve jednou potlačeny jistou „Agenturou“. Postupně se tak dozvídáme, že Quaid není „autentickou identitou“, ale osobností vyrůstající ze vzpomínek, implantovaných jeho tělu jakousi rozvědkou z Marsu.

Ve Scottově *Blade Runnerovi* (režisérská verze, 1993) je hlavní hrdina Deckard (Harrison Ford) členem speciálního policejního útvaru – jednotky blade runnerů – a má za úkol pokusit se „vyřadit“ skupinu replikantů, kteří se dostali na Zemi. Replikanti, složití roboti vyrábění Tyrellovou korporací coby otrocká pracovní síla

určená pro mimozemské kolonie, jsou „bytosti virtuálně identické s lidmi“. Ti nejpokročilejší – mezi něž patří Rachel (Sean Young), zaměstnankyně Tyrellovy korporace, která se nakonec zamiluje do Deckarda – jsou vyráběni tak, aby to, že jsou replikanty, sami vůbec nevěděli. „*Když je obdařujeme minulostí, tlumíme jejich emoce, a tak je máme lépe pod kontrolou,*“ vysvětluje Tyrell Deckardovi. „*Vzpomínky,*“ konstatuje Deckard nevěřičně. „*Mluvíte o vzpomínkách!*“ Oba dva filmy, jak je zřejmé, nabízejí provokativní příklady individuí, jež se identifikují se vzpomínkami, které nejsou jejich vlastní.

\* \* \*

Vzhledem k tomu, že idea protetické paměti komplikuje vztah mezi pamětí a zkušeností, můžeme filmy, které se protetickou pamětí zabývají, využít k vyvrácení některých postmoderních závěrů, které se zkušenosti týkají. Fredric Jameson v souladu s postmodernistickými přístupy tvrdí, že jsme „svědky mizení naší historicity, mizení vlastní možnosti prožívat historii akitvním způsobem“ (1991: 21). Zkušenost je podle něj v postmoderně mrtvá. „Nostalgické filmy“ podle něj spíše jen evokují pocity „dávného“, místo aby se zabývaly „opravdovou historií“. Jameson zároveň nalézá zásadní „nesoulad postmoderní nostalgie a jazyka se skutečnou historicitou“ (1991: 19). Jeho přístup nejenže sám je svého druhu nostalgický (nostalgický vzhledem k oněm časům, kdy jsme všichni byli s to zažívat dějiny skutečně reálně), ale nabízí zároveň, jak ukážu, jen velmi omezené, úzké pojetí zkušenosti. Proti Jamesonovým závěrům je možno postavit Jeana Baudrillarda (1983), tvrdícího, že pronikání nejrůznějších médií a mediací (simulací) do většiny úrovní soudobé společnosti vede k tomu, že se stírá rozdíl mezi realitou a simulakrem, mezi autentickým a neautentickým. Díky tomu, jak se ve 20. století šířily různé formy médií, se vztah člověka k událostem (tedy to, co můžeme nazvat autentickou zkušeností) stal natolik zprostředkovaným, že je už jen těžko možné rozlišit mezi reálným (čímsi zmapovatelným), a tím, co on sám nazývá hyperreálným – „produkcí modelů reality bez předlohy“ (Baudrillard 1983: 2). Podle Baudrillarda žijeme ve světě simulací, ve světě beznadějně odtrženém od „reálného“. Nebo naopak můžeme postmodernu charakterizovat skrze pro ni typickou absenci „reálné“ zkušenosti. Baudrillardova argumentace se ovšem reálného houževnatě drží; Baudrillard realitu zoufale potřebuje k tomu, aby mohl dokázat, že se nacházíme ve světě simulace. Oba přístupy tak bezděčně hýčkají nostalgii po oněch starých dobrých časech, kdy skutečné ještě bylo skutečným. Realita byla ovšem vždy kulturně a narativně zprostředkovávána. Co tedy znamená, mluvíme-li o vzpomínkách jako o „reálných“? Byly vůbec někdy „reálné“? Tento text rozlišení mezi reálným a nereálným odmítá, zároveň ovšem se snaží poukázat na cenu takového odmítnutí. Tuto představu smrti reálného – a především smrti reálné zkušenosti – bych ráda konfrontovala s něčím, co chápu jako opravdovou explozi zájmu o prožívání skutečnosti či populární posedlost prožíváním skutečnosti. Řada příkladů – od masivně navštěvovaných oslav výročí Dne D, až po to, co nazývám „zkušenostními muzei“, mezi něž patří například *United States Holocaust Memorial Museum* – naznačuje, že zakoušená skutečnost je jakákoli, jen ne mrtvá. Popularita těchto zkušenostních událostí naopak potvrzuje všeobecný potřebu zakoušet historii osobním či dokonce snad fyzickým způsobem. Tyto zkušenostní události nabízejí postup, umožňující přetvářet dějiny do podoby osobních vzpomínek. Poskytují

jedincům vhodnou kolektivní příležitost získat zkušenostní vztah ke kolektivní či kulturní minulosti, ať už ji oni sami přímo zažili nebo nezažili. To, čím se zde budu dále ohledně postmoderny zabývat, bude především její nový vztah ke zkušenosti, založený spíše než na kategoriích autenticity a sympatie na kategoriích, jakými jsou závaznost (*responsibility*) a empatie.

Tento postmoderní vztah ke zkušenosti má zřejmé politické důsledky. Představíme-li si tuto fascinaci zkušenostními zážitky jako protetickou záležitost, tedy jako protetický způsob získávání vědomí kulturní či kolektivní minulosti, pak konkrétní historické události, jednotlivé části minulosti, by měly být přístupné konzumaci napříč existující rasové, třídní či genderové stratifikaci. Tyto protetické vzpomínky se tak mohou stát základem politických uskupení. Jak působivě ukázala Donna Harawayová (2002) v rámci své artikulace identity kyborga, potřebujeme vytvořit takové formy politických uskupení, jež nebudou založeny na biologické (*natura*) či esenciální spřízněnosti.<sup>2</sup> Identita kyborga přijímá formování identity jako komplikovaný proces, v němž jsme mnohohlasnými (*multiple hailed*) subjekty, a zahrnuje tak ideu „parciálních identit“. Minulosti, k nimž se hlásíme a které nám „patří“, jsou součástí tohoto procesu.

Pokud byla skutečnost vždy zprostředkovávána kolektivními formami identity, proč se pak smyslovost filmu (zkušenostní povaha divákova vztahu k zobrazovanému) liší od jiných estetických zážitků, jež také mohou být prostředkem vzniku smyslových vzpomínek a k jakým patří například čtení? (Viz Miller 1998.) Zájem o sílu vizuálních vjemů (zejména jistá obava týkající se schopnosti filmu vytvářet u diváka vzpomínky) má dlouhou historii. William H. Short, výkonný ředitel *Rady pro výzkum filmu (Motion Picture Research Council)*, v roce 1928 požádal skupinu vědců (z velké části univerzitních psychologů a sociologů), aby se vyjádřila k možnosti určení účinků filmu na děti. Vypovídací hodnota výzkumů, které Short takto inicioval (tzv. *Payne Studies*), netkví ani tak v jejich bezprostředních zjištěních, jako spíše v tom, jak vypovídají o obecně rozšířené úzkosti, týkající se způsobů, jakými filmy ovlivňují (v experimentálním slova smyslu) individuální tělesnost. V sérii studií, vedených Herbertem Blumerem, byli jedinci ve věku vysokoškolských studentů žádáni, aby „tak pečlivě, jak je jen možné, uvedli nebo napsali, jaké jsou jejich zkušenosti s filmy“ (1933: xi). Blumer zjistil, že „imaginativní identifikace“ je vcelku běžným jevem a že se dotazovaní „během sledování snímku nezřídka projektují do role hrdiny či hrdinky“ (1933: 67). Na první pohled se tento argument podobá argumentům současné filmové teorie, týkající se diváctví a postavení filmového aparátu a filmové narace vůči subjektu (viz např. Baudry 1974–5; Comolli 1986). Blumerova tvrzení a z nich vyplývající důsledky se ovšem od těchto soudobých teorií značně liší. Blumer hovoří o identifikaci jako o „emocionální posedlosti“, vedoucí k tomu, že „jedinec se natolik identifikuje se zápletkou nebo se ve filmu natolik ztrácí, že se nechá unášet od běžných způsobů sebekontroly“ (1933: 74). Neříká přesně, jak dlouho taková posedlost trvá, tvrdí jen, že „u některých osob se může usadit a trvat tak dlouhou dobu“ (1933: 4).

„Impulzy, motivy a myšlenky jako by ve stavu emocionální posedlosti ztrácely své pevné formy a stávaly se poddajnými. Z toho „stavu roztavenosti“ mohou vznikat nové stabilní

<sup>2</sup> Viz Donna Haraway 2002. Svět kyborgů, tvrdí Harawayová, by „mohl představovat sociální a tělesné reality, v nichž se lidé nebojí svého společného původu se zvířaty a stroji ani trvale částečných identit a protikladných stanovisek“. (2002: 56, přel. Jolana Navrátilová.)

organizace, směřující směrem k novým formám sebekontroly jedince, které jako důsledek sledování především emocionálně laděných snímků mohou vést k rozhodnutí hledat konkrétní zkušenosti a žít život jiným způsobem, než dříve.“ (Blumer 1933: 116.)

Jedna z žen poté, co poprvé viděla film *Šejk*, vyprávěla: „[P]řišla [jsem] té noci domů a zdálo se mi znovu o celém filmu; já jako hrdinka, nesená přes žhavý písek právě tak žhavým milencem. Cítila jsem se být líbána tak, jako Šejk líbal tu dívku.“ (Blumer 1933: 70.) To, co jedinci vidí, na ně může zapůsobit natolik výrazně, že sledované obrazy se mohou stát součástí jejich vlastního osobního archivu zkušeností.

Protože filmová zkušenost oslabuje ústřední postavení zkušenosti žité, může mít též vliv na proměnu či konstrukci identity. Emocionální posedlost má důsledky jak pro budoucnost, tak i pro minulost individua, jež má ve své moci. Pokud je takový jedinec „přenesen za hranice svého normálního chování a je zcela pod vlivem svého nutkání“ (Blumer 1933: 94), má tato emocionální posedlost potenciál proměňovat a ovlivňovat povahu jeho budoucího konání. Devatenáctiletá dívka napsala:

„...poté, co jsem shlédla film z pinonýrských časů, mě opravdu mrzí, že žiji dnes, a nikoli v té romantické době před padesáti lety. Abych si tuto bolestnou a přitom neužitečnou touhu vynahradila, snila jsem o tom, že jdu do války. Už jsem řekla, že díky filmům jsem si uvědomila její hrůznost a zbytečnost atd., ale tentokrát to na mě zapůsobilo tak, že se ve mě probudila touha jít v příští válce »na frontu«. Z plátna na mě vždycky dýchne vzrušení – můžu napsat okouzlení? – válkou. Často si sama sebe představuji jako řidičku nákladáku, ošetřovatelku, HRDINKU.“ (Blumer 1933: 63.)

Toto naznačuje, že zkušenosti nabyté v kině (nehledě na skutečnost, že je divák sám neprožil) a vzpomínky, které film poskytuje, jsou významné pro konstrukci či dekonstrukci divácké identity jako opravdu zažívané zkušenosti.

Řada testů, užitých v rámci *Payne Studies*, byla konstruována tak, aby kvantitativně sledovala vliv, jaký má film na fyzickou tělesnost svých diváků. Výzkumníci používali galvanometr (který, podobně jako detektor lži, „měří galvanickou odezvu“, tedy elektrické impulsy kůže) a pneumokardiograf (měřící „změny v rámci oběhového systému“, stejně jako dechovou frekvenci a krevní tlak – viz Charters 1933: 25). Tato citlivá technologie měla podchytit fyziologická rozrušení a změny, které nebylo možno pozorovat pouhým okem. Tyto výzkumy tedy byly postaveny na předpokladu, že dělo dávat důkazy fyziologických symptomů, způsobených technologickou intervencí do subjektivity – intervencí, která je součástí filmové zkušenosti i polem, v jehož rámci tato zkušenost vzniká. Tato potřeba detekční technologie vyjadřuje strach z toho, že dále už nemusíme být s to oddělit protetické či „nepřirozené“ vzpomínky od těch „skutečných“.

V té samé době, kdy tyto výzkumy probíhaly, se evropští kulturní kritici 20. let (jmenovitě Walter Benjamin a Siegfried Kracauer) začali zabývat teoretizováním zkušenostní povahy filmu, konkrétně způsobů, jakým filmy rozšiřují senzuační paměť lidského těla. Ve 40. letech 20. století Kracauer tvrdil, že film oslovuje svého diváka coby „tělesně-materiální bytost“, bere si »lidskou bytost s kůží i vlasy«: »Hmotné elementy, které se ve filmu prezentují, stimulují *hmotné roviny* člověka: jeho nervy, smysly, jeho celou *fyziologickou podstatu*«. (1993: 458.) Filmová zkušenost má osobní, tělesný rozměr, přičemž určena je ovšem svou kolektivitou; sférou filmu je veřejnost a kolektiv.

Benjaminova teorie „inervace“ je pokusem nastínit plně zkušenostní vztah k technologii a filmu.<sup>3</sup> Je to právě souhra individuální tělesné zkušenosti s veřejnou povahou filmu, která činí uskutečnitelnými nové formy kolektivity – ať už politické či jiné.

Steven Shaviro (1993) později zdůraznil instintivní, tělesný rozměr filmového diváctví. Psychoanalytická teorie filmu podle něj důsledně opomíjí jeho zkušenostní složku. Psychoanalytická filmová teorie se podle Shavira pokouší „popřít moc zobrazení“ (1993: 16),<sup>4</sup> a to, čeho se tito teoretikové bojí, není *nedostatek*, „nikoli vyprázdněnost obrazu, nýbrž jeho zvláštní plnost; nikoli jeho impotence, jako spíše jeho síla“. (Shavir 1993: 17.) Můžeme tvrdit, že přenositelnost filmových zobrazení – způsob, jakým jsme zváni k tomu, abychom je proteticky přijímali za své, a fakt, že jsme je můžeme zakoušet tělesným způsobem – je zároveň nebezpečná i přitažlivá. A když zdůrazňuje tělesný aspekt diváctví, pak Shaviro říká k základním principům svého přístupu, že „filmové zobrazení není reprezentací, ale *událost*“. (1993: 24.)

\* \* \*

Ráda bych se teď vrátila k filmu *Total Recall*, který dramaticky ilustruje způsob, jakým masovými médii zprostředkovaná zobrazení intervnují do produkce subjektivity. Naše představa autenticity – a naše touha upřednostňovat ji – je vytrvale podrážována tím, nakolik jsou v *Total Recallu* obsesivně pojata mediální zobrazení. Často například vidíme současně postavu i její zobrazení na obrazovce videa. Když jde Quaide poprvé do Rekalu, aby se zde setkal s jeho obchodním zástupcem McClanem, vidíme McClanea zároveň skrze okno přes rameno jeho sekretářky, a zároveň jako obraz na jejím videotelefonu, ze kterého mu volá, aby mu sdělila, že Quaide právě dorazil. Vzájemné prolínání mediovaných obrazů – a videomonitorů – nás v *Total Recallu* staví právě před problém pojetí autentické či prapůvodní prezenze. Videomonitor s reklamními šoty se objevují ve vozech metra (jednou z těchto reklam je i šot Rekalu) a všechny telefony jsou videotelefony; dokonce i zdi Quaideova bytu jsou pojaty jako ohromné televizní obrazovky. Nakonec i Quaideova identita je, jak uvidíme, zprostředkovávána obrazem videa. Když od své ženy slyší, že ona vlastně vůbec není jeho ženou, že ho „poprvé viděla před šesti týdny“, že jejich „manželství je jen paměťovým implantátem“, že Agentura „vymazala jeho identitu a implantovala mu novou“, tedy že v podstatě „celý jeho život je jen pouhým snem“, jeho vědomí vlastní ucelené identity, jeho stabilní subjektivity, je otřeseno. V okamžiku, kdy vzpomínky mohou být odděleny od žité zkušenosti, otázky týkající se identity – a toho, na základě čehož je identita konstruována – nabývají na zásadní důležitosti.

Otázka jeho vlastní identity (a toho, nakolik je jeho identita založena na konkrétní sadě vzpomínek, které mohou, ale nemusejí být jeho vlastní) se vynořuje nejdramatičtěji v okamžiku, kdy se Quaide prostřednictvím videomonitoru setkává se svou vlastní tváří. To, že vidí svou tvář na přenosném videu (jež s sebou během celého filmu nosí v kufříku, který dostal od „kámoše z Agentury“) je vysvětlením

<sup>3</sup> Jak upozorňuje Hansen (1993: 460), „termín *inervace* byl Benjaminem použit při konceptualizaci historické transformace jakožto procesu převádějícího pojmy (zobrazení, v orig. *images*) v somatickou a kolektivní realitu“. (1991: 154.)

<sup>4</sup> Shaviro (1993) přichází s jasným vyjádřením posunu v důrazu filmové teorie, a to od psychoanalytického paradigmatu k paradigmatu, jež se pokouší brát v potaz schopnost zobrazení angažovat divákovu tělo. Viz také Linda Williams (1991) a Murray Smith (1994).

způsobu, jakým film přistupuje k přenositelnosti paměti a identity. Quaide se na obrazovce videa setkává se svou tváří, ale nachází jiného člověka. „Nazdar cizince, tady je Hauser...“ říká tvář na obrazovce. „Ty nejsi sebou, ty jsi mnou.“ Může se jevit jako lákavé číst tuto scénu jako příklad Freudovy (1959) koncepce *Unheimliche* (angl. *uncanny*), tedy *odtajení*. Tento pocit vzniká podle Freuda jako následek setkání s něčím, co je zároveň důvěrně známé i neznámé; vychází z „návratu potlačeného“. Zkušenost setkání s vlastním dvojníkem je tedy vrcholem odtajení.<sup>5</sup> Quaidův prožitek nicméně není výhradně tohoto druhu. Tvář, s níž se střetává, jednoznačně není jeho tváří; nesouvisí s jeho identitou. A vzhledem k tomu, že film odmítá ideu, že by pod vrstvami identity bylo cosi autentického či autentičtějšího, zde pro odtajení není prostor. Hauserovy vzpomínky pro Quaida, zdá se, nikdy neexistovaly. S Hauserem se ve skutečnosti setkává s jistým druhem nezájmu – nikoli jako s někým, koho kdysi znal, ale spíše jako s naprosto neznámým člověkem.

V tomto ohledu může setkání znamenat narušení lacanovského „stádia zrcadlení“. Stádium zrcadlení podle Jacquese Lacana začíná v okamžiku, kdy dítě začíná sebe poprvé reflektovat jako autonomního jedince, jako ucelený a ohraničený subjekt. „Vítězné přijetí vlastního zrcadlového obrazu“, jak Lacan popisuje (1977: 2), dává dítěti iluzi celistvosti, která se značně liší od jeho vlastního pocitu sebe sama jako fragmentarizovaného souboru nerozlišených pudů. Quaidova zkušenost je právě opačná. Můžeme vlastně říci, že ono setkání s tváří na obrazovce, s tváří, která vypadá jako jeho vlastní, ale není jeho, narušuje jeho pocit ucelené, stabilní a ohraničené subjektivity. Videomonitor, místo aby posílil jeho identitu, ji rozbíjí. Ono setkání navíc podrývá předpoklad, že konkrétní paměť má svého oprávněného nositele, tělo, jež k ní patří.

Toto setkání s Hauserem – který se označuje za skutečného majitele těla – je tomuto filmu mikrokosmem širší kritiky preeminence „reálného“. To, že se setkáváme s Quidem jako prvním a identifikujeme se s ním, nás vede k otázce, zda je Hauser pravdivou či vhodnější identitou tohoto těla. Pokud budeme věřit, že Hauserova identita je v některých směrech „reálnější“ než identita Quaidova (protože jeho vzpomínky jsou založeny na žité zkušenosti a nikoli na paměťových implantátech), pak otázkou může být, zda reálnější je nutně lepším. V závěru filmu si Quaid nárokuje vlastní identitu, místo toho, aby se stal zpět Hauserem. „Chtěl jsem mít zpátky Hausera,“ říká Coahaagen Quaidovi během finálního střetu, „ale ty ne, tys musel být Quidem.“ „Já *jsem* Quaid,“ zní odpověď. Ačkoli je Quaid identitou postavenou na implantovaných vzpomínkách, není o nic méně životný než Hauser – pravděpodobně naopak. Quaid zůstává primárním objektem našeho diváckého vkladu a cesty skrze film. Jeho simulovaná identita je zodpovědnější, soucitnější a užitečnější, než ta „skutečná“. To, že Quaid zakouší jako „skutečného“ sebe sama, zpochybňuje baudrillardovský a jamesonovský předpoklad, že *reálné* a *autentické* jsou synonyma.

[...]

Vzpomínky překvapivě souvisejí více s utvářením možných směrů jednání v současnosti, než s autentizací minulosti. Kuato, vůdce vzbouřených mutantů bojujících proti Coahaagenovi, Quaidovi říká, že „člověk utvářen svými činy, nikoli svými vzpomínkami“. Pokud tento výrok poněkud upravíme, můžeme říci, že člověk je definován svými činy, a je jen malý rozdíl v tom, zda jsou tyto činy umožněny

---

<sup>5</sup> xxx

protetickými vzpomínkami nebo vzpomínkami založenými na žité zkušenosti. Jakékoli rozlišení mezi „skutečnými“ a protetickými vzpomínkami (tedy vzpomínkami, jež mohou být technologicky šířeny masovými médii a upotřebovávány jejich konzumenty) se tak nakonec může zdát nejasné. *Total Recall* podceňuje fakt, že jsou vzpomínky vždy již veřejné, že vždy cirkulují mezi jedinci a oslovují je, aniž by se mohly vrátit ke svému autentickému majiteli, ke správnému tělu – nebo, jako uvidíme na příkladu *Blade Runnera*, ke správné fotografii...

*Blade Runner* je založen na románu Philipa K. Dicka *Sní androidi o elektrických ovečkách?* z roku 1968,<sup>6</sup> nicméně způsob, jakým se od knižní předlohy liší ve východiscích, je poučný. V Dickově románu je tím, co umožňuje nájemným lovcům odlišit androidy od lidí, schopnost empatie. Empatie je tu tedy pojímána jako výlučně lidská vlastnost. Deckard žasne, „proč právě android tak bezmocně narazí, když se setká s testem měřícím empatii. Empatie evidentně existuje pouze v rámci lidské společnosti...“. (Dick, 1968: 26.)

Ve filmu androidy ovšem neodhaluje ani tak nedostatek empatie, jako spíše nedostatek minulosti – nedostatek vzpomínek. Scottův film toto podtrhuje již v úvodní části. Film začíná Voight-Kampfovým testem, který je navržen tak, aby replikanty identifikoval na základě měření fyzické, tělesné reakce na sadu otázek, majících za úkol vyprovokovat emocionální reakci. Přístroje měří dilataci zornic a ruměncový reflex a určují, jaké účinky mají pokládané otázky na subjekt. Dave Holden, jeden z „blade runnerů“, v úvodní scéně zpovídá Leona, přičemž, jak vysvětluje, otázky jsou „navržené tak, aby vzbudily emocionální reakci“ a „reakční čas je důležitý“. Leon ovšem zpomaluje test tím, že jej přerušuje svými vlastními otázkami. Holden říká: „Jste v poušti a jdete pískem. Vidíte želvu,“ a Leon se zeptá: „Co je to želva?“ Když Holden vidí, že tento styl vyšetřování nikam nevede, řekne: „Popište prostými slovy jen dobré věci, které vás napadnou o vaší matce.“ Leon vstane, vytáhne pistoli, opáčí: „Tak já ti něco povím o své matce,“ a Holdena zastřelí. Tím, co replikanty v této počáteční scéně „pronásleduje“, není absence empatie, ale spíše absence minulosti, vzpomínek. Leon nedokáže popsat svou matku, nemůže se pochlubit rodokmenem, protože nemá minulost, nemá vzpomínky.

Tato scéna se tak pokouší ustavit paměť jako střed lidskosti. Kritici filmu mají tendence zaměřovat se na fakt, že replikanti postrádají minulost, aby podtrhli nedostatek „skutečné historie“ v postmoderně. David Harvey kupříkladu tvrdí, že „historie pro nás byla zredukována na výpověď fotografie“. (Harvey 1989: 313.) To, že replikanti postrádají minulost, je podle Harveyho ilustrací nedostatkem hloubky (a naopak zřůzněním povrchnosti), charakterizujícího postmodernu. Giuliana Bruno tvrdí, že fotografie „reprezentuje znaky předlohy, a tedy osobní identitu, je důkazem předchozí existence, a tedy i práva na existenci“. (Bruno 1987: 71.) Vztah mezi fotografií a pamětí je v tomto filmu bezpochyby stěžejní. Bruno a Harvey se nicméně domnívají, že fotografie má schopnost ukotvit referent; předpokládají, že fotografie si udržuje indexické spojení se „skutečným“. Podle mého tento film tvrdí opak. Poté, co Deckard odhalí, že Rachel je replikantka, objeví se ona u něj v bytě s fotografií, zobrazující ji s její matkou. „Myslíš si, že jsem replikantka, že?“ zeptá se. „Podívej se. To jsem já se svojí matkou.“ Fotografie, jak doufá, potvrzuje její vzpomínky a autentizuje její minulost. Než aby znovupotvrdila referent jej ovšem nadále uvede

<sup>6</sup> Česky kniha vyšla pod názvem *Blade Runner (Sní androidi o elektrických ovečkách?)* v roce 1992 – viz Dick 1992. (Pozn. překl.)



v nejistotu. Deckard, místo aby přijal Rachelinu fotografii jako pravdivou, začne vyprávět jednu z jejích vzpomínek: „Pamatuješ si na pavouka, který žil v křoví za tvým oknem? Oranžové tělo, zelené nohy... Celé léto si stavěl síť. A pak se tam objevilo velké vejce.“ Rachel pokračuje: „To vejce prasklo a stovky malých pavoučků. Sežrali ji.“ Deckard se na ní podívá. „Implantáty,“ řekne. „To nejsou tvé vzpomínky, patří někomu jinému. Patří Tyrellově neteři.“ Ona fotografie v *Blade Runnerovi* je, stejně jako fotografie babičky v Kracauerově eseji *Fotografie* z roku 1927, „redukována na úhrn svých detailů“. (Kracauer 1993: 429.) Už nemůže být středem paměti, stejně jako jím v *Total Recallu* nemůže být tělo. Fotografie, zdá se, *nic neprokázala*.

Nesmíme ovšem pouštět ze zřetele skutečnost, že Rachelina fotografie *opravdu koresponduje* s jejími vzpomínkami. A právě tyto vzpomínky jsou tím, co jí dovoluje jít dál, existovat jak existuje a nakonec se zamilovat do Deckarda. Můžeme říci, že ačkoli její fotografie nemá vztah k „realitě“, pomáhá jí vytvářet skutečně vlastní naraci. Ačkoli nedokáže potvrdit opravdovost její minulosti, potvrzuje platnost její současnosti. Síla fotografie, jež vyplývá nikoli ze schopnosti zachycovat, jako spíše ze schopnosti rekonfigurovat, je podle Kracauera v její schopnosti „odhalit tuto dříve neobjevenou podstatu“ (1993: 435-6). Fotografie podle Kracauera „dokáže zamíchat s prvky přirozenosti“ právě proto, že ztrácí své indexické spojení se světem. (1993: 436.) Ačkoli Rachelina fotografie tedy nevychází z jejích žitých zkušeností, poskytuje odrazový můstek pro její vlastní vzpomínky. V jedné zvláště silné scéně sedí Rachel v Deckardově bytě u klavíru, rozpouští si vlasy a začíná hrát. Deckard si k ní ke klavíru přisedá a ona říká: „Pamatuji si hodiny klavíru. Nevím, jestli jsem to já, nebo Tyrellova neteř.“ Deckard, místo aby se soustředil na tento dvojsmysl, odpoví: „Hraješ nádherně.“ Tím výrokiem fakticky vyloučí distinkci mezi „skutečnými“ a protetickými vzpomínkami. Její *paměť*, uchovávací vzpomínky na hodiny klavíru, jí umožňuje nádherně hrát, a záleží tedy jen velmi málo na tom, zda tyto hodiny klavíru skutečně zažila či nikoli.

Režisérská verze *Blade Runnera*, protože pracuje s možností, že Deckard sám je replikant, dělá ohromný posun směrem ke smazání smysluplného rozdílu mezi reálným a simulovaným, mezi člověkem a replikantem. Krátce po zmíněné scéně sedí Deckard u svého klavíru a prohlíží si fotografie, které má na klavíru vystavené. Následuje stříh na obraz jednorozce běžícího polem, záběr, který můžeme chápat jako denní snění – či vzpomínku. Očividně se nejedná o „skutečnou“ vzpomínku, vzpomínku vycházející ze žité zkušenosti. Později, na samém konci filmu, když Deckard s Rachel prchají, nachází Deckard origami jednorozce, ležící na podlaze před dveřmi jeho bytu. Když Deckard zvedne jednorozce, v němž poznáváme práci jednoho z civilně oblečených policejních důstojníků, slyšíme echo jeho dřívějšího výroku, týkajícího se Rachel: „Je zlý, že nebude žít, ale kdo vlastně bude?“ Konec tedy naznačuje, že tento policista zná Deckardovy vzpomínky na jednorozce stejně, jako Deckard znal Racheliny vzpomínky na pavouka. Naznačuje, že i jeho vzpomínky jsou implantáty – že jsou protetické. V tomto okamžiku netušíme, zda Deckard je či není replikant. Oproti dřívější verzi filmu odmítla režisérská verze jasné rozlišení mezi replikanty a lidmi, mezi skutečnou a protetickou pamětí. Neexistuje pozice, jak implicitně předpokládá Baudrillard, z níž bychom mohli s jistotou takové k takovému rozlišení dojít. Konec *Blade Runnera* tak vyjadřuje potěšení i tíseň z přenositelnosti – z toho, že nemusíme být s to rozlišit mezi vlastními a protetickými vzpomínkami. Deckard je empatickou osobou, schopnou soucitu i s replikanty. Je ale i – a to je

důležitější – „dostatečně skutečnou“ postavou, s níž jsme jako diváci schopni identifikace. Film tak nás nakonec nutí pochybovat o vlastním vztahu k paměti a přemýšlet o způsobu, jakým jsme nabývali přesvědčení, že naše vzpomínky jsou reálné. Vzpomínky jsou jádrem naší identity, našeho chápání toho, kým jsme a kým můžeme být, nicméně, jak tvrdí tento film, záleží, zdá se, jen velmi málo na tom, zda tyto vzpomínky vycházejí z žité zkušenosti, nebo zda jsou protetické. Ať tak či onak je využíváme ke konstrukci vyprávění o sobě, vizí vlastní budoucnosti.

\* \* \*

*Wes Craven's New Nightmare* (1994) začíná podivnou narážkou na již zmiňovaný snímek *The Thieving Hand*. Cravenův film začíná předscénou, v níž ožívá elektronická verze ruky Freddieho Krugera, tedy ruky s čepelemi břitev namísto prstů, a pamatuje si při tom své předchozí zabijácké aktivity. Ačkoli to není ruka z původního filmu, ale jen její elektronická protéza, vlastní vzpomínky Freddieho Krugera. Poté, co tato ruka v úvodu filmu otevřeně rozřeže několik lidí, poznáváme, že tato scéna je „pouze“ snem, založeným na vzpomínkách hlavní hrdinky, vzpomínkách vztahujících se k její práci na filmech ze série *Noční můry*. Postupně film ovšem začíná zpochybňovat onen důraz na „pouze“. Co může znamenat, řekneme-li, že jisté vzpomínky jsou „pouze“ z filmu? Znamená to například, že jsou nejsou skutečné? Znamená to, že jsou méně skutečné? Ne, zněla by odpověď Wese Cravena. Vzpomínky na předchozí díly *Noční můry* – a vzpomínky z těchto filmů – se ve skutečnosti stávají jejími vlastními vzpomínkami. A to je záležitost života a smrti, jak film vcelku radikálně demonstruje. Vzpomínky ze starších dílů série postupně probouzejí během filmu. Jsou to vzpomínky, které nemají původ v událostech, které hrdinka sama zažila, ale spíše v událostech, které prožila filmově. Film tak vlastně tematizuje způsob, jakým se filmové vzpomínky stávají vzpomínkami protetickými. Hrdinka své vzpomínky, ať už jsou či nejsou protetické, zakouší jako skutečné – kvůli tomu, nakolik ovlivňují její život, a díky vražednému způsobu, jakým zásadně formují rozhodnutí, jež ona činí. Všechny tyto tři filmy postupně zpochybňují cenu distinkce mezi reálným a simulací, mezi autentickými a protetickými vzpomínkami, a *Blade Runner* navíc zpochybňuje i cenu distinkce mezi člověkem a replikantem. V *Blade Runnerovi* selhává jako lakmus lidskosti nakonec i empatie. Replikanti – Rachel a Roy (Rutger Hauer), o Deckardovi nemluvě – se během filmu vlastně stávají čím dále tím empatictějšími. Označení empatie, tedy *vcítění se*, narozdíl od *sympatie*, užívaného od šestnáctého století, začalo poprvé objevovat na začátku století dvacátého. Zatímco sympatie předpokládá podobnost subjektů,<sup>7</sup> empatie předpokládá rozdíl mezi nimi. Empatie je pak „schopností projektovat vlastní osobnost do objektu zkoumání“ (OED, 1989). Můžeme říci, že empatie je méně závislá na „přirozené“ podobnosti a na jistých druhých esenciálních propojeních dvou subjektů, než sympatie. Zatímco sympatie se tak odvozuje z esencialismu identifikace, empatie připouští její proměnlivost. Jmenovatelem empatie je nedostatek podobnosti subjektů a překonávání jejich vzájemné distance. Možná je to právě tato distance, jež se podílí na probuzení touhy pamatovat si. Vzhledem k tomu, že je prakticky nemožné rozhodnout, kde se nachází rozdíl mezi „skutečnou“ a protetickou pamětí, je tento rozdíl mrazivou a nutnou

<sup>7</sup> Podle *Oxford English Dictionary* termín *sympathy* označuje „spřízněnost (skutečnou či předpokládanou) mezi dvěma určitými věcmi, na jejímž základě jsou tyto pod působením obdobných nebo shodných vlivů“.

výzvou etice osobnosti – volá po etice založené nikoli na pluralistické formě humanismu či na esencialismu identifikace, jako spíše po etice vycházející rozpoznání a uznání odlišnosti. Etika osobnosti může být utvářena na základě empatie a měla by brát vážně svůj cíl respektovat neúplné, hybridní, odlišné.

*Blade Runner* a *Total Recall* – a stejně tak i *Wes Craven's New Nightmare* – jsou obsazeny postavami, které samy sebe chápou prostřednictvím různých odcizených zkušeností a narácí, jež berou jako své vlastní a které se částečně na vzniku jejich vlastních zkušeností a narácí podílejí. Mé vyprávění je tak protiargumentem k „průmyslu vědomí“ či „kulturnímu průmyslu“. (Horkheimer a Adorno, 1991.) V co doufám, je, že jsem ukázala, že není na místě odmítat jako protetické ty zkušenosti, jež se podílejí na utváření osobnosti a identity. Současně ovšem nemůžeme počítat s tím, že vzpomínky ponесou takové narace, jež zaručí kontinuitu Já, jak ostatně jasně ukázal *Total Recall*. Ráda bych skončila tím, že nechám otevřenou jednu možnost, kterou nazývám „prosazující se vzpomínky“ (*breakthrough memories*). Když se Quaid v *Rekal Incorporated* rozhoduje pro paměťový soubor, nemá potřebu cestovat jako tajný agent. Vzpomínky jeho předchozí identity (a to nikoli v esenciálním slova smyslu, ale jako jedna z vrstev, které ho utvářejí) se jinými slovy prosazují. Může to být tak, že identita má charakter palimpsestu, že starší vrstvy identity nejsou nikdy docela smazány. Mohlo by být až příliš jednoduché odmítnout takovou identitu jako prosté vztahy mezi slupkami, jak činí mnozí postmodernisté, ale postupovat takto by znamenalo ignorovat to, co se v obou textech projevuje jako vytrvalá potřeba pamatovat si. Tím, co nám oba tyto snímky, zdá se, říkají, není, že bychom nikdy neměli zapomenout, jako spíše to, že bychom nikdy neměli přestat generovat vzpomínky. Zvláštní touha zasadit se do historie prostřednictvím vyprávěných vzpomínek je touhou být sociální, historickou bytostí. Můžeme říci, že to je právě ta „vrstva“ zakoušení historie, která dává člověku osobnost, která je vynáší na veřejnost. Potřeba pamatovat si tak vyjadřuje touhu znovuzakoušení historie – ne bezpodmínečně potvrdit minulost, ale vnést do hry živou, nerozložitelnou materii historie, upomínající nás na to, současná tenze není nevyhnutelná.