

**Jussi
Parikka:
Od
archeologie
ke geologii
médií**

**Martin
Charvát**

Toto dílo je licencováno pod licencí Creative Commons BY-SA
(Uveďte původ – Zachovejte licenci). Licenční podmínky najdete na adrese
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Recenzovala Mgr. Dita Malečková, Ph.D.

Kniha byla vydána v rámci projektu Vědecko-výzkumného záměru MUP č. 74-01
Politické vědy, kultura, jazyk, financovaného z podpory MŠMT na dlouhodobý
konceptní rozvoj výzkumné organizace v roce 2020.

© Martin Charvát, 2026

Preface © David Kořínek, 2026

© Akademie múzických umění v Praze, 2026

ISBN 978-80-7331-738-6 (iPDF)

Když je teď dole *David*
Kořínek 5 **Úvod** 13

**I Co je archeologie
médií?** 17 **II Společnost
rizika** 39 **III Virus, tělo,
technoimaginace** 57

**IV Antrobscén – poznámky
o mizejícím životním
prostředí** 79 **Závěr** 89

**O studiu médií: Za hranice
Mediálních studií** *Jussi*

Parikka 93 **Od mediálních
studií k operativním
obrazům** *Martin Charvát*
& *Jussi Parikka* 99

Věcný rejstřík 112 **Jmenný
rejstřík** 113 **Literatura** 114
O autorovi 119

Když je teď dole

David Kořínek

PMP300 Rio je považován za jeden z prvních digitálních přehrávačů hudby. O svoji historickou hodnotu se nezasloužil ani tak inovativností či kapacitou (32 MB), už vůbec ne prvenstvím (historie digitálních přehrávačů sahá o dvě desetiletí dříve), ale soudním sporem a komerčním úspěchem. Během soudního sporu vedeného Asociací amerického nahrávacího průmyslu proti výrobci Diamond Multimedia musel být na několik týdnů stažen z prodeje, což mu zajistilo právě onu popularitu a definitivně upoutalo pozornost široké obce konzumentů k zařízení, která se sama stávají médii bez nutnosti archivace hudby na jiném nosiči. Paradoxně tak byl učiněn krok k postupnému odstraňování analogových médií v distribuci digitálního obsahu. Vypalování hudby – tedy zacyklení řetězce mezi analogovým a digitálním a jejich vzájemná hybridizace – se stalo komickým aktem. Převod na audiostopu a vypalování byly mnohonásobně delším procesem než stažení hudby samotné, s možnými tragickými

důsledky v podobě hrozby právního postihu za tuto zbytečnou práci. K dnešnímu streamování hudby vedla dlouhá cesta zákazů, restrikcí, regulací, všeobecně pak záměrného zdržování ze strany distribučního systému odpovídajícího 19. století a podléhajícího kolosům usilujícím o udržení dominance za každou cenu. Legislativní rámec byl vyřešen jednou ze základních charakteristik konzumní společnosti, kterou je lenost všech jejích aktérů. Předplatitelské služby umožňující okamžitý přístup do cloudových historií kultury potopily komplikované (přesto však dobrodružné) pirátství. Přestože okrádání bohatých lze za určitých podmínek legitimizovat, především v mytické rovině či při nejrůznějších vyjednáváních, pohodlí nám umožňuje osobní realizaci v rozumnějších disciplínách.

Archeologie médií není historickou disciplínou. Je skutečným odkrýváním vrstev a nánosů, které rozhodně nesouvisí s prachem a nečekanými objevy v minulosti, ale naopak s uvědomováním si současnosti na mikro/makro úrovních. Archeologie médií není nostalgickým legitimizováním názoru, že všechno už bylo, jako spíš odkrýváním budoucích možných cest. Tento druh poznávání (nejen médií v úzkém slova smyslu) si libuje v terminologii vypůjčené z žánru hororu. Některá média jsou mrtvá, jiná lze označit za zombie. Pravý „gore“ však patří do současnosti, kde probíhá ne boj mezi živými, mrtvými a neživými, ale mezi nejrůznějšími druhy kanibalů. Na příkladu společnosti Apple, která byla mimochodem ještě před dvěma desítkami let zcela tlející, lze dlouhodobě sledovat vzájemné pojídání napříč hardwarem (mrtvým tělem) a softwarem (živým duchem). Nejde o přirozené zastarávání, ale o neřízenou výměnu v rámci kontrolovaného ekosystému. iPhone požírá iPod, iPadu je přiřknuto vítězství nad MacBookem (což se nepodařilo, tudíž se alespoň jeho operační systém postupně zažírá do notebooků), iTunes jen těžko přežijí Apple Music, Mac Pro je sám sebou pozřen zaživa. Skeuomorfismus prvních iPhoneů je

ze dne na den zavražděn svými stvořiteli a okamžitě nahrazen plochým designem. Virtuální nápodoba materiálu provázející uživatele z fyzického k virtuálnímu se stala zbytečnou, protože málokdo už ví, co je telefonní sluchátko (přesto však i v iOS 14 stále je, což lze přisuzovat falešné nostalgii). Neřízený je tento proces proto, že nikdo (ani Apple sám) neví, jak bude reagovat uživatelská obec. (Viz reklamní slogany o tom, že iPad nikdy nebude potřebovat dotykové pero, když Apple zároveň dotykové pero vyrábí, nebo protichůdné výroky typu „váš příští notebook je tablet“ a „tablet není notebook“.)

Archeologie médií je o budoucnosti. Ukazuje nám možnosti, z nichž se můžeme na digitální realitu dívat, a odkrývá perspektivy, které nám může přinést. Její, původně skrytý a až později „vykopaný“, environmentální apel směřuje k etickým otázkám tlačícím na lokální/globální politická rozhodnutí. Opustíme-li genealogický přístup a pohlédneme na současné rozložení sil přeci jen z hlediska „historie“, pak nenacházíme v minulosti globální mediální krajiny silnější existenci několika málo monopolů, jako je tomu dnes. Jsme-li chudí, pak musíme cestovat prostřednictvím Airbnb; chceme-li komunikovat, pak bez sociálních sítí Facebooku (Mety) to půjde obtížně; přestože Uber není všude „legálně“, tak jeho aplikace v mobilu vládne všem a přizpůsobí se místům, kde „legálně“ je; pro uživatele zařízení Apple se neuvázáním k jejich cloudovým službám stávají tato zařízení nepoužitelná. O algoritmech společnosti Alphabet netřeba přemýšlet, ty už dávno spekulují za nás za všechny.

Výzvou Parikkovy geologie médií, na rozdíl od archeologie médií coby jeho původní autorské disciplíny, pak zdaleka není jen zjištění, že za vším nemateriálním (datovým) musíme hledat hmotné plody země (cloudy jsou zatraceně kovové), ale především uvědomění si viditelnosti infrastruktur a jejich dosahu. Snahou současných technologií je stát se definitivně neviditelnými, a tedy neustále přítomnými. Je to opět hororové

klišé, kde hrůza duchova je nejvíc hmatatelná v místech, kde jej nevidíme, ale cítíme jeho studený dech a zahlédneme jen letmý stín. Až na nás vybafne za zády, je už pozdě.

Ve své knize *Co je to archeologie médií?* z roku 2012 ustavuje Parikka metodologii, která je pro obor mediálních studií kritická. Vychází zde z archeologie Michela Foucaulta (z hlediska poznání a moci), genealogie modernity Waltera Benjamina a obohacuje ji o přístupy z dalších vědních disciplín, které aktualizuje a přizpůsobuje. Začleňuje novou filmovou historii, digitální (softwarová) studia a nezbytně revidovaný filozofický pohled pozdních post-strukturalistů a jejich pokračovatelů/kritiků (Deleuze), stejně jako mediálních teoretiků (Marshall McLuhan, Lev Manovich). Tento interdisciplinární přístup nám dává na chvíli zapomenout na obvyklé metody „tradičních“ mediálních studií odvozených ze sociologie, a nejen v našich podmínkách redukováných na analýzy mediálních obsahů, ať už se jedná o výzkumy kvalitativní, či kvantitativní. Parrikova metoda je obhajována i v rozhovoru, který s ním vedl autor této publikace. Důležitým impulsem je reflexe celého oboru způsobená masovou digitalizací v první polovině devadesátých let 20. století, včetně nového čtení klasiků typu McLuhana (např. Levinsonovo překódování McLuhana v práci *Digital McLuhan* z roku 2001).

Oborem poznání, na který nesmíme v souvislosti s Parikkou zapomenout, je výzkum demonstrující se řadou uměleckých projektů, ke kterým se autor častokrát odvolává pro ilustraci svých tezí. Z tohoto pohledu je pro čtenáře z uměnovědných oborů přínosné jeho čtení současné vizuální kultury, resp. uměleckých děl. Čtenář velmi rychle zapomene, že čte práce z oblasti mediálních studií. Tento interdisciplinární přístup má však i svá rizika, kdy nám některé příklady, jejich výběr, a především interpretace mohou připadat, slovy post-strukturalistů, amputované. Netýká se to pouze

umění současného, ale i toho patřícího do hluboké minulosti moderního umění.

Co je to archeologie médií? je střízlivým pohledem na všechny „vykopávky z minulosti, aby pochopila současnost a budoucnost“, jak se uvádí v předmluvě. Parikka novější práce *Geologie médií* (2015, česky 2020) je mnohem ambicióznějším textem, v němž se rhizomaticky splétá environmentální kritika, obrat k materialismu, současné umění, mediální studia a filozofie v širší dobrodružství podnikající s námi cestu nejen dozadu, ale především dolů (částečný let vzhůru učinil Parikka v knize *Hmyzí média*, 2010). Text je spekulativního charakteru, hluboký geologický čas (Zielinski) se střetává s psychogeografií míst podnícených situacionisty, antropocén je vnímán jako daný stav, s nímž mají možnost pohnout (mimo jiné) současní umělci, a Pandemonium romantického malíře Johna Martina je k povrchu unášeno technologiemi umělých inteligencí. *Geologie médií* není uceleným systémem možného pohledu na média a jejich fungování ve světě. Naopak je možným pohledem na svět, v němž média propojují nejrozličnější časy (nejen minulé, ale i budoucí) a vrstvy (nejen geologické, ale i sociální). Nemůže nás proto překvapit, že Parikkův text plyne v různých směrech a občas se dostává i do elipsoidních meandrů či slepých ramen. Onen svět občas působí jako kontaminovaný oceán hrozící potopou z mytických časů, to když Parikka píše, že:

„Kittler člověka chápal jako stvoření druhého řádu, připojené k obvodu. Musíme však pokročit dále a ptát se, zda není stejně důležité zmapovat existenci, takzvané přírody: existenci životního prostředí v té podobě, v jaké se nám jeví z perspektivy našeho vědeckotechnického *sensoria*; životního prostředí, které nám ve věku antrobscénu postupně mizí z očí a zaniká.“¹

1 Jussi Parikka. *Geologie médií*. Praha: Karolinum, 2020, s. 174.

Parikka se však snaží hledat kusy pevniny, z nichž můžeme onu katastrofu přehlédnout. Jedním z nich může být právě kontinent zodpovědného kritického umění, např. v závěru *Geologie médií* vzpomínané umělecké projekty Trevora Paglena.

Z pohledu roku 2022 (ale klidně i 2021, 2020 nebo 2024) můžeme archeologii médií použít ke kritice zastaveného vývoje, jehož jsme svědky. V kapsách máme zařízení, jejichž grafická rozhraní se za posledních patnáct let nijak zásadně nezměnila, která využívají komunikačních protokolů patentovaných před tříadvaceti lety (Wi-Fi), respektive lety šestaadvaceti (Bluetooth) a ve většině případů využívají sítě, které stále v třetí dekádě své existence nemají pokrytí ani po tak malé zemi, jako je Česko. O tolik vzývaném překotném vývoji nemůže být řeč. Situace je o to tragičtější, když si uvědomíme, z čeho a kde jsou naše zařízení vyrobena.

Parikkou zmiňovaný pojem sensoria přejímá filozof(ka)/mediální teoretik(a) McKenzie Wark do názvu své poslední knihy *Sensoria: Thinkers for the Twenty-First Century* (2020), v níž charakterizuje současnou dobu prostřednictvím osmnácti myslitelů v kategoriích estetiky, etnografie a technik. Celou knihu uzavírá právě Parikkova *Geologie médií*, která pro Wark představuje důležitý způsob mimolidského přemýšlení o temporalitách. Stává se tak neveselým účtováním s celou etapou antropocénu (Parikkou nazývaným antrob-scén), kdy slovy Wark jsou Parikkovy úvahy nad materialitou médií krokem kupředu ve směru nové organizace vědění, dál k „post-koloniální“ teorii médií, aniž by docházelo k pokusům o kolonizaci ostatních teritorií poznání a vědění a předstíralo se vládnutí kteréhokoliv oboru nebo disciplíny nad všemi ostatními.

Úvod

Předložená kniha se snaží tuzemskému čtenáři v základních konturách a na hlavních uzlových bodech představit myšlení čelního finského teoretika médií Jussiho Parikky. Parikka je proponentem tzv. „archeologie médií“, která problematizuje tradiční chápání dějin médií, technologického vývoje a jeho vztahu ke společnosti či binární opozici mezi člověkem a strojem. Archeologie médií (a rovněž geologie médií) začíná být ve světovém poli konstituována jako samostatný univerzitní obor a vědecko-výzkumný přístup. I proto se zdá být nutné věnovat jednomu z jejích hlavních zástupců samostatnou, byť jakkoliv stručnou, česky psanou monografii, která je doplněna překladem jedné z Parikkových studií a rozhovorem s ním.

Archeologie médií (nejen v Parikkově pojetí, jak uvidíme v první kapitole) zaměřuje pozornost na fenomény unikající, marginální, „zlopestné“, zaměřuje pozornost na

„odvrácenou stranu“² současné digitální kultury a kartograficky mapuje materiální podmínky její existence, které sahají do 19. století.

Struktura kapitol odráží vývoj Parikkova díla od inspirace myšlenkami Michela Foucaulta, Friedricha Kittlera a Gillesse Deleuze, jež tvoří podloží Parikkova uvažování o médiích, přes zaměření se na povahu současné společnosti, archeologii (novo)mediálního diskurzu, který je založen na přejímání biologické terminologie, až k tzv. geologii médií.

Parikkův styl psaní je rhizomatický, což je dáno jeho způsobem práce. Píše v krátkých odstavcích, jež modulárně spojuje do výsledné podoby. Texty se tak rozbíhají všemi směry, ale zároveň jsou vnitřně konzistentní.³ Jsou asamblážemi různých fragmentů vytvářejících kaleidoskop postřehů a výpovědí, jež podrobuji analýze současný (i minulý) dispozitiv vědění, mocenských vztahů a geopolitických strat.

V neposlední řadě Parikka obrací klasický antropocentrický pohled na komunikaci a výklad mediální ekologie: média (a živočišná těla jako média) jsou de facto závislá na materiálech Země, a zároveň Zemi zpředměťují skrze rozličné formy vizualizačních a statistických modelů. Archeologie médií se v jistém okamžiku musí stát geologií médií.

2 At se již jedná o šum jako derridovskou *differanci* komunikace, postavu hackera, počítačové viry, či „imaginární média“ – to vše tvoří zlomkovitou, útržkovitou, alternativní historii médií, jež je plná ruptur, zlomů a těžko určitelných přechodů.

3 Zároveň jsou Parikkovy knihy vždy kombinací publikovaných či částečně pozměněných článků. Proto vycházím převážně z jeho monografií a jen v ojedinělých případech odkazuji i na odborné časopisecké studie.

Co je archeologie médií?

Gilles Deleuze uvádí svou knihu o díle Michela Foucaulta větou: „Ve městě byl jmenován nový archivář.“⁴ Podobně by mohla začínat i monografie věnovaná myšlení Jussiho Parikka, neboť sám Parikka píše, že archeologie médií „vychází z archivu“,⁵ a přiklání se tak k Foucaultově archeologické metodě, jak je popsána v *Archeologii vědění* z roku 1969 (česky 2002). Samotná archeologie médií ostatně Foucaultovi vděčí za mnohé; Foucault se stává jedním z hlavních referenčních bodů, k němuž se archeologové médií kontinuálně navracejí,⁶ převracejí jej a případně i transformují.

4 Gilles Deleuze. *Foucault*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Herrmann a synové, 2003, s. 11.

5 Jussi Parikka. *Co je to archeologie médií?* Praha: NAMU, 2022, s. 131.

6 Erkki Huhtamo – Jussi Parikka. „Introduction: An Archaeology as Topos Study“. In: Titíž. *Media Archaeology*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011, s. 2.

Jak ale rozumět pojmu archiv, který tvoří podloží Foucaultových analýz nejen cca do roku 1970, ale po celou jeho intelektuální kariéru? Foucault se ostře vymezuje vůči teleologickému pojetí dějin, stejně tak je kritický k představě ucelenosti zkoumaného materiálu, navíc v kombinaci s možným vcítěním se skrze text do mentality a psychických struktur života subjektů zkoumaného období.

Foucaultova práce se vyznačuje pronikáním různých druhů materiálů, spisů a archivů – v *Archeologii vědění* dává svému postupu koherentní, byť reflexivní výklad,⁷ v jehož rámci je pojem archivu explicitně tematizován.

Nejdříve ale Foucault vyjasňuje, co je to diskurz, výpověď a diskurzivní formace. Podle Foucaulta je diskurz určitým způsobem vypovídání, je tvořen sítí pravidel, jež umožňují něco říkat, zatímco něco jiného je vyloučeno a nachází své místo mimo diskurz či za jeho hranicemi.⁸ Proto je diskurz

7 *Archeologie vědění* de facto retroaktivně popisuje (a do jisté míry konstruuje) metodu, která byla přítomna ve Foucaultově myšlení od *Dějin šílenství* přes *Zrození kliniky* až ke *Slovům a věcem*.

8 Ve svém tzv. „archeologickém“ období se Foucault zaměřuje na analýzu diskurzivní praxe a souhry vnitřních pravidel diskurzů, které nachází svůj výraz v dané epistémě. Epistému neboli historické a priori, lze označit za podmínku empirické zkušenosti, za podmínku toho, co je v dané epoše poznatelné, co může být řečené, tedy co je artikulovatelné a viditelné. Epistéma dává zkušenosti a priori historický řád a uspořádává ji (Michel Foucault. *Slová a věci*. Přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Právda, 1987, s. 49). Ve *Slovech a věcech* Foucault rozlišuje tři epistémy: renesanční, klasickou a moderní. Každá z nich operuje s jinou organizací perceptivních a kognitivních kódů, přičemž epistémy jsou ohraničeny nedělitelnými zlomy (podle Foucaulta je každá epistéma záležitostí odlišné stratifikace viditelného a vypověditelného, mění se kódy percepce a pocítování; tím se Foucault staví do protikladu k teleologickému chápání dějin). Foucault například ukazuje, jak se koncem 18. století opouští princip reprezentace a taxonomizace skrze tabulku, jak přestává být taxonomie organizační strukturou zkušenosti a nastoluje se řád seriality v rámci myšlenky nekonečného pokroku, který radikálně proměňuje chápání člověka prizmatem topologie; respektive dochází ke vzniku diskurzivního objektu zvaného „Člověk“, který je chápán jako konečná a pracující bytost (viz například Gilles Deleuze. „Podla čoho rozpoznáme štrukturalizmus?“ In: Týž. *Pusté ostrovy a jiné texty*. Přeložil

„anonymním šepotem“,⁹ jehož elementární jednotky tvoří výpovědi. Ty nelze považovat za věty z hlediska lingvistiky, ale – jak přesně píše Gilles Deleuze – za „emitování singulárních bodů, distribuovaných v příslušném prostoru“.¹⁰ Výpovědi jsou opakovatelné nebo transformovatelné¹¹ – dle pravidel daného nebo jiného diskurzu se mohou různě přesouvat a nabývat jiného odstínění. Co je v jedné epoše a v jednom diskurzu chápáno jako výpověď spjatá s dalšími výpověďmi v rámci téhož diskurzu, může vstupovat v epoše odlišné do jiného prostorového uspořádání. Foucault proto hovoří o výpovědích jako o událostech, a z toho důvodu jsou výpovědi, na rozdíl od vět, bytostně vzácné.¹²

Událost/výpověď distribuuje singulární body, a v této distribuci lze hledat regularity. Archeologie se ptá po regularitě, respektive po diferentních formách regularity, která je ve své expresivní síle diskontinuitou¹³ a nastoluje

Miroslav Marcelli, Praha: Herrmann a synové, 2010, s. 196). Foucault hovoří o „člověku“ jako o „transcendentálně empirické dubletě“, protože je v rámci moderní epistémy na jedné straně garantem poznání a na druhé jeho předmětem. To samé Foucault ukazuje i ve *Zrození kliniky* (1963, česky 2010), kde se „člověk“ jakožto diskurzivní objekt stává objektem i zdrojem lékařského pohledu, zatímco je chápán jako bytost smrtelná, jejíž analytika podléhá specifickému řádu kombinace vidění a uspořádání prostoru. Michel Foucault. *Zrození kliniky*. Přeložili Jan Havlíček, Čestmír Pelikán. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, s. 11–12. Srov. Martin Charvát. *Foucault a Deleuze: O těle, experimentu a etice*. Praha: MUP Press, Togga, 2018, s. 41–51.

9 M. Foucault. *Slová a věci*, s. 63.

10 G. Deleuze. *Foucault*, s. 11.

11 Michel Foucault. *Archeologie vědění*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Herrmann a synové, 2016, s. 42.

12 *Tamtéž*, s. 44.

13 Regularita je diskontinuální, protože nastoluje nový řád diskurzu, respektive diskurzivní formace, a tedy díky tomu zakládá (nový) typ pozitivitu neboli historického a priori.

„pozitivitu diskurzu“,¹⁴ protože „definuje vymezený prostor komunikace“.¹⁵

Diskurzy jsou sdružovány do tzv. „diskurzivní formace“ určující regularitu výpovědi v rozličných diskurzích (proto hovoří o „sdružování“) a vedou ke konstrukci „diskurzivního objektu“: nehovoří se o něčem „za“ slovy, ale řeč sama objekty svého hovoření vytváří.

Nyní již přecházíme k archivu, tj. systémům, „jež zavádějí výpovědi jako události. [...] Všechny tyto systémy výpovědi [...] navrhuji nazývat *archiv*“.¹⁶ Foucault se brání tradičnímu pojetí archivu jako „souboru textů“, nechce považovat archiv za „dokument“¹⁷ minulosti:

„Jde naopak spíš o to, co způsobilo, že se tolik vyřčených věcí, které říkalo tak dlouho tolik lidí, nevynořilo podle stejných zákonů myšlení nebo za stejného uspořádání okolností, že prostě na rovině verbálních performancí nesignalizují to, co se mohlo odvíjet v řádu ducha či v řádu věcí, nýbrž že se objevily díky celé soustavě vztahů, jež jsou ve vlastním smyslu charakteristikami roviny diskurzu.“¹⁸

14 M. Foucault. *Archeologie vědění*, s. 193. Pozitivita „definuje pole, v němž se případně mohou uplatnit formální identity, tematické spojitosti, překlady pojmů, polemické výměny. Pozitivita tu tedy hraje roli toho, co bychom mohli nazvat *historické a priori*“. *Tamtéž*, s. 194. Pozitivita a epistéma jsou tedy, ve Foucaultově výkladu, jedním a tím samým.

15 *Tamtéž*, s. 193.

16 *Tamtéž*, s. 197. Kurzíva v originále.

17 „Archiv není tím, co událost výpovědi navzdory jejímu okamžitému unikání chrání a uchovává ji pro budoucí paměť v jejím postavení uprchlíka; je tím, co v samotném kořeni výpovědi – události a v těle, v němž se klade, definuje od počátku systém její schopnosti vypovídat.“ *Tamtéž*, s. 198.

18 *Tamtéž*, s. 197–198.

Přesně to činí archiv, neboť je tím, co organizuje soustavu vztahů a roviny diskurzu. Archiv má také funkci regulující, ony řečené „věci“ se „nehromadí donekonečna v amorfní mnohosti“, protože se „seskupují do různých tvarů, [...] navzájem [se] skládají podle mnoha různých vztahů, [...] udržují [se] nebo ztrácejí podle specifických pravidel“; archiv je tím, „co způsobuje, že nepostupují s časem stejným krokem“.¹⁹

Archiv „definuje modus uskutečnění výpovědi-věci, je systémem jejího fungování“.²⁰ A proto lze shrnout, že archiv je „obecný systém formování a transformování výpovědi“.²¹ Diskurzivní praxe formování a transformování je předmětem analýzy archeologie, zaměřující se na přerušení a diskontinuity.²²

Proměňuje se i tradiční chápání dokumentu. Ten není kumulací kolektivní paměti ani oknem do minulosti. Je spíše masou prvků, jež je nutné izolovat – archeolog pracuje uvnitř archivu, rozvíjí jej, vyhledává zlomy a struktury či formy organizace; staví se proti totalizaci, zajímají jej „hranice oscilace“.²³ Archiv se vždy „vynořuje ve zlomcích“, a proto není jeho „odkrytí“ „nikdy zcela dokončené“. A při vědomí tohoto „omezení“ (lépe řečeno nutných podmínek viditelnosti) lze archeologii definovat pozitivně: „Archeologie popisuje diskurzy jako specifické praktiky v živlu archivu.“²⁴

19 Tamtéž, s. 198.

20 Tamtéž, s. 198–199. Kurzíva v originále.

21 Tamtéž, s. 199. Kurzíva v originále.

22 Tamtéž, s. 11.

23 Tamtéž, s. 18.

24 Tamtéž, s. 201.

Parikka na Foucaulta navazuje při analýzách konstituce (novo) mediálního diskurzu. Snaží se vysledovat uzlové body, kolem nichž se kumuluje „anonymní šepot“ otevírající a konstruuující například téma počítačových virů a (digitální) bezpečnosti či diskurzivní objekt zvaný „hacker“. Ukazuje, jak je (novo)mediální diskurz založen na specifickém pohybu propojujícím roviny biologie a technologie – a jak je toto spojení diskurzivně naturalizováno. Předmětem Parikkova pohledu jsou i kulturně-epistemické rámce uspořádávající (současnou) zkušenost, jak uvidíme dále.

Při analýze mediální kultury, píše Parikka, se pojem archivu stává „uzlovým bodem“,²⁵ skrze nějž lze analyzovat, jakým způsobem dochází ke kumulaci, distribuci a uchovávání informací.²⁶ Zde Parikka silně navazuje na Wolfganga Ernsta, který se zabývá způsoby artikulace paměti²⁷ pomocí médií, přičemž média chápe jako způsoby zápisu lidské zkušenosti se světem a zároveň jako reflexi proměny vztahu světa a technologie.²⁸ Podle Ernsta, který se zde drží Foucaultova výkladu, jsou archivy monumenty, podmínkami možnosti vypovídání, protože zachycují, co „existovalo“, respektive zachycují „slova“ a „věci“. Archiv je „tvořen“ atomizovanými diskrétními prvky, mezi nimiž nejsou vztahy vymezeny hermeneuticky, jako v případě „tradiční historie“, nýbrž logisticky, přičemž jejich určení nepřetírá „prázdná

25 Jussi Parikka. „Archives in Media Theory: Material Media Archaeology and Digital Humanities“. In: David M. Berry (ed.). *Understanding Digital Humanities*. New York: Springer, 2012, s. 86.

26 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 158.

27 Ty Ernst chápe jako kulturní techniky a praktiky, které odráží socio-technologické osvětlení dané doby. J. Parikka. „Archives in Media Theory: Material Media Archaeology and Digital Humanities“, s. 88.

28 *Tamtéž*.

místa“.²⁹ Naopak: diskrétnost jednotlivých prvků je zdvojnásobena prostorem neřečeného, „an-archivního“, jež vytváří podstatu archivu.³⁰ Z toho důvodu archiv konstituuje „vědění“, nikoliv jen nehybnou paměť minulosti. Není pasivním prostorem akumulace dat, ale aktivním činitelem.³¹

Parikka s Ernstem Foucaulta překračují ve zdůraznění materiálních podmínek utváření archivu³² a materiality technologie jako předpokladu fungování konkrétního stroje či média,³³ vytvářející potencialitu možných akcí, jež je médium schopné činit, díky čemuž není archiv „statický“, nezamrazuje čas, ale je monumentem rozličných časových relací a mikrotemporalit.

29 „Tradičně“ je archiv chápán jako zdroj materiálu, který dokáže zaplnit prázdná místa našeho poznání dějin, událostí – lidského světa obecně. Nereflektovaným předpokladem zde samozřejmě je, že uspořádání archivu je „přirozené“ a není determinováno celou řadou libidálně-politicko-ekonomických sil. „Oko“ výzkumníka je považováno za garanta objektivního pohledu: má se za to, že archiv se neproměňuje při tom, když s ním přicházíme do kontaktu. Oproti tomu Parikka i Ernst (a Foucault) jsou přesvědčeni, že archiv je prostředím, v němž se artikuluje vztahy různých sil, kdy výzkumník je vždy veden afektivně-senzorickou zkušeností, ba dokonce se do „prázdných“ míst vždy propadá, a to, co z archivu vyneše na povrch, archiv samotný proměňuje. Práce s archivem je bytostně singulární/událostní proces, který nikdy nelze opakovat.

30 Wolfgang Ernst. *Stirring in the Archives*. Přeložil Adam Siegel. London, New York: ROWMAN & LITTLEFIELD, 2015, s. 18.

31 Jako příklad uvádí Ernst „psychoakustický experiment“ a vyzývá čtenáře, aby si představili starou fonografickou nahrávku: „Ať se již bude jednat o jakoukoliv píseň, člověk si vždy bude připomínat akustické poškrábání drážek desky a šum nahrávacího zařízení. Fonografický praskot je indexikální stopou reálného času (na rozdíl od jeho symbolického kódování historiografií). Zde začíná opravdová archeologie médií: Fonograf jako mediální artefakt uchovává nejen paměť kulturní sémantiky, ale také technologické vědění fyzické minulosti. Toto mediální vědění [...] čeká na odhalení skrze mediálněarcheologické metody.“ W. Ernst. *Stirring in the Archives*, s. 113.

32 Foucault si je tohoto momentu samozřejmě vědom, nicméně technologie a média nechává stranou.

33 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 100.

Aby rozdíl mezi Foucaultovou archeologií a archeologií médií, obraťme se k dalšímu „zdrojovému“ autorovi mediální archeologie, na něhož Parikka často odkazuje – k Friedrichu Kittlerovi.³⁴ Kittlerova „mediálně-materialistická“ práce odráží, byť v poněkud lomené formě vystoupily plastičtěji na povrch, Foucaultovy zásady archeologie,³⁵ ať se jedná o odmítnutí hermeneutického výkladu významu, či odmítnutí centrality subjektu.³⁶ Samotná definice médií podle Kittlera (médiá „definují, co je skutečné“³⁷) je ozvukem Foucaultovy koncepce archivu, výpovědi a samotného diskurzu.³⁸

Kittler je však přesvědčen, na což navazuje Parikka (i Ernst), že Foucault dostatečně nevzal do úvahy „materiální hardware technologického zápisu“³⁹, přičemž „technologické podmínky“, jež hrají roli historického a priori, jsou pro Kittlera

34 E. Huhtamo – J. Parikka, „Introduction: An Archaeology as Topos Study“, s. 2.

35 Viz Jussi Parikka, „Sites of Media Archaeology: Producing the Contemporary as Shared Topic“, *Journal of Contemporary Archaeology*, 2015, roč. 2, č. 1, s. 8–14.

36 Jussi Parikka, „Postscript: Of Disappearances and the Ontology of Media“. In: Eleni Ikonidou, Scott Wilson (eds.), *Media After Kittler*. London, New York: ROWMAN & LITTLEFIELD, 2015, s. 180. „Takzvaný člověk je rozštěpen na fyziologii a komunikační techniku.“ Friedrich Kittler. *Gramofon Film Typewriter*. Přeložil Tomáš Chudý. Praha: Karolinum, 2017, s. 31.

37 F. Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 14.

38 V předmluvě k *Zapisovacím systémům* Kittler píše: „Naše kniha přejímá některá metodická rozhodnutí Michela Foucaulta, jenž ostatně zavedl základní pojem pro analýzu systémů písemného sdělování: pojem diskurzu. Máme-li zrekonstruovat tyto systémy a změnu paradigmatu, k níž mezi nimi dochází, není nutné je převádět do podoby jediného časového kontinua. Je naopak velmi důležité, abychom je pojali jako momentky, aniž bychom se snažili přemostit období mezi nimi prostřednictvím spekulace.“ Friedrich Kittler, „Předmluva: [Zapisovací systémy 1800/1900]“. In: Kateřina Krtilová, Kateřina Svatoňová (eds.), *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Přeložili Martin Ritter, Martin Pokorný, Petr Mareš. Praha: Academia, 2016, s. 190.

39 David Vichnar, „Všechny přístroje zapnout“. In: Friedrich Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 353.

„úzce propojené se samotnou epistemologií a ontologií“.⁴⁰ Kittlerova kritika Foucaulta je do jisté míry oprávněná, avšak například v *Archeologii věděni* (a možná ještě zřetelněji v *Dohlížet a trestat*, 1975, česky 2000) Foucault výslovně zmiňuje nutnost zabývat se technologiemi v nediskurzivním ohledu. Když hovoří o analýze zlomů a přerušení, poukazuje na nástroje, které má historik při takovém typu zkoumání k dispozici: „Modely ekonomického růstu, kvantitativní analýza proměn trhu, profily demografického rozvoje a regrese, studium klimatu a jeho oscilací, určování sociologických konstant, popis technologických změn.“⁴¹

To ovšem mnoho nemění na tom, že technologické změny jsou Foucaultem traktovány spíše zkratkovitě a zejména s ohledem na proměnu a konstituci diskurzivních formací, což je dáno jeho perspektivou. Vezměme si příklad s psacím strojem z *Archeologie věděni*: „Klávesnice psacího stroje není výpověď; ovšem tatáž řada písmen A, Z, E, R, T, uvedená v příručce pro psaní na stroji, je výpovědí o abecedním pořádku, schváleném pro francouzské psací stroje.“⁴²

Z Kittlerovy perspektivy není daná situace tak jednoznačná. Klávesnice psacího stroje, respektive stroj jako takový, je determinacním prvkem následného uspořádání diskurzu. Foucaultova diskurzivní analýza podle něj přehlíží materialitu tiskařských liter nebo kláves psacího stroje; příklad s psacím strojem je navíc paradoxně příkladem nečasovým,⁴³ proto nemůže mít roli „metodického příkladu“, jedná se

40 *Tamtéž.*

41 M. Foucault. *Archeologie věděni*, s. 9.

42 *Tamtéž*, s. 132.

43 „Nikoli náhodou vystupuje psací stroj z roku 1888 v *Archeologii věděni* jako nenahraditelný, avšak matoucím způsobem nečasový vzorový příklad.“ F. Kittler. „Předmluva: [Zapisovací systémy 1800/1900]“, s. 194.

o „historicko-technickou událost“.⁴⁴ Kittler je přesvědčen, že Foucault začíná až v momentu „kódování“ dobové „teorie-praxe“⁴⁵, odhlíží od vývoje technologie jako takové, materialita je pro něj tedy daností, a nikoliv předmětem analýzy. Jak shrnuje David Vichnar:

„Kittler [...] kritizuje Foucaulta za to, že u diskurzivních praktik, které zkoumá, ani v nejmenším nezohledňuje jejich mediálnost [...]. Zatímco se tedy Foucaultův archiv zakládá na hegemonii psaného jazyka a mlčky předpokládá, že prvotním (ne-li jediným) nositelem významu je tisk, usiluje Kittlerova archeologie přítomnosti [...] postihnout i technologická úložiště a komunikační média postprintové doby.“⁴⁶

Není pro nás důležité, zda je Kittlerova interpretace „práva“ Foucaultovu dílu, v tomto momentu se ale ukazuje, kde Kittler Foucaulta překračuje, do jakých oblastí Foucaultovu archeologii posouvá: směrem ke zviditelnění hardwaru. Jak píše sám Kittler, „[z] lidí zbývá jen to, co dokážou uchovat a dále předat média“.⁴⁷ Kittler zaměřuje pozornost na fyzické a fyziologické aspekty, kdy médium je cokoliv, co lze

44 F. Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 307.

45 *Tamtéž*.

46 D. Vichnar, „Všechny přístroje zapnout“, s. 356. „Knihovny, v nichž toho archeolog tolik našel, totiž shromažďovaly a uspořádávaly papíry, které se od sebe kdysi notně lišily, podle adresy a rozdělovníku, stupně utajení a techniky psaní. Foucaultův archiv je tedy jakousi entropií pošty. I písmo, dříve než skončí v knihovnách, je jen komunikačním médiem, jehož technologii toliko archeolog zapomněl. Z toho důvodu se veškeré jeho historické analýzy zastavují před časovým bodem, kdy jiná média a jiné pošty knižní depozitáře fragmentarizovaly. Diskurzivní analýzu nelze uplatnit na zvukové archivy či hromady filmových kotoučů.“ F. Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 16–17.

47 F. Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 9.

„přepínat“/„spínat“, a proto se do centra jeho pohledu dostávají média nová: fonograf, gramofon, film, psací stroj:

„Teprve fonograf a kinematograf, jejichž názvy jsou ne náhodou odvozeny od aktu psaní, umožnily zaznamenávat čas jakožto směs zvukových frekvencí v akustickém poli, respektive jako pohyb jednotlivých obrazů v optickém.“⁴⁸

V debatě o zlomech Kittler pokračuje přesně tam, kde Foucault končí: tj. cca kolem roku 1850, kdy byly tradiční systémy zápisu nahrazeny odlišnými formami záznamu, přičemž za vyvrcholení tohoto nahrazení považuje Kittler vznik počítačové technologie.⁴⁹ Nová opticko-technologická média se vzpírají řádu reprezentace, nelze je traktovat z hlediska pojmů, jako je „reference“ či „interpretace“,⁵⁰ protože „fonograf zachytí zvuky, které vycházejí z hrtanu dříve, než v nich rozeznáme jakkoliv uspořádané znaky a jakýkoliv slovní význam“.⁵¹

Vraťme se však ještě k archivu jako takovému. Ernst podotýká, že „kybernetické“ chápání archivu umožňuje nahlížet na archiv jako na produkci a konstrukci minulosti,⁵² a klade důraz na aspekt chronopoetický, neboli na to, že archiv je zapouzdřením odlišných rámců mikrot temporalit: od makro-časového

48 Tamtéž, s. 14.

49 Sybille Krämer. „The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media.“ *Theory, Culture & Society*. 2006, roč. 23, č. 7/8, s. 94.

50 Tamtéž, s. 94. V tomto ohledu Kittler přepisuje Lacanovo pojetí symbolického, reálného a imaginárního, přičemž tvrdí, že písmo do vzniku opticko-technologických médií stálo na rovině symbolické, zatímco opticko-technologická média zachycují reálné.

51 F. Kittler. *Gramofon Film Typewriter*, s. 31.

52 W. Ernst. *Stirring in the Archives*, s. 29.

určení záznamů až k jejich mikročasové rovině, jež je dána sekvenčními dispozitivy hardwaru (způsob uložení dat, jejich propojení atd.), ale i rytmem toho kterého výzkumníka: jeho subjektivním prožíváním času, okamžikem, kdy se do archivu ponoří a jak dlouho v něm (a v přemýšlení o něm) zůstane, a následně v jakých časových horizontech materiál uspořádá a sepiše, publikuje, zveřejní.

Chronopoetické zvýznamnění archivu zároveň ukazuje, že technická média jsou médii bytostně časovými, neboť deterritorializují čas. Tato deterritorializace probíhá skrze možnost synchronizace toků signálů,⁵³ přes zpoždění či modulaci různých časových okamžiků, až po jejich diferenciaci či syntetizaci. Technická média mají svůj vlastní čas, který je určený rozpětím zápisu či nahrávání, zároveň čas reartikulují, zhušťují či diseminují.⁵⁴ Ernst proto v kontextu technických médií a počítačové technologie hovoří o „archivu v pohybu“.⁵⁵

Parikka navazuje na Ernsta a Kittlera, zároveň ukazuje, jak lze sledovat trajektorii diskurzu a jeho proměn/zlomů ohledně nových médií od konce 19. století do současnosti. Kromě archeologie se inspiruje také Foucaultovou genealogií, kterou čte prizmatem Kittlerových *Zapisovacích systémů*. V nich Kittler na příkladu Schreberových slavných *Memoárů* (1903) ukazuje, jak je u psychotika Schrebera tělo traktováno skrze dobové představy o přenosu a distribuci informace.⁵⁶ Zde se Parikka odlišuje například od Sybille

53 *Tamtéž*, s. 63.

54 Čas technických médií je jednak daný hardwarem, jednak tím, jak dokážou odlišné časové vrstvy kombinovat do jednoho obsahu: od digitálního stříhání, přes připojení různých akustických forem a expresí atd.

55 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 141.

56 Friedrich Kittler. *Discourse Networks, 1800/1900*. Přeložili M. Meteer, Ch. Cullens. Stanford: Stanford University Press, 1990.

Krämer, která u Kittlera zdůrazňuje odmítnutí těla jako média, jež vyplývá z Kittlerova příklonu k posthumanismu.⁵⁷ Parikka zdůrazňuje, že zaměření na tělo je pro mediální archeologii, respektive genealogii nutným krokem. Tělo není nezávislým a inherentním objektem, ale de facto kanálem přenosu; metafory tělesného charakteru spojují rovinu biologie a informační technologie: „[T]ělo je již od počátku hluboce mediální.“⁵⁸

Když Foucault představuje koncept genealogie, explicitně se odvolává na význam těla. Tělo je podle něj prostorem zápisu, který ve svých expresích nese „stopy minulých událostí“,⁵⁹ jež mají událostně-traumaticko-afektivní charakter. Tělo nikdy není nevinné a přirozené, je formováno celou řadou kulturních, mocenských, politicko-náboženských technik a strategií, a v neposlední řadě i diskurzivními formami artikulace vztahu člověka, technologie a světa. Parikka podotýká, že pro něj i Foucaulta je genealogie kritikou hledání „počátku“. Zaměřuje se na zlomy, přeryvy a diskontinuity, na drobné a zdánlivě nevýznamné momenty, které jsou klasickou historií přehlíženy; na singulární „kontra-historie“.⁶⁰ Parikka sám se snaží vymanit z „hegemonie analýzy reprezentací“,⁶¹ aby se mohl zaměřit na spodní proudy, jež utvářejí kulturní identity a uvažování o médiích. Diskurzivní formace stratifikující pole (digitální) kultury jsou vždy prodchnuty cirkulací moci: „Moc je [...] zásadním ustanovitelem kulturních technik

57 S. Krämer. „The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media“, s. 98.

58 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 38.

59 Michel Foucault. „Nietzsche, genealogie, historie“. In: Týž. *Diskurz, autor, genealogie*. Přeložil Petr Horák. Praha: Svoboda, 1994, s. 81.

60 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 6.

61 Jussi Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*. Bern: Peter Lang, 2016, s. XXXII.

a funkcí, stejně jako je filtrem, skrze nějž získávají kulturní diskurzy a nediskurzivní praktiky na výrazu.⁶² Jakmile se archeolog zabývá materialitou médií, je nutné technologické artefakty a aparáty chápat jako „události“ determinující a proměňující zkušenost zakoušení světa.⁶³

Ne náhodou se Parikka, když hovoří o těle, obrací ke Gillesi Deleuzovi. Pro Deleuze je tělo kompozitem afektů, modulární asambláží, jíž prochází rozličné typy sil, jež tělo „ztvárňují“, subjektivují.⁶⁴ Technologie jsou vždy součástí sociálních asambláží,⁶⁵ které jsou tvořeny těly. O těle, sociální a technologii nelze podle Parikky uvažovat jako o neprostupných rastroch. Vytváří spolu rhizom současné mediální kultury, jež je založena na konvergenci heterogenních forem výrazu a obsahu.⁶⁶

Byla-li řeč o kulturních technikách, Bernhard Siegert poznamenává, že bytí je jejich výzkum záležitostí posledních asi patnácti let, samotný pojem „kulturní techniky“ se objevuje někdy v druhé polovině 19. století a „původně označoval vše z oblasti inženýrství v oboru *agrikultury*, zemědělství: tedy terasování, stavby kanálů, úpravy toku řek atd., to je kulturní technika v pravém slova smyslu.“⁶⁷ Siegert pokračuje, že za

62 *Tamtéž.*

63 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 33.

64 Gilles Deleuze – Félix Guattari. *Tisíc plošin*. Přeložil M. C. Caporale. Praha: Herrmann a synové, 2010, s. 171–189.

65 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 93.

66 Jak popisuje Siegert, podstata „archeologicko-mediální metody [...] nesouvisí s vykopáváním médií – média jsou naopak vnímána jako prostředí, ve kterém provádíme vykopávky“. Bernhard Siegert. „Dějiny médií a média dějin: Rozhovor s Bernhardem Siegertem“. In: K. Krtilová – K. Svatoňová (eds.). *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*, s. 158.

67 *Tamtéž.*

kulturní techniky lze považovat například praktiky čtení, psaní a počítání.⁶⁸ Z Parikkovy perspektivy by to byly i způsoby ukládání dat, uživatelská zkušenost s počítačovou technologií a technologií obecně a samozřejmě kulturně konstituovaná diskurzivní stratifikace vztahu jedince/společnosti a médií. I v této stručné deskripci lze vidět tendenci archeologie médií nikoliv k přítomnosti, ale ke genealogii proměn rejstříku vypovídání o médiích od cca poloviny 19. století. I z toho důvodu Parikka píše, že archeologie médií „cestuje“⁶⁹ a byla vždy fascinována „předměty, aparáty a pozůstatky minulých mediálních kultur“.⁷⁰

Archeologie médií tak nabízí vhled do současné kultury a promýšlí, jak je digitální kultura tvořena záhyby času, „vrstvami“,⁷¹ jež vytváří podloží a podmínky její diskurzivní artikulace a nediskurzivní praxe. Proto o ní Parikka hovoří jako o „mapování, kartografickém cvičení“.⁷²

68 Ale také sběratelství, archivnictví apod. Viz Michael Cahn, „Váhání mezi odpadem a hodnotou: ke kulturní hermeneutice sběratele“. In: Tomáš Dvořák (ed.), *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Přeložili Jan Balon, Natálie Darnadyová, Tomáš Dvořák, Radim Hladík, Antonín Kosík, Pavel Sedlák, Pavel Vančát, Silvia Vedrödiová. Praha: AVU, 2010, s. 251–265.

69 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 83.

70 *Tamtéž*, s. 22. Parikka píše, že v současné době jsou kulturní techniky převážně technikami digitálními, ať již odkazujeme na každodenní pracovní činnost, nebo na digitální odvětví popkulturního průmyslu. Celá oblast kulturních digitálních technik je podmíněna materiální/hardwareovou infrastrukturou, jež nachází svůj výraz v počítačových sítích. Znovu se dotýkáme materiálního pojetí kultury, které zdůrazňuje, že konvolut významů, artikulací, percepce, metafor a výroků nemá svou existenci samu o sobě, ale vychází ze struktury informačních kanálů: „Významy a signifikace se vždy odehrávají ve vztahu k materiálním situacím či diskurzivním sítím, které propojují lidi, instituce a technická zařízení ať již ve sféře diskurzivní, či nediskurzivní.“ J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. XX.

71 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 55.

72 *Tamtéž*, s. 180.

„Kartografický obrat“ archeologie médií je, alespoň v Parikkově případě, nesen inspirací specifickým výkladem Deleuze a Guattariho, kteří mapu spojují s rhizomem. Mapovat neznamená vytvářet reprezentace, neznamená to reprodukovat vnější svět ve formě obtisku, mapa je operativní konstrukcí otvírající nová teritoria a deteritorializující dosavadní prostředí:

„Mapa je otevřená a spojitelná ve všech svých dimenzích, rozložitelná, převratitelná, schopná neustálých modifikací. Může být roztržena, převrácena, přizpůsobit se montážím všeho druhu, může být započata individuem, skupinou, společenským uskupením.“⁷³

Samozřejmě, že hrozí, že se archeologie médií zaměří primárně na tzv. „imaginární média“, ať již se jedná o neexistující média, přítomná v různých náčrtech a myšlenkových experimentech, o „snové světy“ obklopující média a technologie, nebo o „ne-lidskou“ stránku technických médií, jež je lidskými smysly nezachytitelná, a tudíž musí být opsána pomocí fantazmagorických metafor.⁷⁴ Imaginární média zcela jistě spadají do pole archeologie médií, stejně jako tam spadá konvolut fantazmat a představ, který vždy nachází expresi ve společensko-kulturních diskurzích při zrodu a rozvinutí každého „nového“ média.⁷⁵ Podle Parikky je však nutné koncept „imaginárních médií“ posunout směrem k analýze materiality médií v tom smyslu, že technická

73 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 20.

74 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 75–76.

75 Jako jeden z typických příkladů kulturního diskurzu Parikka zmiňuje steampunk. Ten v sobě ukrývá imaginativní náboj re-artikulace minulosti, respektive nastínění alternativní verze minulosti, přičemž konvergence starého, nového a imaginárního se přibližuje archeologicko-mediálnímu myšlení se svým důrazem na DIY rozměr lidského nakládání s médii a technologiemi. Steampunk je ornamentem pohybu archeologie médií, jež se nutně obrací k 19. století jako k období, jež definuje modernitu. J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 17–18.

média, respektive jejich vnitřní struktura (hardware), vedou ke vzniku politických, sociálních a historických kontextů snažících se zachytit a částečně si podmanit nové typy (mezi)lidské komunikace.⁷⁶

Pokud archeolog médií zaměřuje v případě fonografu pozornost například na výpovědi o zvláštních hlasech zemřelých či mimozemských entit pocházejících z vnějšího vesmíru nebo ze záhrobí,⁷⁷ musí kromě popisu a snahy o uspořádání výpovědi v rámci daného (mediálně-technologicko-vědeckého) diskurzu vzít do úvahy materiální aspekty média.⁷⁸ Na úrovni diskurzivních formací a genealogie pak Parikka zohledňuje i biopolitiku těla, normativní koncepci zdraví, představy o technologickém pokroku, politické a vojenské asambláže, (tele)komunikační toky *biasu* a přenosu informace i zapojení (řadových) uživatelů do recepce (mediálního) obsahu spolu s normativními rámci dobových psychologicko-biologických výzkumů a doporučení ohledně užívání a používání médií.

I z toho důvodu jsou pro Parikka mediálněarcheologická zkoumání zaměřena na „zombie-média“, tzn. na to, jak původně „nová“ média nacházejí svůj „život po životě“ v odlišných rámcích a praktikách, jak získávají „druhý život“ a jak dochází k jejich „vzkříšení“ skrze mediálněarcheologický

76 Tamtéž, s. 55.

77 Parikka poukazuje i na oboustranný vliv spiritualistického diskurzu na diskurz vědecký v 19. století. J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 77.

78 Kromě Kittlera se Parikka často obrací i k dílu Marshalla McLuhana. McLuhanův technologický determinismus však posouvá směrem k analýzám mocenských vztahů a poukazuje na to, že představa média jako extenze je v rámci digitální kultury těžko udržitelná: je stále složitější rozlišit mezi organickým a anorganickým.

pohled.⁷⁹ Pohyb ve „vrstvách“ a sedimentech umožňuje vytáhnout na povrch přehlížené a opomíjené momenty a fenomény, jež jsou odrazem různých zlomů a diskurzivně nediskurzivních prepisů vedoucích k proměně významňování toho kterého (nového) média. Archeologie médií odkrývá podle Parikky „odvrácenou stranu technické kultury“,⁸⁰ protože je nesena touhou po sledování „anomálního“, nacházejícího se mimo mainstreamové momenty mediálních kultur.⁸¹ Za předchůdce výše nastíněného typu zkoumání označuje Parikka Waltera Benjamina, jeho fascinaci odpadem a přežíváním kulturně-materiálních forem. Takto dává smysl hovořit o médiích jako o „zombiích“, protože samotná jejich existence (i v imaginární podobě) spoluutváří současnou ekologii myšlení.⁸²

Parikkovi je ostatně vlastní i Benjaminova fragmentární metoda psaní, vytvářející kaleidoskop minulého, který ožívá a je přítomen ve snovém nevědomí aktuálního. Odmítá psát ucelené a vnitřně sevřené „dějiny“ anomálního v technické kultuře, mnohem spíše nabízí sondy do jednotlivých oblastí, jež jsou rhizomaticky spojeny tématem mapování

79 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 19. „Zombie-média“ jsou taková, která „neumírají“, ale „přetrvávají v podobě elektroodpadu, toxických reziduí a svěbytné fosilní vrstvy sestávající z vyhozených elektrických médií“. J. Parikka. *Geologie médií*, s. 175. Parikka má ale na mysli i to, jak mohou být „stará média“, například mobilní telefony či mp3 přehrávače, oživena v uměleckých instalacích, brikolážích či ready-madech.

80 *Tamtéž*, s. 90.

81 Lorenz Engell a Joseph Vogl, byť je nelze považovat primárně za archeology médií, velmi přesně podotýkají, že na jedné straně „médiá podmiňují naši situaci [...], že to, co víme a co zakoušíme, víme a zakoušíme jedine prostřednictvím médií“, přičemž na straně druhé samotné médium, jakkoliv „činí čitelným, slyšitelným, viditelným, vnímatelným“, má zároveň „tendenci vymazávat sebe sama a svůj konstitutivní podíl na těchto smyslových jevech“. Lorenz Engell – Joseph Vogl. „Úvod do mediální kultury“. In: K. Krtilová – K. Svatoňová. *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*, s. 38.

82 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 165.

divergentních linií uvažování o médiích a jejich předpokladech.⁸³ Archeologie médií klade v jeho pojetí důraz na historická a priori technické (digitální) kultury.

S odkazem na historické a priori se u Parikky pojí ještě jedna tematická oblast: zkoumání vlivu nových mediálních forem na struktury percepce. Nezajímá ho však empiricko-psychologická rovina, ale zabývá se tím, jak je kolem vztahu médií a vnímání konstituován diskurz a jaká jsou jeho podloží. Důvod je jednoduchý. Jak píše McLuhan v případě filmu, každé „nové“ médium se musíme naučit „vnímat“, musíme si k němu vytvořit určitý typ postoje, který zároveň ovlivňuje obecná schémata našeho nahlížení na svět a orientace v něm.⁸⁴

Archeologii médií lze těžko považovat za jednotnou vědní disciplínu. Ještě v roce 2011 Parikka spolu s Erkki Huhtamem upozorňují, že se nejedná o akademický obor v klasickém slova smyslu. Archeologové médií jsou „rozesetí“ po různých katedrách a ústavech, liší se i jejich zaměřením,⁸⁵ co je však spojuje, je vědomí nemožnosti psát tradiční dějiny médií, ale zároveň nemožnosti je, v přerývané a diskontinuální formě, nepsat. Nespokojenost s „kanonizovanými“ výklady dějin médií, plnými přehlédnutí a vytěsnění, vedla archeology

83 „Archeologie médií se zajímá o vykopávky z minulosti, aby pochopila současnost a budoucnost.“ J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 18.

84 Marshall McLuhan. „Film: realita na cívice“. In: Týž. *Jak rozumět médiím*. Přeložil Miloš Calda. Praha: Odeon, 1991, s. 263–274. Více viz Miroslav Petříček. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann a synové, 2009, s. 8–11.

85 Ideálním příkladem jiného přístupu, než jaký razí Parikka, je Huhtamova kniha o panoramatech. Huhtamo chápe panorama jako ranou manifestaci (moderní) mediální kultury, přičemž se zaměřuje na to, jaká topoi neboli „základní kameny kulturních tradic“ se v kontextu (nejen) dobové reflexe panoramat objevují a jak lze skrze ně analyzovat proměny a transformace různých kulturních vzorců. Erkki Huhtamo. *Ilusions in Motion*. Cambridge: The MIT Press, 2013, s. 16. Parikka činí něco podobného, avšak s výjimkou jedné pasáže z *Digitálních nákaz* se nikdy výslovně neodkazuje na *topoi*. V rámci své vlastní práce ani nenabízí ucelený popis jednoho fenoménu, omezeného předem daným časovým rozpětím, jako to dělá Huhtamo.

médií ke „konstrukci alternativních dějin potlačených, opomenutých a zapomenutých médií“,⁸⁶ které berou v potaz „slepé uličky“ technologického vývoje či vynálezy, které se nikdy nedočkaly rozšíření, ba ani funkčního stavu.

Podobnost s Foucaultovým „Životem lidí zlopověstných“ (1977, česky 1996), tedy těch, které „velká“ historie opomíjela, oněch zdánlivě bezvýznamných osudů, jež jsou uloženy v kartotékách a soudních spisech, rozhodně není náhodná. Archeologie médií vynáší na světlo druhý život „zlopověstných médií“ tím, že se „probírá textovými, vizuálními a auditivními archivy, stejně jako kolekcemi [...] artefaktů, zdůrazňujícími diskurzivní i materiální manifestace kultury“.⁸⁷

Je zřejmé, že při této činnosti se archeologie médií pohybuje napříč různými disciplínami a obory. Parikka a Huhtamo ji označují za „nomadickou“, nikde nezakotvující, volně se šířící a překonávající zapouzdřené sedimenty kultury s cílem nalézt odlišnou perspektivu, jež by nebyla nesena teleologickým pojetím dějin. Archeologie médií zažehává ve výzkumnících oheň hravosti, a oni se pak svým „šťouráním“ a „kutáním“ dostávají do prostorů, které jsou obvykle tradičními dějinami médií přehlížené.⁸⁸

86 E. Huhtamo – J. Parikka. „Introduction: An Archaeology as Topos Study“, s. 3.

87 *Tamtéž*, s. 3.

88 Je samozřejmé, že Parikkův a Huhtamův výklad toho, co je vlastně archeologie médií, je nesen snahou o potvrzení a valorizaci vlastního bádání. Kromě odkazů na Foucaulta, Kittlera a další Parikka a Huhtamo nalézají předpoklady archeologie médií i v tzv. nové filmové historii. Institucionální neukotvenost archeologie médií přeznačují jako její výhodu, díky ní totiž nejsou tak vázáni nároky univerzitně-institucionálního dispozitivu vědění. Podotkněme však, že oba autoři a další archeologové médií působí na různých univerzitách, kde se podílejí na každodenním akademickém provozu od přednáškové činnosti po vedení závěrečných prací či publikací. Proto vždy „převlékají plášť“, mají mnoho tváří, které se podobají záhybům na harlekýnově šatu.

Archeology médií by s nadsázkou bylo možné připodobnit k divoký válečníkům, kteří se vzpírají nárokům státu a tzv. „královských“ věd. Stojí částečně mimo, a zároveň jsou všude přítomní, praktikují „menšinovou“ vědu,⁸⁹ která není založena na stratifikaci a geometrizaci zkoumaného materiálu, nýbrž pracuje s „hydraulickým modelem“, s toky, afekty, intenzitami, diskontinuitami a „vážnými“ podstatami. Překonává roviny konzistence; inovuje. Nereprodukuje, následuje: „Člověk je nucen následovat, když pátrá po ‚singularitách‘ nějaké látky nebo spíš nějakého materiálu [...] je unášen vířivým proudem; když se pustí do kontinuální variace proměnných.“⁹⁰

89 „Královská věda je neoddělitelná od ‚hylemorfického‘ modelu, který v sobě obsahuje organizující formu pro látku a látku připravenou pro formu; bylo mnohokrát ukázáno, že se toto schéma odvozuje spíše než z techniky či ze života ze společnosti rozdělené na ovládající a ovládané. [...] Bylo by třeba proti sobě postavit dva typy věd či vědeckých postupů: jeden, který spočívá v ‚reprodukování‘, a druhý, který spočívá v ‚následování‘. Jeden by zahrnoval reprodukci, iteraci a reiteraci; druhý itineraci, byl by to soubor putujících, kočovných věd.“ G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plosin*, s. 419, 423.

90 *Tamtéž*, s. 423.

Společnost rizika

Mark Deuze podotýká, že současná digitální kultura je založená na všeprostupnosti médií, respektive na tom, že náš život je neodmyslitelně spjatý s mediálně-technologickými formami, jimž nelze uniknout či je uzávorkovat:

„Musí být jasné, že média nejsou pouze určité typy technologií nebo jen množství obsahů zabírající svět kolem nás – tedy vnější činitele ovlivňující člověka bezpočtem způsobů. Když už nic jiného, můžeme na dnešní používání a osvojování médií pohlížet jako na něco, co splývá se vším, co lidé dělají, se všemi místy, na kterých se nacházejí, a se všemi lidmi, kterými se snaží být. Život v médiích nemá žádný vnějšek – cokoli vnímáme jako únikový východ, cestu ven nebo případnou klávesu delete, je jen iluzí. Život vně médií si ve skutečnosti můžeme jen představovat.“⁹¹

91 Mark Deuze. *Media Life: Život v médiích*. Přeložila Petra Izdná. Praha: Karolinum, 2015, s. 7.

Nejedná se tedy jen o různé způsoby vizualizace či proměny na úrovni profesionálních pracovních činností, ale o proměnu životního prostředí, jehož podloží tvoří softwarové operace. Jak píše Lev Manovich, software je „neviditelným tmelem“⁹² držícím společnost pohromadě, od ranního probouzení za zvuku budíku nastaveného aplikací v mobilním telefonu, konstantního měření srdečního tepu chytrými hodinkami až po přístup do pracovních prostor, který je založen na binární dialektice sekvence *Access Granted* x *Access Denied*, jak ji označuje William J. Mitchell.⁹³

Máme co do činění se změnou v rámci distribuce, ukládání, vytváření a užívání informací – „informační způsob“ tzv. „druhé mediální věku“ je „prostředkován elektronickými médii“,⁹⁴ operujícími na principu databáze. Jak píše Parikka, databáze je novým elektronickým archivem,⁹⁵ umožňujícím sledování nejen digitálních stop (virtuálních) subjektů, ale i stop ve fyzickém prostoru, na což přesně poukazuje Mark Poster:

„Dříve anonymní jednání typu placení za večeři v restauraci, vypůjčení si knihy z knihovny či videokazety z půjčovny, předplacení časopisu, telefonování do zahraničí – všechny tyto činnosti, které provádíme s námi naprosto neznámými osobami, jsou nyní obaleny vrstvou informačních stop, jež jsou dále shromažďovány a uspořádány do

92 Lev Manovich. *Software Takes Command*. New York, London: Bloomsbury, 2013, s. 7.

93 William J. Mitchell. *Me++. The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, s. 58–61.

94 Mark Poster. „Informační způsob a postmodernita“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*, s. 13.

95 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 132.

profilů a diagramů umožňujících vytvoření stále přesnějších portrétů osob.“⁹⁶

Poster nepřímou poukazuje na fakt, že představy šedesátých a sedmdesátých let 20. století tvrdící, že společnost bude v následujících desetiletích klást stále větší důraz na kumulaci,⁹⁷ případně i manipulaci informací, rozhodně nebyly liché. Pro současnou společnost jsou informace jak „syrovým materiálem“, tak „konečným produktem“.⁹⁸ Castellsovo „informační technologické paradigma“⁹⁹ mající své kořeny v postupné miniaturizaci hardwaru, proměňuje i výraz kulturních technik a praktik. Překonávání hranic času a prostoru odráží chiasma globálního a lokálního: například hipsterství je v tomto ohledu možné číst jako „mashpot“ či „patchwork“ současné digitální kultury.

Proměna pracovně-institucionálních rozvrhů každodenního režimu lidského života je pouze jedním z důsledků epochy informačně-digitálního „tekutého dohledu“.¹⁰⁰ Ať již máme na mysli pandemie, digitální zločiny, či banální překročení rychlosti na dálnici, digitální data jsou tím, co umožňuje kontrolu populace a společnosti. Nemusíme nutně odkazovat k aktualizaci Orwellových antiutopických popisů, neboť jde spíše o bio-politické, libidální a informační (digitální) praktiky vedoucí ke konstituci určitého typu subjektivity,

96 M. Poster. „Informační způsob a postmodernita“, s. 20.

97 Viz například Daniel Bell. *Kulturní rozpory kapitalismu*. Přeložil Lukáš Gjurič. Praha: SLON, 1999.

98 Manuel Castells. *The Informational City*. New Jersey: John Wiley, 1992, s. 13.

99 *Tamtéž*.

100 Zygmunt Bauman – David Lyon. *Tekutý dohled*. Přeložil Martin Ritter. Praha: Broken Books, 2013.

respektive k rozprostírání specifických strat zapouzdřujících do sebe jak technickou, tak lidskou rovinu na způsob asambláže.

Jak říká Gilles Deleuze, žijeme ve společnosti kontroly, která využívá „informatické stroje a počítače“,¹⁰¹ přičemž ty umožňují vytvářet „kadluby, které se plynule každou chvílí mění“. ¹⁰² Kadluby nebo asambláže jsou expresí nového socio-technického uspořádání, jež je neodmyslitelně spjato s počítači a modulacemi informačního toku.

Důležitým referenčním bodem pro Parikka (i Kittlera) je Shannonův a Weaverův model komunikace. Touha po nalezení nejúčinnějšího způsobu přenosu informace je zdvojena pokrokem v oblasti informatických strojů a počítačů. Shannon byl silně ovlivněn termodynamikou a zohledňoval i pojem entropie.¹⁰³ Hrozba ztráty koherence významu a zároveň fakt, že komunikace se vždy odehrává v určitých typech „prostředí“, se projevují v následném vývoji kybernetiky jako samostatné vědecké disciplíny. Model kybernetického *feedbacku* jakožto nástroje na kontrolu šumu odráží představu metastability prostředí, a tedy i toku komunikace.

V šedesátých letech 20. dochází v díle Maturany a Varely ke kladení důrazu na tzv. „autopoietické systémy“, a to nejen v kontextu kybernetiky. Maturana a Varela tvrdí, že „všechny systémy a život obecně musí být chápány jako autopoietické systémy, které udržují koherenci navzdory vnějším tokům“.¹⁰⁴

101 Gilles Deleuze. „Postskriptum o kontrolných spoločnostiach“. In: Týž. *Rokovania 1972–1990*. Přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Archa, 1998, s. 199.

102 *Tamtéž*, s. 198.

103 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 113.

104 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 42.

To ale samozřejmě neznamena, že by „vnějšek“ do autopoietických systémů nevstupoval, je tomu právě naopak: v kontaktu s „vnějškem“ se autopoietický systém proměňuje, adaptuje se, ale nerozpadá. Počítačový systém, stejně jako organismus obecně, je aktivně utvářen svým okolím. Na základě rhizomatických sekvencí spojování a rozpojování, „kreativní reprodukce“, ¹⁰⁵ prochází prostředí kontinuální deteritorializací. V tomto ohledu nabývají komplexní autopoietické systémy na síle díky tomu, že se „stávají tolerantnějšími“. ¹⁰⁶

Jedním z leitmotivů mediálních studií, filozofie médií a následně i archeologie médií je od osmdesátých let 20. století reflexe vztahu počítačové technologie a druhé světové války. Parikka za moment zrodu současné digitální kultury, jež se radikálně vymyká koncepcím stálého, nepružného a homogenního systému, považuje horečnatý rozvoj technik komputace během druhé světové války. ¹⁰⁷

Technologický rozvoj po druhé světové válce je nesen tematizací vztahu člověk-stroj, přičemž toto téma krystalizuje v naznačení možné symbiózy člověka a technologie. Parikka jej zároveň považuje za základní motiv digitální kultury. ¹⁰⁸ Pokusme se ve stručnosti provést nástin genealogie poválečného myšlení skrze podrobnější četbu vybraných textů, na které Parikka odkazuje.

Parikka se obrací nejen k Bellovým laboratořím, ale vyzdvihuje také význam díla Alana Turinga. To lze jen stěží považovat za náhodu, neboť již ve svém prvním článku

¹⁰⁵ *Tamtéž*, s. 43.

¹⁰⁶ *Tamtéž*.

¹⁰⁷ *Tamtéž*, s. 129.

¹⁰⁸ *Tamtéž*, s. 107.

z roku 1936 nazvaném „On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem“¹⁰⁹ Turing podle Filipa Tvrdeho „originálním způsobem vyřešil Hilbertův problém úplné formalizace matematiky – a přitom mimochodem položil teoretický základ všem později zkonstruovaným počítačům“¹¹⁰ – a následně se na univerzitě v Manchesteru účastnil konstrukce „univerzálního počítačového stroje“.¹¹¹

Sybille Krämer a Horst Bredekamp podotýkají, že Turing „svůj stroj projektuje jakožto univerzální médium“, protože formalizace (skrže stroj) de facto odpovídá lidským početním úkonům, ovšem v jiných rychlostních řádech a s naprostou odlišnou mírou přesnosti, a následně shrnují: „Turingův stroj je modelem onoho bodu, v němž si duch a stroj nejsou navzájem cizí, nýbrž se odhalují jakožto druhově a takřka ‚duchovně‘ spríznění.“¹¹²

109 Alan Turing. „On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem“. *Proceedings of the London Mathematical Society*. 1937, roč. s 2–42, č. 1, s. 230–265.

110 Filip Tvrď. *Turingův test. Filozofické aspekty umělé inteligence*. Praha: Togga, 2014, s. 16.

111 I když byl počítač ENIAC ve Spojených státech v roce 1945 postaven bez Turingova přímého přispění, je nutno podotknout, že John von Neumann, na něhož Parikka také odkazuje, „do značné míry vycházel z Turingových myšlenek, i když jeho vliv na svou práci nikdy explicitně nepřiznal“. F. Tvrď. *Turingův test. Filozofické aspekty umělé inteligence*, s. 17. Za nejznámější Turingův článek je považován text z roku 1950 „Computing Machinery and Intelligence“, jenž získal popularitu ve filozofii mysli; obecně lze ale říci, že když odstiníme formálně logické a matematické výklady a předpoklady, je dokonalým ornamentem technoinimaginace padesátých let 20. století, která silně odráží futurismus let třicátých – ať již máme na mysli konstrukce vznášedel, která nikdy nelétala, utopické vize budoucích měst, či konstrukce robotických strojů, pomocníků v domácnosti a umělých lidských mazlíčků.

112 Sybille Krämer – Horst Bredekamp. „Kultura, technika, kulturní technika: Proti diskursivizaci kultury“. In: K. Krtilová – K. Svatoňová (eds.). *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*, s. 178.

Turing popisuje počítače (respektive i „budoucí“ digitální počítače) z hlediska jejich tří základních komponentů: jedná se o „paměť, řídicí jednotku a kontrolu“,¹¹³ přičemž jeho cílem je navrhnout model, v němž by počítače byly schopné „imitovat činnosti člověka“.¹¹⁴ Imitace však neznámá, jak jsou přesvědčení Krämer a Bredekamp, „duchovní spříznění“, ale spíše podobnost určitých typů úkonů. Ostatně Turing sám v závěru svého nejznámějšího článku „Computing Machinery and Intelligence“ z roku 1950 hovoří o tom, že „[m]ůžeme doufat, že jednou budou stroje soupeřit s člověkem ve všech čistě intelektuálních oblastech“.¹¹⁵

V roce 1945 vychází v *Atlantic Monthly* článek Vannevara Bushe nazvaný „As We May Think“. Bush zde píše, že během druhé světové války došlo ke vzájemné spolupráci vědců z odlišných oborů s cílem ukončit celý konflikt. Fyzici přišli s novými nástroji destrukce, biologové a lékaři zdokonalili způsoby léčby, v čemž pak i nadále pokračovali, ovšem zásadní otázka zůstala: Co bude dál? Jedním z výsledků zmíněného propojení bylo razantnější ovládnutí materiálního prostředí, ovšem také proměna telekomunikačních rámců a způsobů uchovávání dat a informací. A právě sem míří Bushovy úvahy: uchovávání, kumulace a distribuce dat a informací musí probíhat kontrolovaně,¹¹⁶ s cílem zdokonalení vědy, a tedy i (životního) prostředí; řada strojů a mechanických zařízení dokáže efektivně fungovat i bez lidského zásahu, respektive jedinec se stává operátorem stroje. Bush ale nehovoří o ontologickém propojení člověka

113 F. Tvrď. *Turingův test. Filozofické aspekty umělé inteligence*, s. 27.

114 *Tamtéž*.

115 Alan Turing. „Computing Machinery and Intelligence“. In: Noah Wadrip-Fruin – Nick Montfort (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, s. 64.

116 Vannevar Bush. „As We May Think“. In: N. Wadrip-Fruin – N. Montfort (eds.). *The New Media Reader*, s. 41.

a stroje, protože strojová komputace je zásadně odlišná od lidské mysli, jež pracuje na základě asociací.¹¹⁷ Zmíněný rozdíl je ale místem rezonance mezi člověkem a strojem/počítačem: „Selekce na základě asociace [...] může být zmechanizována.“¹¹⁸ S vědomím rozdílů v časové rovině a struktuře zpracování dat a informací zde Bush vykresluje analogii mezi lidskou pamětí a pamětí stroje/počítače. Nemohou se duplikovat, ale dohromady vytváří otevřenou, v určitém okamžiku vždy totální multiplicitu vědomostí, jež je neustále doplňována a transformována. Multiplicita vědomostí představuje (částečně imaginární) speciální přístroj, mechanizovanou privátní „knihovnu“, Bushem nazvanou memex, která je „suplementem“¹¹⁹ lidské paměti a dá se jí procházet na způsob databáze, mnohem rychleji než záhyby lidské mysli. I zde se opakuje, potvrzuje a spoluvytváří narativ o postupném zdokonalování člověka, přičemž se nijak nevzdalujeme archeologii médií v jejím zaměření se na materiální podmínky kulturních expresí.

Na Bushe navazuje v článku z roku 1954 Norbert Wiener. Na základě svého vkladu do výzkumů probíhajících za války, zaměřených na konstrukci protiletadlového kanónu, který by byl schopen predikovat let nepřátelských stíhaček a sestřelovat je, hovoří o „podobnosti“ mezi možným fungováním kanónu a lidskou činností.¹²⁰ Myšlenka je v podstatě jednoduchá: lidský nervový systém nevyčerpává lidskou aktivitu v celku, ale de facto dochází vždy k rozhodování mezi dvěma variantami: vystřelit, či nevystřelit; člověk

117 *Tamtéž*, s. 44.

118 *Tamtéž*.

119 *Tamtéž*, s. 45.

120 Norbert Wiener. „Men, Machines and the World About“. In: N. Wadrip-Fruin – N. Montfort (eds.). *The New Media Reader*, s. 68.

nikdy nestřílí pouze napůl. Kontext situace je zásadní, v abstraktním gardu je však možné celou operaci zredukovat do „spínací“ struktury (obvodu) – pokud nastane A, člověk/stroj vykoná B. „Switch“ se může z různých důvodů zhasnout, může docházet ke zpoždění, k šumu, v případě člověka k emocionálním výkyvům. Struktura ale zůstává stejná: buď učiním A, nebo nikoliv – nic mezi tím.

Texty Turinga, ale zejména Bushe a Wienera odrážejí určité socio-kulturně-průmyslové rámce vidění světa, jež nacházejí svůj (uměle konstruovaný) moment vzniku v industriální revoluci, která nahradila užívání lidské energie energií stroje, zejména stroje parního. O 150 let později dochází dle Wienera k nové industriální revoluci, kdy jsou lidský úsudek a schopnost rozlišování nahrazeny strojem: „Stroj se nyní zdá být nikoliv zdrojem energie, ale zdrojem kontroly a zdrojem komunikace. Komunikujeme se strojem a stroj komunikuje s námi. Stroje komunikují mezi sebou.“¹²¹ Nedá se říci, že by Wiener nahlížel na změny primárně pozitivně, protože upozorňuje, že jakmile nahradíme úkoly a činnosti člověka v nadmíru velké míře strojem, budeme se „klanět“ mechanickému idolu, „gadgetu“.¹²²

K odstínění hrozby nástupu nových idolů se následně začalo hovořit o symbióze mezi člověkem a počítačem. J. C. R. Licklider v textu z roku 1960 „Man-Computer Symbiosis“ definuje pojem symbiózy jako „intimní spojení [...] dvou odlišných organismů“.¹²³ Naturomorfizační rejstřík popisu, tj. označení počítače jako „organismu“, je do jisté míry konstantou reflexe vztahu člověka a stroje, která kulminuje

121 *Tamtéž*, s. 71.

122 *Tamtéž*.

123 Joseph Carl Robnett Licklider. „Man-Computer Symbiosis“. In: N. Wadrip-Fruin – N. Montfort (eds.) *The New Media Reader*, s. 74.

v kyberpunku, jak uvidíme dále. Licklider vidí zásadní potenciál symbiózy člověka a počítače v možnosti zrychlení procesů komputace a rozhodování. Dosáhnout toho bude možné v okamžiku, kdy počítač nebude médiem k formulaci výsledků či problémů, ale bude schopen „tvořivého myšlení“.¹²⁴ Jakmile tato situace nastane, budou člověk a počítač schopni jednat a kontrolovat dané prostředí bez závislosti na předem nastavených, a tedy i omezených, programech. Současnost 21. století se ubírá poněkud odlišným směrem: neuronové sítě jsou ideálním příkladem toho, že člověk není třeba ani ve funkci operátora.

Parikka shrnuje, že poválečná „počítačová kultura“ konstituuje dynamickou povahu světa a obecné fungování procesů v současném světě.¹²⁵ Mikroelektronika, počítače a software vytvářejí (kulturní) podklad prožívání světa a orientace v něm.

„Návrat“ ke druhé světové válce a poválečné situaci tvoří pouze vrchní geologickou vrstvu, jíž se archeologie médií „prokopává“. Sama o sobě už obsahuje sedimenty a zkameněliny starších idejí, konceptů a (imaginárních) počítačích strojů, jiných „živých mrtvých médií“. Spodní vrstvy digitální kultury se orientují kolem analogových výpočetních strategií a technik,¹²⁶ proto nijak nepřekvapí, že se v textech Bushe, Turinga a později i Parikky setkáváme s odkazy na Leibnize a Babbage (kterého například Lev Manovich označuje za otce počítačů).¹²⁷

124 *Tamtéž.*

125 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 146–147.

126 *Tamtéž*, s. 151.

127 Leibnizova představa univerzální charakteristiky či diferenciálního kalkulu stojí v nulovém bodě industriálního myšlení, Babbageova koncepce analytického stroje, tj. plně automatického počítačového stroje, je vyjádřením snu o spojení abstraktních (nejen početních) operací s metafyzikou nekonečně malých veličin. Byť zůstaly analytický

Digitální kultura se podle Parikky radikálně odlišuje od kultury industriální, vycházející z opticko-chemického materiálního základu, protože je založena na digitálním kódování dat a možnostech algoritmické manipulace s nimi, přičemž celé spektrum digitálních technologií vytváří „komplexní dispozitiv a nástroje pro myšlení“.¹²⁸ Kulturní epistéma tak konstituuje nové rámce vidění a zakoušení světa skrze mediální technologie. Ruptura (a nikoliv kontinuální přechod) ve strukturách vztahu média/technologie – člověk – svět je předznačována sadou diferenciálních operací explicitně přítomných, byť v rudimentární a embryonální formě, již například ve filmovém médiu (montáž) nebo v nákresech strojů, jež nikdy nedokázaly plně fungovat. Mezi opticko-chemickou materiální základnou a imateriální/softwareovou digitalizací, jež je odvislá od materiálních dispozic hardwaru, je přítomen zlom, ale také „spodní“ proudy, „odvrácená strana“ technoimaginace 19. a počátku 20. století. Spojnicí jsou v tomto případě podle Parikky techniky komputace: „Pro naši současnou kulturu je charakteristické, že média jsou vypočítávána a zpracovávána pomocí algoritmů. Informační technologie a média se prolínají.“¹²⁹ Dává tedy smysl, aby se archeologie médií navracela k poválečné

i diferenční stroj nedokončené, v roce 1991 byl vytvořen funkční diferenční stroj podle Babbageových plánů. O rok dříve vychází román Sterlinga a Gibsona nazvaný jednoduše *The Difference Engine*, v němž autoři předkládají alternativní vizi světa, kde Babbage dokončuje diferenční stroj, a ten se následně začíná vyrábět masově a proniká do života společnosti.

Steampunková technoimaginace je zvláštním způsobem zapletena do archeologie médií v samotné její podstatě: *revival* mrtvých médií v různých vědecko-(pop)kulturních dispozitívech říká o společnosti mnohé; nejen o jejím současném směřování, ale i o vrstvách, jež ji, často nezřetelně a ve zhuštěné, zlomkovité a přeznačené podobě, determinují.

128 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 38.

129 *Tamtéž*, s. 54.

počítačové technologii a označovala ji za okamžik geneze postindustriálního společenského řádu.

Pro současnou kulturu je dále charakteristická tendence k zastření, zneviditelnění média. Parikka odkazuje na dílo Davida Jay Boltera a Richarda Grusina, respektive na jejich koncept imediace. Bolter a Grusin hovoří o imediaci jako o strategii remediace, tj. strategii formální logiky, jež určuje, jak se k sobě vztahují (nová) média.¹³⁰ Na úrovni počítačové technologie nachází imediace svůj výraz ve virtuální realitě, byť za jejího předchůdce lze považovat například filmové médium.¹³¹ Filmové médium vyvolává dojem vtažení recipienta do dění na plátně jednak tím, že nepředkládá statické obrazy, ale obrazy-pohyby, jednak skrze samotné uspořádání promítacího sálu. Virtuální realita immerzi neboli iluzi přímé účasti v „médii“, kdy se médium snaží o zastření sebe sama, posouvá ještě o několik úrovní dále. Je pro ni charakteristické užití „transparentního rozhraní“ a technologických extenzí, díky nimž má uživatel tělesný dojem prozkoumávání a pohybu ve virtuálním prostředí. Jak píše Bolter a Grusin, „cílem virtuální reality je vytvořit v divácích pocit přítomnosti: měli by zapomenout na to, že ve skutečnosti používají počítačový interface, a přijmout jeho grafický obraz jako svůj vlastní“.¹³²

130 Bolter s Grusinem postupují historicky a jejich přístup lze charakterizovat jako technologicko-deterministický.

131 David Jay Bolter – Richard Grusin. „Imediace, hypermediace, remediace“. In: T. Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*, s. 69–93.

132 *Tamtéž*, s. 70. Hezkou ukázkou imediace mohou být interaktivní filmy, které zažily boom v polovině devadesátých let 20. století. Hráč se v nich aktivně účastnil příběhu, který se přibližoval filmovému zpracování, protože vykonával relativně jednoduché činnosti, které jej posouvaly v herním prostředí vpřed – například herní série *Zork*, která má svůj počátek v sedmdesátých letech, či *Phantasmagoria* (1995) nebo *The X-Files Games* (1998).

Počítačová technologie a obecně mediální technologie současného světa jsou odrazem makro- i mikropolitických představ o současné společnosti, respektive představ o tom, jakými fenomény jsou struktura a chod současné společnosti potenciálně narušovány. Proto Parikka hovoří o současné společnosti jako o společnosti rizika. S rozvojem počítačové komputace byly zavedeny nové bezpečnostní principy, které mají za cíl zachytit všechny možné typy (nejen softwarových) hrozeb.¹³³ Pojmy, jako jsou kontrola, tele-dohled, ochrana a pozorování, jsou expresí posunu pozornosti od zabezpečení fyzického teritoria k „pročištění“ virtuálního prostoru/kyberprostoru a odráží také proměny komunikačních vztahů: místo komunikace tváří v tvář je v současné společnosti mnohem běžnější komunikovat skrze elektronická média, u nichž se vytrácí dojem blízkosti a známosti. Rozbourání hranic času a prostoru vede k (uživatelské) anonymitě, a tedy i k hrozbě zneužití účtů; ostatně i útoky hackerů na státní či privátní instituce se od osmdesátých let 20. století stávají běžnou součástí kybersvěta.¹³⁴

Pokud je software „pokračováním války jinými prostředky“,¹³⁵ je nutno číst tuto „válku“ spíše metaforicky, mediačně. Společnost bez softwaru je nemyslitelná, je oním „neviditelným tmelem“, jak píše Manovich, ale právě existence softwaru, respektive organizační, infrastrukturní, socio-ekonomicko-politická, a dokonce i libidální závislost společnosti na softwaru, dává vzniknout technikám a strategiím bezpečnosti: od platebních bran, internetového bankovníctví, kryptoměny až po zdravotní údaje uložené na cloudu. Jedná se tak o nový

133 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 17.

134 *Tamtéž*, s. 29.

135 *Tamtéž*, s. XVIII.

typ biopolitiky,¹³⁶ který vychází ze zapletení technologií do každodenního života.

Riziko je, pokračuje Parikka, rizikem mediováním, protože je definováno a nahlíženo prostřednictvím „technologií, diskurzů, institucí a médií“.¹³⁷ Proto existují predikce, které typy rizika mohou propuknout, a celé sady materiálů a manuálů, jak tomu předcházet: riziko je virtuální, ale reálné s ohledem na sadu situací, v nichž se může aktualizovat – příkladem může být nedostatečné zabezpečení počítačových hesel a následný únik osobních informací, propuknutí deviantních forem chování vlivem nadměrného užívání počítačové technologie či hrozba zhroucení bankovních a vojenských sektorů vlivem hackerské aktivity.

Předběžné zamezování rizikům, ale i jejich stopování či snaha o jejich negování v okamžiku vzniku do jisté míry proměňují uvažování o kyberprostoru tak, jak se ujalo koncem osmdesátých let a v devadesátých letech 20. století. Jakkoliv bylo v tomto období na kyberprostor nahlíženo jako na volný prostor, který překračuje socio-ekonomické difference, jako na prostor, jenž zásadním způsobem promění způsoby akumulace a distribuce informací a povede k novému typu hominizace, jak tvrdí Pierre Lévy,¹³⁸ řada původně optimistických autorů začala po roce 2000 poukazovat na problém kontroly, cenzury a omezování původně volného prostředí. Ať se již

136 Parikka tento typ biopolitiky nazývá „technologickým veřejným zdravím“. *Tamtéž*, s. 119.

137 *Tamtéž*, s. 41.

138 Lévy tak označuje mezník ve vývoji lidstva jako druhu, kdy nový typ člověka bude charakteristický téměř nekonečnou konzumací a produkcí informací, což povede ke zvýšení kolektivní inteligence, ke vzniku nových technologických inovací a k překonávání všech forem nerovnosti. Viz Pierre Lévy. *Kyberkultura*. Přeložili Michal Kašpar, Anna Pravdová. Praha: Karolinum, 2001.

jedná o Nicholase Negroponteho¹³⁹ nebo Jacka Goldsmitha a Tima Wu,¹⁴⁰ jejich pozorování jsou totožná: kyberprostorem prochází různé stupně regulace a omezování osobních (virtuálních) svobod.

Dle Parikky je tento narativ značně zjednodušující. Ve společnosti rizika vyvolává rozšíření softwaru a přístupu do kyberprostoru pro řadové uživatele nutně nové formy jednání a činností, jež mají potenciál uživatele ohrozit a poškodit je.¹⁴¹ Společnost rizika si ale neklade za cíl „zločin“ či „riziko“ vytěsnit či odstranit. Riziko je „zahrnuto“ do nitra společnosti,¹⁴² na kterou je nahlíženo jako na autopoietický systém, jenž se upevňuje skrze reakce na krizové situace a vyrovnávání se s nimi.

Parikka dodává, že počítačová a softwarová bezpečnost je jedním z projevů obecného fungování informačního kapitalismu. Kdyby neexistovala, bylo by nutné vytvořit jinou rizikovou oblast, aby byl průmysl udržován v chodu. Tok kapitálu v oblasti softwarového zabezpečení je globálním tokem; naturalizace mechanismů kybernetické bezpečnosti,¹⁴³ tzn. jejich reprezentace jako fenoménů, které jsou v digitálním prostředí „přirozené“

139 Nicholas Negroponte. *Becoming Digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.

140 Jack Goldsmith – Tim Wu. *Kdo řídí Internet?* Přeložil Jiří T. Pelech. Praha: Argo, 2008. Více viz Martin Charvát. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Mup Press, Togga, 2017, s. 95–120.

141 Tím samozřejmě nechci říct, že problém cenzury je vyřešen, nebo jej valorizovat, upozorňuji pouze na kontext socio-ekonomicko-technologických posunů, jež proměňují epistemologii nahlížení na to, jakým způsobem společnost funguje či fungovat má. Normativní nároky mohou být a jsou vždy penetrovány politickými tendencemi a touhami, respektive v jejich podloží leží představa o „čisté“ společnosti, společnosti, jež se adaptuje na prostředí a není jím zničena.

142 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 42.

143 *Tamtéž*, s. 119.

a nevyhnutelné, je efektivním způsobem, jak jednotlivé krize (hackerské útoky a podobně) proměnit v cirkulaci „monetarizovaných“ sekvencí akcí (například prodejem antivirových programů), strategií determinující spotřebitelské chování, ale je do jisté míry i samotnou artikulací technologicko-mediálních aparátů a epistemických paradigmat; artikulací rizikové společnosti či společnosti kontroly ve všech jejích záhybech.¹⁴⁴

144 *Tamtéž*, s. 71.

Virus, tělo, technoimaginace

V kontextu společnosti kontroly hovoří Deleuze o tom, že u informatických strojů a počítačů je jejich „pasivním nebezpečím [...] šum a aktivním pirátství a šíření virů“.¹⁴⁵ Parikkova disertační práce nazvaná *Digitální nákazy: Mediální archeologie počítačových virů* se zaměřuje právě na počítačové viry a kulturně-vědecký dispozitiv, jenž specifickým způsobem podmiňuje jejich existenci a determinuje, jak je či bylo o virech vypovídáno: počítačové viry jsou podle něj diskurzivními objekty, jejichž viditelnost je dublována nediskurzivním dispozitivem moci.

Na téma šumu jsme narazili již v rámci odkazu na Shannonův a Weaverův komunikační model, kdy bylo naznačeno, že šum je přes všechny snahy o jeho vytěsnění nezbytný,¹⁴⁶ je *differenci*

145 G. Deleuze. „Postskriptum o kontrolných spoločnostiach“, s. 199.

146 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 112–113.

komunikace, nediskurzivní události, vycházející z technické podstaty média. Jestliže Paul Virilio tvrdí, že definujícími rysy „moderny“ jsou akcidenty či nehody a náhody, *Digitální nákazy* si toto motto přisvojují a využívají.¹⁴⁷ Parikka je přesvědčen, že akcidenty nejsou něčím pomíjejícím a bezvýznamným.¹⁴⁸ Počítačové viry lze sice popisovat jako abruptce daného systému, které je třeba vyloučit a zamezit jejich šíření, podle Parikky jsou však neodmyslitelně spjaté se softwarem, jsou de facto jeho podmínkou, „vyloučeným třetím“, který je „inherentní součástí“ struktury digitálního diagramu současné kultury a zároveň jej zakládá.¹⁴⁹

Šum a počítačové viry jsou parazité komunikace. Co je to ale vlastně parazit? Obecně jej lze charakterizovat jako „škůdce“, jako něco, co je „přísáté“ na určitý typ prostředí, proměňuje je, částečně je deterritorializuje, proměňuje jeho kontury a může je dovést i ke zkáze. Na toto prostředí je však zároveň organicky navázáno a nemůže bez něj existovat. Michel Serres ve své knize o parazitech píše, že „na počátku byl šum“, a nejedná se o pouhou alegorii. Parazit/šum se může zdát být negativním faktorem, bez něj by ale nikdy nevznikl nový systém a nový řád.¹⁵⁰ Fungování systému neprobíhá primárně v plynulé návaznosti jednotlivých úkonů, ale skrze řadu zlomů, ruptur a jejich překonávání: „Systémy fungují, protože nefungují. Nefungování je nutné pro fungování.“¹⁵¹

147 *Tamtéž*, s. 108.

148 Znovu se zde setkáváme s odmítnutím teleologického pojetí vývoje médií a technologických forem.

149 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. XVIII.

150 Michel Serres. *The Parasite*. Přeložil Lawrence R. Schrehr. Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1982, s. 14.

151 *Tamtéž*, s. 79.

To samé platí pro počítačové viry. Podle Parikky jsou „nefungování“, „přerušení“ a akcidenty hypertrofií „normálního“ chodu informačního stroje. Počítačové viry jako akcidenty či parazité primárně nenarušují „pravidla“ daného systému, ale invenčně s nimi pracují, „ohýbají“ je až k jejich limitům, díky čemuž mění (kybernetické) prostředí.¹⁵² A přesně z toho důvodu je nutné chápat současnou digitální kulturu a společnost kontroly jako autopoietický systém, který je závislý na softwaru a všech „akcidentálních“ událostech (počítačových virech), které radikálně transformují epistemické rámce sociálně-politicko-ekonomických vztahů a habitů, projevující se skrze fenomény kontroly, rizika, počítačové gramotnosti, pracovních úkonů atd.

Počítačové viry, onu hrozbu ničící sny o „čisté“ (digitální) komunikaci a „odvrácenou stranu“ současné digitální/softwarevé kultury, vyzvedává Parikka na světlo ve formě genealogických sond, aby ukázal, že právě tento „temný“ moment současnou společnost utváří a konstituuje.

Dodává přitom, že psát dějiny dokonale fungujícího stroje je opakováním stejného, zatímco momenty „přerušení“, „narušení“, „zlomů“ a „akcidentů“ vytváří jedinečné příběhy anormálního a negují obecně přijímané narativy o povaze technologie. Jsou to právě okamžiky, kdy stroj přestane „fungovat“, které vedou k proměně politicko-ekonomicko-mocenských strategií: bez virů by se například téma digitální ochrany a informatické biopolitiky strukturovalo v odlišných obrysech.¹⁵³

Již z těchto stručných poznámek vyplývá Parikkovo chápání pojmu komunikace. Komunikace je pro něj vždy navázaná na

152 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. XIX.

153 *Tamtéž*, s. 7–8.

prostředí, které je asambláží technického a lidského/společenského, přičemž komunikační toky v daném prostředí charakterizují příslušný rhizomatický *environment*.¹⁵⁴ Neexistuje tedy nic jako „čistá“ komunikace, každý komunikační akt je souborem diskurzivních strategií a nediskurzivních praktik, mocensko-politicko-libidálních událostí, které nelze charakterizovat jen jako „kontext“, nýbrž jako prostředí uspořádávající typy percepce, akcí a afektivně-senzorických vektorů expresivity a orientace v prostoru.

V digitální společnosti je základním komunikačním prostředím, *environmentem*, software. Ten je podle Parikky dynamickou asambláží, v níž proměna způsobů propojení vzájemných bodů, „operující“ skrze cirkulaci dat a modulaci časových rovin, ovlivňuje sociální vztahy zahrnující lidské i nelidské aktéry. Skrze počítačový interface, operační systémy, sociální média a hardwarové struktury sítě je utvářeno stratum subjektivace, neboli určitý typ individuality a normativní rámce determinující „správný“ způsob života – v tomto ohledu nemá smysl rozlišovat virtuální a každodenní realitu. Software je netělesně-materiální; je digitální, ale disponuje tělem v podobě hardwaru,¹⁵⁵ jež je schopno produkovat nové typy afektů a napojovat se na těla lidská, a to nejen v literárně-kyberpunkových vizích, ale i na úrovni každodenních úkonů a činností.

Software není statickou bází, ale neustále se rozvíjejícím a proměňujícím polem intenzit, jehož fungování nemá žádný předem daný cíl. Mnohem přesněji ho lze podle Parikky popsat skrze pojem virality.

154 J. Parikka. *Co je to archeologie médií?*, s. 118–119.

155 Jussi Parikka. „Ethologies of Software Art and Affect: What Can a Digital Body of Code Do?“ In: Stephen Zepke, Steven O’Sullivan (eds.). *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, s. 117–133.

Parikka přitom znovu odkazuje na rhizom Deleuze a Guattariho, pomocí nějž oba autoři odmítají logiku reprezentace a tzv. arborescentního typu myšlení:

„Binární logika je duchovní skutečností kořene-stromu¹⁵⁶ [...]. Celá logika stromu je logikou obtisku a reprodukce¹⁵⁷ [...]. Rhizom je něco docela jiného¹⁵⁸ [...]. Nemá začátek ani konec, ale vždy střed, z toho roste a rozlévá se.“¹⁵⁹

V případě softwaru a kyberprostoru se může zdát chybné hovořit o „středu“, ale jakmile pootočíme pohled směrem k multiplicitám, je zřejmé, že oním „středem“ je právě (digitální) kód, respektive jeho struktura. Různé dimenze kyberprostoru se utvářejí a vynořují kolem určitého „ohniska“, jež může projít deteritorializací: „Multiplicita nemá ani subjekt, ani objekt, ale pouze určení, velikosti, dimenze, které nemohou narůstat, aniž by se tím měnila její přirozenost.“¹⁶⁰ Deleuze s Guattarim dokonce zmiňují význam virů v biologickém evolučním schématu:

„Za určitých podmínek se virus může spojit se zárodečnými buňkami a sám se přenést jako buněčný gen komplexního druhu; kromě toho by však také mohl uniknout, přesunout se do buněk zcela jiného druhu a přenést sem ‚genetické informace‘ pocházející od prvního hostitele [...]. Evoluční schémata by pak již neodpovídala pouze modelům stromovitého původu, směřujícím od méně diferencovaného k diferencovanějšímu, ale spíše rhizomu

156 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 11.

157 *Tamtéž*, s. 19.

158 *Tamtéž*, s. 20.

159 *Tamtéž*, s. 31.

160 *Tamtéž*, s. 14.

působícímu přímo v heterogenitě a přeskakujícímu od jedné, již diferencované linie k jiné.“¹⁶¹

Archeologie médií v Parikkově podání proto brojí proti rozlišování mezi přírodou a kulturou, proti redukci organického na anorganické a naopak. Pojmy heterogenity a asambláže jí umožňují popsat propojení mezi člověkem a informatickým strojem v současné digitální kultuře. Apriorně empirickou podmínkou křížení organického a anorganického je „vyloučený třetí“ – virus, který je *differanci* výše zmíněné distinkce, ale zároveň ji neustále zrazuje, umožňuje pohyb transverzality mezi odlišnými liniemi.¹⁶² Přijetí biologického slovníku mediálními studií není rozhodně jen metaforické. Skrze pojem virality lze podle Parikky popsat, jak „pracují“ různé kulturní platformy a biologické vědy, přičemž je zároveň jejich svorníkem: je prostředím „nákazy“ odlišných rejstříků vypovídání.¹⁶³

V rámci genealogie diskurzivního objektu jménem „počítačový virus“ a nediskurzivních strategií, jež ho spolukonstituují a obklopují, vyznačuje Parikka několik důležitých „zlomových“ okamžiků. Cílem počítačového viru totiž původně nebyly poničení a exploatace vybraného systému. Programování sebe-reprodukcujícího softwaru, viru v původním hackerském slova smyslu, bylo dříve považováno za zábavu. Například vytvoření takového softwaru ve FORTRANU, prvním programovacím jazyce, bylo chápáno jako aktivita podobná hraní

161 *Tamtéž*, s. 17.

162 Pohyb transverzality označuje překračování (zdánlivě) ontologicky daných diferencí (tělesné x netělesné, lidské x zvířecí atd.), proto Deleuze a Guattari používají slovní spojení „napojení se“ na odlišné linie, které jsou definovány různými typy trvání, čímž dochází k úniku pevně daného/stratifikovaného prostředí ke „stávání se“ odlišným/jiným.

163 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 166.

počítačových her.¹⁶⁴ V tomto kontextu nelze opominout ani originální hackerskou „etiku“, jejímž smyslem bylo volné sdílení informací a postupů, jež měly vést například ke zvýšení operačního výkonu počítače, mezi počítačovými nadšenci i odborníky, programátory a vědci. Hovoříme o době, kdy počítačová technologie nebyla dostupná široké masě uživatelů a sebe-reprodukcující software byl důležitým nástrojem pro zlepšování dovedností a testování mezer systému a jeho existence do jisté míry vyplývala z nedostatku spolehlivého softwaru, který byl silně pociťován i v osmdesátých a devadesátých letech 20. století.¹⁶⁵

Situace se mění v osmdesátých letech, respektive přibližně v jejich polovině. Počátkem roku 1984 byla při Super Bowlu promítána reklama na Apple MacIntosh. Později tuto novou „vlajkovou“ loď firmy Apple představil Steve Jobs na – tradičně značně dlouhé – tiskové konferenci, a odstartoval tak novou etapu počítačové technologie. Nešlo ani tak o hardware, neboť MacIntosh rozhodně nebyl radikálním krokem vpřed v této oblasti, ale o možné rozšíření mezi řadové uživatele. Cena byla relativně přívětivá (2 500 dolarů) a Jobs sám kladl důraz na to, že počítač nemusí být pouze pracovním nástrojem, ale i zdrojem zábavy pro celou domácnost. Podobné výjevy nabízí i dobová technoimaginace: otec na počítači pracuje, matka má díky němu přehled o výdajích v domácnosti a syn/dcera hrají své oblíbené počítačové hry.

164 Tamtéž, s. 10.

165 O specifické situaci v tuzemsku v sedmdesátých a zejména osmdesátých letech píše Jaroslav Švelch. Jaroslav Švelch. *Gaming the Iron Curtain*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018. Velmi silné zastoupení u nás mělo programování textových adventur a jejich následná distribuce mezi hráči a počítačovými nadšenci. Po roce 1989, kdy vznikaly v Československé a později České republice první herní časopisy, byli jejich redaktory zpravidla studenti středních škol, kteří byli fascinováni hrami a počítači obecně.

Sen počítačových firem je o deset let později téměř splněn a po roce 2000 dochází k masifikaci internetu. To s sebou samozřejmě přináší celou řadu problémů dotýkajících se zejména uživatelské gramotnosti. Nedostatek kvalitního softwaru vede k ohledávání způsobů, jak překonat jeho různá omezení, a pokud v osmdesátých letech bylo nutno mít do jisté míry expertní znalosti počítačového systému, tak v letech devadesátých je tato podmínka upozaděna. Počítač řadového uživatele je tak mnohem náchylnější k tomu, aby do jeho „těla“ pronikaly stahováním či přehráváním z disket a CD-Romů „nechtěné“ programy, viry či malware, které proměnily svou tvářnost. Již se nejedná o variantu „her“, ale o „nebezpečné akcidenty“, jež mohou „zcizit“ uživatelská data, využít operační systém pro celou řadu nezákonných akcí a učinit z něj mediační uzlový bod pro šíření viru. Z těchto důvodů se objevuje řada příruček a manuálů pro řadového uživatele, které jej upozorňují, aby dbal na „počítačovou hygienu“, tj. aby udržoval svůj počítač ve „zdravém chodu“, neboli aby se choval jako „zodpovědný občan“.¹⁶⁶ Na první pohled se může zdát, že daná doporučení se snaží uživatele ochránit, z jiného úhlu je ale zřejmé, že se jedná o celý systém nařízení a nároků kladených na uživatele a že máme co do činění s diskurzivními a nediskurzivními praktikami subjektivace, které implicitně přikazují: jednej tak a tak, aby nedošlo k porušení (digitálního) řádu, dohlížej nad sebou samým.¹⁶⁷ V abstraktní rovině je dohled nad sebou samým determinován korporátně-kapitalistickým systémem uspořádání, naturalizujícím techniky kontroly nad populací pod záminkou hladkého fungování systému a jeho rozvoje v rámci „globálních ekumenických

166 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 131.

167 *Tamtéž*, s. 133.

organizací“.¹⁶⁸ Digitální subjekt je subjektem pracujícím, vhodně se chovajícím a bezproblémovým.¹⁶⁹ Foucaultův/Benthamův Panoptikon je zde obrácen – uživatel sice ví, že je neustále kontrolován, to je ale druhotné, neboť primárně si má osvojit „správné“ způsoby chování a jednání sám. Od osmdesátých let jsme tak podle Parikky svědky diskurzu, jenž na jedné straně vykresluje potenciál počítače jakožto média svobody a nekonečných možností a na straně druhé je plný zákazů a příkazů, jež mají zajišťovat „čistotu“ počítačového organismu. V záhybech diskurzu operuje „bezpečnostní stroj“, který vykonává tlak na uživatele – svoboda je rétorickou fikcí.¹⁷⁰

Riziko útoku se samozřejmě zvyšuje, jakmile se software a počítače začnou využívat v rámci bankovního, státního či obecně institucionálního sektoru. Kyberzločin nemusí směřovat pouze k akumulaci kapitálu, ale i k získání utajených informací, a tím k narušení daného politicko-sociálně-ekonomického statu quo. Důležitým „nástrojem“ pro ilegální operace tohoto typu se stávají hackeři, kteří buď působí v nehierarchických „smečkách“, nebo si je najímají nevládní (nejen teroristické) organizace, případně jde o osamělé anarchistické vlky řídící se vlastními touhami a afekty.¹⁷¹

168 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plosin*, s. 521–527. Tyto organizace vznikají v rámci globalizace kapitálu, respektive axiomatiky dekodovaných toků, v nichž vznikají „systémy lidé-stroje“, kdy jsou tyto systémy determinovány informatikou a kybernetikou. *Tamtéž*, s. 524. Ekumenické organizace jsou tedy napojeny na deteritorializační tok kapitálu, do jisté míry jej ovládají, spolukonstituují jeho axiomatiku a zároveň diferencují nové typy subjektivity skrze sadu možných aktivit: platební karty a terminály, napojení se do kyberprostoru a podobně.

169 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 135–136.

170 *Tamtéž*, s. 135.

171 *Tamtéž*, s. 53.

V kyberpunkové imaginaci osmdesátých let vystupuje hacker jako „datový vandal“ či „kovboj“, jenž má expertní znalosti daného systému a talent pronikat bezpečnostními opatřeními. Často-krát jsou hackeři vykresleni jako vyloučení, jako ti, kdo nemají pevně ukotvené morální kategorie „dobra“ a „zla“, ba jsou dokonce náchylní ke koketování s různými typy drog. V Gibsonově *Neuromancerovi* se hlavní hrdina Case potuluje městem a pro návrat do kyberprostoru by udělal téměř cokoliv. Mafie mu však přepálila jisté mozkové obvody, protože si po jedné práci nechal část „zboží“ pro sebe.

Caseovi se naštěstí naskytne příležitost se znovu do kyberprostoru napojit, pro nás je však důležité zejména prostředí, v němž se hacker pohybuje: podzemí, všudypřítomná smrt, „odvrácená strana“ života:

„[P] řespával v nejlevnějších rakvích nejbližší portu, pod krystalhalogenovými děly, která celou noc zaplavují doky, jako by to byla obrovská jeviště, kde jste nemohli vidět světla Tokia pro záři televizní oblohy, dokonce ani trčící logo – hologram Fuji Electric Company, a Tokio Bay byla jen černá prostora, v níž rackové kroužili nad bludnými mělčinami bílé styropěny [...]. Night City bylo něco jako nějaký pomatený pokus v oblasti sociálního darwinismu, navržený znuřeným výzkumníkem, který pořád držel prst na tlačítku rychloposuvu. [...] Kšeft tu tvořil stálé nevnímané pozadí, a smrt tu brali jako trest za lenost, neopatrnost, nedostatek elegance a neschopnost vyhovět požadavkům složitého protokolu.“¹⁷²

172 William Gibson. *Neuromancer*. Přeložil Ondřej Neff. Plzeň: Laser-books, 1992, s. 10–11.

Nabízí se jednoduchá otázka, kterou si Parikka klade: je kyberpunková technoimaginace určující pro vznik politicko-kontrolních mechanismů a jejich diskurzivní expresi, nebo je tomu naopak? Odpověď již tak jednoduchá není, neboť se jedná spíše o dvě divergentní linie, které se protínají a vzájemně ovlivňují. Parikka popisuje, že „destruktivní“ a „nelicencovaný software“ byl vykreslován jako potenciální a „nechtěné riziko“, a proto na konci osmdesátých let došlo ke vzniku bezpečnostních strategií, o kterých byla řeč výše. „Nebezpečný software“ byl zároveň zahrnut do stejné kategorie jako pornografie či násilné počítačové hry.¹⁷³ Ti, kdo onen software vyvíjeli nebo s ním operovali, byli diskurzivně i nediskurzivně stigmatizováni,¹⁷⁴ vnímáni jako jedinci, od nichž lze očekávat pouze kriminální činnost.¹⁷⁵

Jak podotýká Parikka, viralita není vlastní pouze softwaru, ale mediální ekologii samotné. Reprezentace hackera a kyberzločinu je doménou i masových médií. Parikka se zaměřuje na událost z roku 1988, kdy student Cornellovy univerzity Robert Tappan Morris vytvořil program, který měl „přecházet“

173 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 139.

174 *Tamtéž*, s. 139.

175 V případě počítačových her je stigmatizace zřejmá – hrají je jen „podivíni“, kteří nikdy nevyrostli z puberty, duševně narušení jedinci, jimž činí potěšení šířit (virtuální) násilí. V podobném „undergroundu“ se v počátcích budování oboru pohybovali i mediální, respektive novomediální teoretici či archeologové médií: „Na počátku devadesátých let dvacátého století se ve sklepních prostorách Media Lab na MIT pravidelně setkávala skupina doktorandů a mladších pedagogů, aby četli a diskutovali o teorii kultury.“ Henry Jenkins, „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“. In: T. Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*, s. 313. Jenkins pokračuje dále: „digitální média nejsou bez vztahu k opozičním subkulturám: do lidové imaginace vstoupila díky termínům vypůjčeným ze science-fiction [...], z drogové kultury [...], či rockové hudby [...]. Kyberpunkové představy se zásadním způsobem liší od převládajících obrazů počítačových vědců jako pomatenců či ‚panenských‘ astronautů ve starší science-fiction. Kyberkultura byla interpretována jako ‚revoluční síla‘ ničící stará média.“ *Tamtéž*, s. 324.

z jednoho počítače do druhého skrze internet. Jednou ze schopností programu bylo uhádnout uživatelské heslo daného počítače, přičemž pracoval i se systémovými chybami v počítačích. Program byl nesprávně označen za virus, byť se ve skutečnosti jednalo o „červa“, který se rozšířil neuvěřitelnou rychlostí. Netrvalo dlouho a Morris byl odhalen. Případem se začala zabývat i FBI a Morris byl v roce 1990 shledán vinným za porušení *Computer Fraud and Abuse Act*, i když prohlašoval, že škoda nebyla zamýšlena (program zamezil internetovou komunikaci skrze email).¹⁷⁶

Na této události Parikka ukazuje, jak se téma počítačových virů a červů situuje do oblasti národní (a kybernetické) bezpečnosti. Když byl John McAfee na případ dotazován médii, vtiskl mu jasný narativní rámec: „zdravé“ tělo digitální společnosti je nutné ochránit za každou cenu.¹⁷⁷ Masmédia přitom pomáhají k naturalizaci obrazu počítačových virů coby nového rizika globálních rozměrů.

Kyberpunk otevírá kromě témat virality a vyloučenosti i chiasma člověka a stroje. Deleuze v jedné poznámce píše, že s rozšířením „automatů kalkulace a myšlení“ vznikne nová „kybernetická rasa“.¹⁷⁸ Jako příklad nám může posloužit povídka „Hadí oči“ od Toma Maddoxe, v níž dochází k propojení člověka (George) a umělé inteligence (Alef):

„Alef se rozvinul pomalu. Nakrmil ho strojovým jazykem a jazykem symbolických adres, provedl ho obrovským stromem C-SMARTu, svých rozhodovacích programů

176 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 50–54.

177 *Tamtéž*, s. 51.

178 Gilles Deleuze. *Film 2: Obraz-čas*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: NFA, 2006, s. 314.

využívajících „inteligentního asistenta“, zpřístupnil celé elektromagnetické spektrum dodávané různými vstupy. George tomu všemu rozuměl – hlasům, kódům [...]. Když se odpojí, znalost se vytratila, ale zůstalo po ní cosi jiného, zatím jen letmý vjem, pocit, že jeho svět se změnil.“¹⁷⁹

George se splynutí brání, není mu to však mnoho platné. Zatímco v „Hadích očích“ je biologizace diskurzu pouze naznačena, v „Jejuce“ Grega Egana je mikro-rovina lidského organismu proniknuta kontrolními digitálními mechanismy, jejichž cílem je udržovat v chodu „zdravé tělo“ jedince, a tedy i společnosti:

„Dotkl jsem se kroužku na levém ukazováčku a ucítil jsem přes kov uklidňující pulz. Kolem dutého jádra zařízení nepřetržitě proudila krev, odebíraná z cévy v mém prstu. Vnitřní povrch kroužku pokrývala miliarda titěrných senzorů, pružných trychtýřovitých struktur podobných mikroskopickým mucholapkám, z nichž každá měla šířku jen několik set atomů. Každou velkou molekulu v mém krevním řečišti, která se s některou z těch pastí srazila, to zajalo a smrštilo se to kolem ní na dostatečně dlouho a dostatečně těsně, aby bylo možné určit její tvar a chemickou identitu, než ji to pustilo. Kroužek tedy přesně věděl, co mám v krvi [...]. Pod jeho neúnavným dohledem nemohla biologická charakteristika virové či bakteriální infekce nebo dokonce mikroskopického nádoru daleko v krevním řečišti unikat pozornosti dlouho – a jakmile byla vyslovena diagnóza, léčba nastupovala téměř okamžitě.“¹⁸⁰

179 Tom Maddox. „Hadí oči“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš, Plzeň: Laser-books, 2010, s. 39.

180 Gregg Egan. „Jejuka“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková, Jiří Pelech, Milan Žáček, Petr Kotrle, Richard Podaný, Jana Rečková, Tomáš Richtř, Mirek Valina. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 97.

Ve společnosti kontroly, o níž Parikka v návaznosti na Deleuze hovoří, nabízí kyberpunk temnou vizi světa, v němž dochází ke spletní dvou heterogenních linií na způsob asambláže, jež je zároveň novým typem (komunikačního) prostředí. Parikka si vybírá pasáž z jiného kyberpunkového opusu, ze Stephensonova *Sněhu*.¹⁸¹ V něm je Leslie, vlastník digitální megapole nazvané Metaverzum, zasažen na mikro-biologické rovině novým typem počítačového viru, jenž přeruší nejen fungování Metaverza, ale i Leslieho životní schopnosti: v okamžiku, kdy se virus spustí, „přeprogramuje“ mu mozek, přičemž Leslie vše sleduje na obrazovce svého počítače. Anorganické má schopnost transverzálně se napojit na organické a dekodovat je.¹⁸²

Díky novému typu biopolitiky je v Eganově povídce možné postupně se vypořádat s nejnebezpečnějšími viry a chorobami, ať již se jedná o HIV, či rakovinu. Právě zapouzdření biologického a informatického diskurzu pod hlavičkou „zdravého“ těla (digitální společnosti) je předmětem analýzy druhé části Parikkových *Digitálních nákaz*.

Nákazy, viry a nemoci, jak na úrovni biologické, tak počítačnické, je podle Deleuze nutné chápat jako „netělesné transformace“, jež jsou připisovány „tělům“ společnosti.¹⁸³ Příkladem může být „objevení stresu“ v poválečném období: „Po válce byly lékařské časopisy zaplněné diskusemi o stresu v moderních společnostech a o novém rozčlenění chorob, které z toho vyplývá.“¹⁸⁴ Každá nově „zkonstruovaná“

181 Parikka pracuje s díly Gibsona, pro větší ilustraci tématu jsem poukázal i na jiné příklady z kyberpunkové literatury.

182 Neil Stephenson. *Sněh*. Přeložil Tomáš Hrách. Praha: TALPRESS, 2007.

183 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 95.

184 G. Deleuze. „Prostředníci“. In: Týž. *Rokovania 1972–1990*, s. 150.

nemoc v sobě obsahuje implicitní rozkaz, jenž je netělesnou transformací diferencující pole těl: rozlišuje těla „zdravá“ a „nemocná“, a tato označení jsou tělům „připisována“. Následně je pomocí rozkazů nutí jednat a přijímat rozličné mody chování podle daného lékařského a politicko-ekonomicko-sociálního dispozitivu moci.

Léta po druhé světové válce, píše Parikka, byla charakteristická překotným vývojem v oblasti hledání nových léků, včetně antibiotik. Vytvořila se tak atmosféra založená na přesvědčení o možnosti vymýcení různých chorob a nákaz, doprovázená vírou v budoucí prosperitu. Nemoci jako by byly záležitostmi minulosti. Již v sedmdesátých, a zejména v osmdesátých letech musela však společnost čelit novým virům, jež radikálně proměnily její „geopolitické tělo“: „Viry se staly hrozbou nejen v biologickém, ale také v symbolickém slova smyslu.“¹⁸⁵ Viry podle Parikky operují pomocí „aury strachu“ a při „přesunu“ z mikroorganické roviny na makroskopickou úroveň společnosti jako celku vytvářejí paranoii.¹⁸⁶

O počítačových virech se hovoří jako o „digitální choleře“ či „počítačovém AIDS“.¹⁸⁷ cílem není ochránit pouze společenské tělo, ale i tělo digitálně-materiální; strategie bezpečnosti jsou strukturálně izomorfické v obou polích,¹⁸⁸ a tím utvářejí biopolitiku digitální kultury – nebezpečný software, stejně jako biologické viry, operuje skrze ohniska nákazy a nekontrolovatelného šíření. Pojem imunitního systému, užívaný na

185 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 100.

186 *Tamtéž*, s. 102.

187 *Tamtéž*, s. 129.

188 Společenské tělo je jednou strukturou, tělo digitálně-materiální strukturou druhou. Strukturální izomorfie nám říká, že prvku první struktury odpovídá jeden (pouze jeden) prvek struktury druhé a je v této struktuře situován stejnými vztahy.

úrovni biologické i technologické, překračuje hranice rozdílu mezi přírodou a kulturou. „Digitální imunologie“ přejímá biologický rejstřík promluvy v okamžiku, kdy určité typy počítačových operací a uživatelského chování označuje za „zdravé“, a zároveň hovoří o „vakcínách“ v případě antivirových programů.¹⁸⁹ Lidský imunitní systém není s „digitální imunologií“ úzce propojen jen v kyberpunku, ale i skrze provázanost lékařského pohledu s technickými přístroji pro diagnózu a léčbu nemoci. Systémy regulace v současném biopolitickém řádu jsou doprovázeny moderními digitálními technologiemi.

Lidské tělo, tělo softwaru, tělo počítače, respektive tělo současné digitální kultury je strojovou asambláží, socio-techno-biologickým organismem, jež vytváří nový typ multiplicitní jednoty; „heterogenní biosféru“.¹⁹⁰

V návaznosti na Ernsta a Kittlera hovoří Parikka o tom, že technická média jsou médii „časově-kritickými“. Digitální média dovádějí modulaci času do důsledků: „kybernetická rasa“ prožívá život na způsob diferenciací infinitezimálně malých veličin, kdy každá veličina obsahuje vektory a modulace časových linií, jež ve formě rezonance virtuálně simulují potenciality rozhodování, akce a jednání: aktualizují všechny možnosti v jednom okamžiku,¹⁹¹ ale zároveň determinují jejich rozmístění v daném prostředí.¹⁹²

189 J. Parikka. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*, s. 135.

190 *Tamtéž*, s. 128.

191 Viz Jean Baudrillard. *Dokonalý zločin*. Přeložila Alena Dvořáčková. Olomouc: Periplum, 2001.

192 Příkladem jsou odstupy a variace přijetí opatření proti šíření nákazy v jednotlivých částech světa i v odlišných lokalitách – regionech, krajích, vesnicích, institucích atd.

V knize *Hmyzí média*¹⁹³ představuje Parikka archeologii biologického a mediálního diskurzu až do 19. století, kdy se hlavním předmětem zájmu stal život a zdraví populace. Konstituuje se biologie jako moderní věda, jejíž principy se rozšiřují v rámci celého pole sociálně-institucionálně-mocenského dispozitivu vědění: zasahují sociologii, psychiatrii, a zejména uvažování o technice a (nových) technologiích. Moderní biologie „objevuje“ pomocí technických nástrojů novou oblast viditelného, mikro-molekulárního: v záhybech života se objevuje život unikající běžnému měřítku pohledu. „Objevování“ záhybů života je však nutno chápat jako konstrukci specifického pole vyjevování, které je diskurzivně i nediskurzivně stratifikováno.¹⁹⁴

Příkladem může být Mareyho chronofotografie. Marey zdůrazňoval nutnost výzkumu přírody s ohledem na fyzické interakce těl v jejich přirozeném prostředí, protože jen tak můžeme získat představu o možnostech optimalizace lidského pohybu (nejen) při pracovních úkonech. Jeho zájem o analýzu forem rychlosti, produkci zvukového afektu a tvar hmyzích křídel se projevuje při snahách o rozčlenění sekvencí lidského pohybového ústrojí až za hranici infinitezimálního,

193 Jussi Parikka. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010. Stručný nástin základních témat knihy viz Jussi Parikka. „Insect Technics“. In: Bernd Herzogenrath (ed.). *(Un)Likely Alliance – Thinking the Environment(s) with Deleuze/Guattari*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2008, s. 339–362.

194 Zájem o pozornost a subjektivní rovinu prožívání leží v centru vědecko-biologického dispozitivu 19. století. Pozornost je zkoumána jako „fyzioognomický proces, a proto není ani tak podstatné místo jejího vzniku, vnitřní subjektivní prostor, ale právě vnější prostor rámuje a podněcující tuto (ne)pozornost, respektive meziprostor-interface mezi tělem a prostředím, okem a tělem a aparátem a vnějším impulsem. Výzkum pozornosti a reakcí na vnější impulsy je nezbytně spjat se zkoumáním koordinace pohledu, tedy procesu *zaostřování* na prostorové konfigurace, a proto vzniká mnoho optických aparátů, které uvolňovaný pohled omezují, řídí ho a měří, a izolují ho tak od vnějšího světa.“ Kateřina Svatoňová. *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia, 2013, s. 75.

pouhým okem nezachytitelného.¹⁹⁵ Mareyho „grafická metoda“ jakožto ideál moderního vědeckého poznání využívá celou řadu aparátů, které „měly za cíl učinit neviditelné viditelným a vést tak k jeho poznání a ovládnutí. Nejsou však jen náhradou či zdokonalením (vždy nutně subjektivního) poznání vědce, stojí na docela jiné rovině: vizualizace, k nimž Marey dospěl, nejsou bez těchto zařízení totiž vůbec představitelné.“¹⁹⁶

Hmyzí říše, dokonce celá rovina animálního života, se stávají referenčním bodem ohledávání potenciálu (budoucího) společenského uspořádání, vztahu mezi člověkem, technikou a přírodou. A rozhodně nestačí mluvit o metaforách: podle Parikky máme co do činění s transcendentálně-empirickou epistémou, v níž se technické a živočišné transverzálně propojuje.

Zároveň je v Parikkově radikálním pohledu nutné chápat hmyz a živočichy jako média sama o sobě. Vypomáhá si pojmem *Umwelt* Jakoba von Uexküll.¹⁹⁷ Uexküll chápe přírodu jako multiplicitu *Umweltů* (osvětí), kdy každý *Umwelt* determinuje perceptivní a afektivní možnosti pohybu organismu v něm. V této koncepci může jeden a ten samý objekt hrát odlišnou významovou funkci podle toho, ve kterém *Umweltu* se vyskytuje. Problémem se zdá být „jednota“ či „uspořádání“ univerza: Uexküll jej řeší pomocí představy harmonie – každý organismus produkuje různé rytmy, melodie tvořící symfonii. Nejde však o jednoduchý model

195 J. Parikka. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, s. 13.

196 Tomáš Dvořák. *Sběrné suroviny: Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti*. Praha: Filosofia, 2009, s. 69.

197 Parikka si je však vědom toho, že Uexküll se o „média“ v klasickém slova smyslu nezajímal.

akce-reakce. Orgány mají „tóny“ a jejich souhra vytváří „životní tón celého zvířete“,¹⁹⁸ jenž je subjektivně specifický, ale zároveň rezonuje s prostředím, se smečkou či „kolonií“ ostatních zvířat stejného druhu. Na abstraktní úrovni vytvářejí rytmy, melodie a harmonie „sítě života“, v níž dochází ke koexistenci odlišných organismů.¹⁹⁹ Jednotu přírody Uexküll zajišťuje pojmem „pra-vzoru“, který je podmínkou celkové symfonie: uspořádání přírody je záležitostí apriorního mechanismu, abstraktní struktury, která vychází z Leibnizovy monadologie.

Přesně v tomto bodě se Parikka od Uexkülla odklání. Nic takového jako předzjednaná harmonie neexistuje. Svět je procesuálního a deteritorializačního charakteru. Jednotlivá prostředí, teritoria jsou asamblážemi organického a technického; rámce tvárnosti a modulace výrazu se neustále proměňují.

Přesto je možné hovořit o hmyzu jako o médiích, protože každý organismus je aparátem zajetí²⁰⁰ afektů, potencialit a intenzit. Nejedná se však o fixní aparát zajetí, ale o divokou kontrakci sil a jejich zapouzdřování založené na přeskupování kvant energie, která je neustále v kontaktu s vnějškem.²⁰¹

198 Jakob von Uexküll. „Nauka o významu“. In: Alice Kliková, Karel Kleisner (eds.). *Umwelt. Koncepte žitého světa Jakoba von Uexkülla*. Přeložil Jan Frei. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2006, s. 30. Srov. Martin Charvát. *Gilles Deleuze. Asignifikantní sémiotika*. Praha: Togga, 2016, s. 166–167.

199 *Tamtéž*, s. 167.

200 Pojem „aparát zajetí“ používají Deleuze a Guattari v kontextu státního společenského uspořádání, jehož tendence je založena na spoutávání a strukturaci vztahů sil a které organizuje čas a práci. G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 484. V tomto kontextu aparát zajetí chápou jako jakoukoliv formu, která spoutává, svazuje a vytváří pevné strukturální vztahy.

201 J. Parikka. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, s. XXV. Tímto Parikka znovu odkazuje ke své základní tezi, kdy média chápe jako prostředí.

19. století je stoletím, v němž hraje prim diskurzivní objekt nazvaný „Člověk“, člověk jako „transcendentálně-empirická dubleta“,²⁰² která je subjektem i předmětem poznání. Z toho podle Parikky vyplývá i vysoce antropomorfizovaný a antropocentrický náhled na vztah člověka, techniky a zvířecí říše. Parikka odkazuje například na to, že v roce 1897 *New York Times* označily pavouky za „stavitele, inženýry a tkalce“, ba dokonce za „původní vynálezce systému telegrafie“.²⁰³ Pavoučí síť byla v diskurzu 19. století zpodobněna jako důmyslný telekomunikační systém.²⁰⁴ Představa světa jako dokonale fungujícího stroje, jenž byl na úrovni technické vytvořen dokonalou myslí, tvoří podhoubí první poloviny 20. století.²⁰⁵

Parikka ve své knize zmiňuje jednu zdánlivou kuriozitu, která však odpovídá kybernetickému myšlenkovému nastavení po druhé světové válce – Wienerův první publikovaný text se zabýval mravenci.²⁰⁶ Na komunikaci bylo v poválečném období nahlíženo jako na „klíčový katalyzátor společenských a technologických vztahů, od mikro roviny zabývající se vztahem člověk–stroj ve výzkumu počítačů, až k makro rovině studené války a společenského rozvoje“.²⁰⁷ Přibližně do stejného období spadá i výzkum „řeči“ či „jazyka“ hmyzu, například včel, nebo snaha naučit primáty komunikovat pomocí lidského jazyka.

202 M. Charvát. *Foucault a Deleuze: O těle, experimentu a etice*, s. 29.

203 J. Parikka. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, s. XV.

204 Parikka zmiňuje, jak bylo v první čtvrtině 19. století na hmyz nahlíženo jako na „stavitele a dráteníky mikroskopického světa“. *Tamtéž*, s. XVI.

205 *Tamtéž*, s. 116.

206 *Tamtéž*, s. 127.

207 *Tamtéž*.

Přestože výzkum řeči hmyzu k potvrzení její existence nevedl,²⁰⁸ vojenství se o hmyz nadále zajímalo při vytváření nových způsobů přenosu informace či pro válečné účely. DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency/Agentura ministerstva obrany pro pokročilé výzkumné projekty) představila v roce 2006 projekt, jehož výsledkem měla být konstrukce „hmyzích kyborgů“. Do hmyzích zárodků měla být vložena mikroelektromechanická zařízení (MEMS), která měla v dalších fázích metamorfózy fungovat jako integrální součást tělesné struktury hmyzu. Hmyzí kyborg by byl samozřejmě kontrolován lidskými operátory a využit ke špiónážním účelům.²⁰⁹ Podobnou roli jako „hmyzí kyborgové“ zastávají v současnosti drony. Byť byla DARPA po představení nápadu zesměšňována, nejedná se o projekt, který bychom mohli jednoduše zařadit do oblasti neuskutečnitelného.

Životnost „propojení“ hmyzí říše a technologie, v tomto případě počítačové, se projevuje i v metaforách používaných v souvislosti s hackery a kyber-teroristy: užívají se pojmy jako „roj“ nebo „smečka“.

Kartografická archeologie „hmyzích médií“ v Parikkově podání poukazuje na asamblážovitou povahu současné digitální kultury, v níž se propojuje „biologické“, „technologické“, „politické“ a „ekonomické“, která je založena na zlomech, přeskupeních a deteritorializaci. Dochází v ní k reappropriaci specifických diskurzivních rámců vypovídání, jež konstituují softwarové prostředí.

208 Například Deleuze s Guattarim zmiňují Benvenista, který popírá, „že by včela měla nějakou řeč, i když disponuje organickým kódováním a *používá dokonce tropy*: Nemá řeč, protože je schopná sdělit, co viděla, ale nikoli předat to, co jí někdo sdělil. Včela, která našla nektar, dokáže sdělit zprávu těm, které ho nenalezly; ale včela, která ho nenalezla, to nedokáže předat ostatním, které by si ho také nevšimly.“ G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 91, kurzíva v originále.

209 J. Parikka. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*, s. X.

Antrobscén – poznámky o mizejícím životním prostředí

V celém Parikkově díle lze vysledovat linii, která v abstraktním modu tematizuje vztah člověka k Zemi, respektive ukazuje, jak lidská činnost na zemském povrchu radikálně přetváří její strukturu a vede k proměně životního prostředí, což je téma rezonující v současných sociálních a přírodních vědách²¹⁰ a ne-soucí s sebou i morálně kritický osten.

Parikka se snaží uvažovat za hranicemi tzv. antropocénu, tj. za hranicemi myšlení, jež považuje působnost na životní prostředí za neoddiskutovatelné lidské právo. To, že jsou modernita, kapitalismus a antropocén vzájemně provázané pojmy, ukazuje už René Descartes v *Rozpravě o metodě*, když tvrdí, že se člověk má stát „jakoby pánem a vlastníkem přírody“.²¹¹

210 Viz např. Jan Zalasiewicz, Mark Williams, Alan Haywood, Michael Ellis. „The Anthropocene: A New Epoch of Geological Time?“ *Philosophical Transactions of the Royal Society and Mathematical, Physical and Engineering Sciences*. 2011, roč. 369, č. 1938, s. 835–841.

211 René Descartes. *Rozprava o metodě*. Praha: Svoboda, 1992.

James D. Dana hovoří v roce 1863 o tom, že nastalou (a budoucí) epochu lze charakterizovat jako „Věk Ducha“ a že všechny předchozí epochy je nutno chápat jako přípravnou fázi zdomovalování zemského prostředí člověkem.²¹² Před zrozením člověka existovala pouze hmota, s ním přichází „nová éra geologických dějin“, tj. éra, kdy dochází k završení organického vývoje světa a lidská činnost otevírá pole nekonečné budoucnosti.²¹³ Ve své knize *Teorie Země*, jednom ze zakladatelských děl moderní geologie,²¹⁴ klade James Hutton koncem 18. století důraz na materiální procesualitu konstituující strata země a lidských společenství.²¹⁵ Ve stejné době George Perkins Marsh váhá, zda má člověk právo exploatovat zemský prostor a přetvořit jej ke svým účelům. Uvědomuje si, že industriální revoluce a nárůst populace vyžaduje celou řadu vzájemně propojených aktivit a činností, jejichž výsledkem bude deteritorializace struktur organické i anorganické povahy,²¹⁶ ale přesto se ptá, zda by před transformací neměl člověk upřednostnit opatrnou kultivaci a obhospodaření vymezeného prostředí.²¹⁷ Robert Lionel Sherlock publikuje v roce 1922 knihu *Člověk jako geologický činitel*, v níž se v posledních dvou kapitolách zamýšlí nad lidským vlivem na životní prostředí. Kritizuje mýcení deštných pralesů či spalování ohromného množství uhlí, neboť se tím radikálně

212 James D. Dana. *A Text-book of Geology. Designed for Schools and Academics*. New York, Chicago: Ivison, Blakeman, Taylor and Company, 1863, s. 296.

213 *Tamtéž*, s. 236.

214 Společně s Lyellovými *Principy geologie* vydanými v letech 1830–1833.

215 Zkoumání materiality země je u Huttona motivováno základní představou, že „povrch glóbu je obyvatelným světem“. James Hutton. *Theory of the Earth*. Edinburgh: Royal Society of Edinburgh, 1788, s. 209.

216 Znovu se dotýkáme proměny materiálního prostředí/struktury země a také proměny zvířecích prostředí/Umweltů.

217 George Perkins Marsh. *Man and Nature; or, Physical Geography as Modified by Human Action*. New York: Charles Scribner and Co., 1867, s. 8–9.

přetváří původní povaha prostředí.²¹⁸ Dále podotýká, že lidská činnost, jež je založena na produkci „odpadu“,²¹⁹ je z hlediska dlouhodobé perspektivy velmi problematická: klimatické změny se budou zrychlovat, různé organické formy budou „bojovat o přežití“;²²⁰ tyto neblahé důsledky přitom vyplývají z lidské touhy po ekonomickém zisku.

Téma antropocénu lze vysledovat i v Heideggerově promýšlení „planetární techniky“. Moderní technika umožňuje „hromadění energie do zásoby“; exploatace Země na způsob „vymáhání“ je základní tendencí moderního světa, a zároveň náznakem jeho možné zkázy.²²¹

Antropocén je ve svém vymáhání obščenní, a proto Parikka razí termín *antroboscén*.²²² Parikka samozřejmě neodmítá techniku jako takovou. Sám ostatně poukazuje na to, že asambláž jsou zapouzdřením technického a lidského, což je situace, kterou nelze žádným způsobem obejít. Co jej však zajímá více, je materialita současné mediální ekologie včetně jejích vztahů ke geopolitice a mocenským strukturám. Zdůrazňuje hlubokou spřízněnost mezi světem geologických vrstev a současnou digitální kulturou:

„Vztahy k Zemi jsou rovněž součástí společenských vztahů práce a vykořisťování, které nově vznikající kapitalismus 19. století charakterizovaly stejně, jako charakterizují

218 Robert Lionel Sherlock. *Man as Geological Agent*. London: H. F. & G. Witherby, 1922, s. 305.

219 *Tamtěž*, s. 345.

220 *Tamtěž*.

221 Martin Heidegger, „Otázka techniky“. In: Týž. *Věda, technika a zamyšlení*. Přeložili Jiří Micheálek, Jana Kružíková, Ivan Chvatík. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 14.

222 Viz Jussi Parikka. *Anthroscène*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015. Jussi Parikka. *Geologie médií*. Přeložil Jan Petříček. Praha: Karolinum, 2020, s. 36.

dnešní digitální kapitalismus 21. století, počínaje těžbou minerálů přes geopolitiku honby za energiemi a konče materiálními zdroji pro továrny na počítačové vybavení.“²²³

Parikka zároveň nechce proponovat kittlerovsky orientovaný posthumanismus – lidská činnost se nedá vymazat z povrchu Země, člověk je součástí všech strat, poukaz na materialitu (médií) je však de facto tázáním se po empirických podmínkách současné digitální kultury. Archeologie médií je vždy geologií médií, jež zohledňuje i právo na existenci mimolidských aktérů; ti jsou sice v *Geologii médií* ponechání stranou, ale *Hmyzí média* jsou věnována právě jim, jak bylo vidět v předchozí kapitole.

Podloží *Geologie médií* tvoří geofyzikální, neorganická rovina:

„Vezměme si například lithium. To můžeme chápat jednak jako premediální materiál, bez kterého by technologická kultura nemohla existovat, jednak jako prvek obsažený v různých technologiích. Tento chemický prvek (Li) a kov je nezbytný pro baterie laptopů, stejně jako pro budoucí zelené technologie (opět baterie, ale do hybridních automobilů). Kovy platinové skupiny, které si obvykle spojujeme hlavně se šperky, jsou stejně důležité pro počítačové pevné disky, displeje z tekutých krystalů a miniaturizované elektrické obvody, jako pro vodíkové palivové články. Mnoho klíčových materiálů se uplatňuje v celé řadě civilních a vojenských technologií, včetně těch, které obvykle označujeme prostě jako ‚média‘: obrazovky, sítě, počítače a tak dále.“²²⁴

223 J. Parikka. *Geologie médií*, s. 8.

224 *Tamtéž*, s. 19.

Můžeme tedy říci, že Země „umožňuje média“,²²⁵ na straně druhé se ona sama stává předmětem našeho zkoumání skrze mediální technologie a techniky „vizualizace, sonifikace, kalkulace, mapování, předpovídání, simulace“. ²²⁶ Ty jsou samozřejmě do jisté míry v područí politicko-vojenské, ale i environmentální agendy: záleží na tendencích a typu perspektivy, s nimiž přistupujeme k modelaci daných rejstříků a rámců mediálních forem.

Když Parikka hovoří o „geologii médií“, odkazuje jednak na Deleuzův a Guattariho výrok, že „[m]yšlení se odehrává [...] ve vztahu teritoria a země“, ²²⁷ jednak reaguje na úvodní pasáž z kapitoly „Geologie morálky“ z jejich knihy *Tisíc plošin*:

„Profesor Challenger, ten, který strojem bolesti přiměl Zemi rvát za okolností, které popisuje Conan Doyle, měl přednášku, v níž v duchu své opičí povahy smíchal několik příruček geologie a biologie. Vysvětlil, že Země – Deteritorializovaná, Ledová, obří Molekula – je tělo bez orgánů. Toto tělo bez orgánů je proniknuto nestálými a nezformovanými látkami, proudy všech směrů, volnými intenzitami a nomádskými singularitami, bludnými či přechodnými částicemi. O to však v té chvíli nešlo. Neboť zároveň na Zemi vzniká velmi důležitý, nevyhnutelný fenomén, který je v jistých ohledech prospěšný, v mnoha jiných však nežádoucí: stratifikace. Strata jsou Vrstvy, Pásy. Spočívají ve formování látek, v uvěznění intenzit či v zasazování singularit do systémů rezonance a redundance, ve vytváření větších či menších molekul na těle Země a v uvádění těchto molekul do molárních celků. Strata jsou lapače, jsou jako

225 *Tamtéž*, s. 29

226 *Tamtéž*, s. 28.

227 Gilles Deleuze – Félix Guattari. *Co je filosofie?* Přeložil Miroslav Petříček. Praha: OIKOYMENH, 2001, s. 76.

„černé díry“ či okluze, usilující zachytit všechno, co se ocitne v jejich dosahu.“²²⁸

Stratifikace je fenoménem, jenž působí na mikromolekulární i molární rovině, na úrovni geofyzikální i společenské. Stupně stratifikace lze rozlišovat téměř donekonečna: od stupně kovů a jejich deteritorializace do technologie, přes propojování jednotlivých prvků hardwaru, počítače a jejich vzájemnou provázanost, což je rovina mikromolekulární nejen ve formě sedimentů, ale v jejích rhizomatických záhybech dochází k přeskupování toků kódů, k přerušení a novým vazbám, až k molární asambláži digitální kontroly a infrastruktury státu a světa.

Parikka užívá pojem geologie, neboť mu umožňuje zkoumat digitální kultury z „ne-antropocentrické perspektivy“²²⁹ a zohlednit různé režimy časové modulace: od tzv. „hlubokého času“ až k změnám režimů mikrotemporality. „Hluboký čas“ je časem geologických vrstev Země, zdá se být téměř nepostižitelný, ale i on má svůj vlastní rytmus:²³⁰ „Geologické vrstvy strukturují nejen živočišný a lidský život, nýbrž i průmyslový systém výroby a technologickou kulturu lidské civilizace.“²³¹ A pokud Parikka ohledává dvojitou strukturu lidského chápání a zároveň závislosti na Zemi (Země jako prostředí, jež je možné přetvořit, a zároveň jako zdroj materiálu), je zřejmé, že právě tento „hluboký“ čas není nutně přímým determinačním faktorem digitální kultury,

228 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 51–52.

229 J. Parikka. *Geologie médií*, s. 39.

230 „Temporality typu hlubokého času jsou v tomto [...] pojetí chápány ve svých konkrétních vztazích k mimolidským geologickým časům rozkladu a obnovy, jakož i k éře antropocénu, spojené s obecnostmi dnešní ekologické krize – jedním slovem k *antrobscénu*.“ *Tamtéž*, s. 67.

231 *Tamtéž*, s. 63.

ale izomorfním rámcem umožňujícím její emergenci.²³² Média totiž nevznikají pouze technickou invencí, ale díky ložiskům Země. Jsou zvláštním případem komplikace odlišných časových vektorů, a proto musíme média v Parikkově pojetí chápat jako „časově-kritická“:

„[...] stroj Země žije ze svých energetických zdrojů, podobně jako naše mediální přístroje a ekonomika digitální kultury závisejí na energii (cloudové služby jsou stále z velké části poháněné energetickými zdroji náročnými na uhlíkové emise) a materiálech (kovech, minerálech a celé řadě syntetických součástí). Země je stroj na variace a média žijí z variací – ale v obou případech jde o stroje, které potřebují energii a jsou spolu propojeny dynamickou zpětnovazební smyčkou.“²³³

Média můžeme označit za „geologické extrakty“,²³⁴ neboť jejich konstituce je nemyslitelná bez minerálů, a zároveň sama zasahují pod povrch země i do její atmosféry. Ze stejného důvodu jsou médii i živočišná těla.

Digitální kultura je „hladová po minerálech“,²³⁵ což má celou řadu geopoliticko-ekonomických implikací. „Tvrdá práce“ při těžení minerálů v rozvojových zemích, exploatace levné pracovní síly, nelidské pracovní podmínky a nevyhnutelná chudoba vedou k „vyčerpanému životu“,²³⁶ z něhož těží nadnárodní společnosti. Nemusíme ani uvádět příklady z méně vyspělých končin světa, neboť ke stratifikaci mikrotemporálních rámců

232 V abstraktním ohledu je samozřejmě „hluboký čas“ vždy izomorfním rámcem podmiňujícím jakoukoliv kulturu, protože každá kultura vzniká na sedimentech minulosti a geologicko-kulturních podložích.

233 J. Parikka. *Geologie médií*, s. 66.

234 *Tamtéž*, s. 69.

235 *Tamtéž*, s. 163.

236 *Tamtéž*, s. 113.

lidského života dochází i ve vyvinutých zemích: požadavek být online 24 hodin denně a kontinuálně odpovídat na emaily, život v „chytré domácnosti“ či vzdálená kontrola obrazovek pracovních počítačů přestrukturovávají pracovní režim do uměle-nelidského. Pracovat jako stroj není pouhou metaforou.

Vojenská, informační a koloniální expanze se promítá v „honbě za přírodními zdroji“²³⁷ a v jejich využívání pro režimy nadvlády a kontroly. Země je polem, na jehož povrchu i v jehož nitru se artikuluje dlouhodobě neudržitelná axiomatika kapitalismu: „Tvoří-li motorové stroje druhou etapu technického stroje, stroje kybernetiky a informatiky formují třetí etapu, která [...] vytváří režim obecného zotročení.“²³⁸ Ze všech těchto důvodů je *Geologie médií* knihou „zelenou“,²³⁹ jež reaguje na dopady světové politiky a postupující vykořisťování životního prostředí.

Parikka dodává, že současná „informační technologická kultura založená na tranzistorech by nebyla myslitelná bez detailního porozumění materiálním charakteristikám germania a křemíku [...] nejen v jejich „čistém“ stavu, ale i ve směsích s tou správnou dávkou nečistot“.²⁴⁰ V *Geologii médií* se s motivem „vyloučeného třetího“ setkáváme ve formě prachu, který „sestává z mnoha věcí: vlasů, vláken, mrtvé kůže, pylu a neorganických látek, jako jsou původní minerály. Dokonce i prach je metalický, geologický. Je zde však také druhý pól tzv. „chytrého prachu“. Jedná

237 *Tamtéž*, s. 45.

238 G. Deleuze – F. Guattari. *Tisíc plošin*, s. 525.

239 J. Parikka. *Geologie médií*, s. 18.

240 *Tamtéž*, s. 45.

se o lidmi zkonstruované nanočástice, které dokážou vstupovat do organismů, obývat je, opravovat a vylepšovat“.²⁴¹

Prach je nebezpečím, rizikem: stroj, do kterého „vstoupí“, přestává fungovat. Celá biopolitika čistoty je založena na snaze o vyloučení prachu, a zároveň vede k doporučením, jak s daným přístrojem nakládat, jak o něj pečovat. Také odráží exploatační procesy výroby mikroelektroniky: „Částička prachu z vyleštěného iPadu je reziduem (jistě krásného) fetišistického povrchu; je také tím, co globalizované pracovní vztahy vpisují do měkkých tkání čínských dělníků.“²⁴² Čistota povrchu zboží „odhaluje toxické podmínky výroby a jejich účinky na dělníkovu zdraví a životní prostředí“.²⁴³ Prach je reziduem, ale problematizuje také pojetí materiálu: je téměř neviditelný, a proto má potenciál proniknout záhyby organického, vyčerpat jej, poničit a způsobit jeho smrt.

Prach, poušť či půda jsou němými svědky probíhajícího násilí na Zemi a člověku. Jsou archivy války.²⁴⁴ Proto je podle Parikky třeba věnovat pozornost materialitě, technologiím, proměně životních rámců a geo-politicko-klimatickým změnám. Proto je třeba provádět geologii médií jako geologii morálky současného světa. Musíme zaměřit pozornost na „existenci životního prostředí [...], které nám ve věku antrobscénu postupně mizí z očí a zaniká“.²⁴⁵

241 *Tamtéž*, s. 117.

242 *Tamtéž*, s. 135.

243 *Tamtéž*.

244 Jussi Parikka. *A Slow, Contemporary Violence: Damaged Environments of Technological Culture*. Berlin: Sternberg Press, 2016, s. 18. Srovnej také Jussi Parikka. „Remain(s) Scattered“. In: Ioana B. Juccan – Jussi Parikka – Rebecca Schneider (eds.). *In Search of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018, s. 1–47.

245 J. Parikka. *Geologie médií*, s. 174.

Závěr

Parikka navazuje na Foucaultovu archeologii (a genealogii), aby se vyhnul gravitačnímu poli institucionalizovaných „velkých vyprávění“ o dějinách médií, které se drží teleologického rámce výkladu, v němž každá vývojová technologická větev logicky vychází z předcházející struktury vědění. Oproti progresi, kontinuálnímu pokroku, přichází se subtilním pátráním, ohledáváním, „kartografií“ zlomů, přechodů a transversalit vztahu člověka a jeho komunikačních možností. Důraz přitom v rámci určité epistémy klade na projekty neúspěšné či nerealizované, protože vypovídají o zaplétání lidského/organického a ne-lidského/anorganického/technologického.

V tomto ohledu Parikka spojuje dva teoretické přístupy: na jedné straně pracuje (byť jakkoliv implicitně) s představou média jako „extenze“ a s determinacním charakterem hardwaru, na straně druhé si je vědom, že pochopení mediálních a technologických forem musí vždy zohledňovat rovinu socio-kulturní,

a proto se zaměřuje na kulturní techniky a praktiky. Média tedy pro něj nejsou pouhými „extenzemi“, naopak jsou asambláží, prostředím, do něhož je člověk vždy již zapleten bez možnosti úniku. Hardware zde hraje zásadní roli, ovšem nikoliv tu nejdůležitější; hardware a technologické invence jsou vždy znakem socio-kulturních rytmtů, z nichž pochází.

Základním operativním konceptem Parikkovy archeologie se stává pojem času, respektive rozlišení mikrotemporálních i makrotemporálních rytmtů. „Hluboký čas“ je časem Země, jenž tvoří podloží, materiální „tělo-bez-orgánů“, plné afektů, sil a intenzit, spoutaných do sekvenčních struktur reprezentace světa. Zároveň je determinacním faktorem technologie jako takové: bez Země a jejích materiálů by nebyla technologie. Mikrotemporální rytmy na druhé straně popisují způsoby zacházení s médii skrze odlišné kulturní techniky a praktiky, včetně našeho „zapletení“ do technologií, kdy rytmus biologický nikdy není prost rytmu technologického: vzájemně na sebe reagují, ovlivňují se, prostupují, a tím strukturují svět nejen každodenní lidské činnosti, ale i svět (fantazmatické) technoimaginace a svět archeologů médií.

„Kutání“ a „štourání“ v hlubinách tak přestává být návodnou metaforou a stává se přesným popisem práce archeologa médií, který je geologem geopoliticko-mediálních prostředí, asambláží konstituujících současný svět digitálního kapitalismu.

O studiu médií: Za hranice Mediálních studií²⁴⁶

Jussi Parikka

Studovat média neznamená zabývat se jen tím, co už za média považujeme. Působení studia médií by měl spočívat i v možnosti metodologické a teoretické práce zkoumající, co vůbec konstituuje předmět jejího zájmu, stejně jako proces, v němž se takové předměty zájmu usazují, a následně v akademickém diskurzu cirkulují pod označením „média“. Zahrnuje dokonce i možnost chápat akademickou sféru jako instituci a její počínání jako „médiu“, jak to navrhoval Friedrich Kittler.²⁴⁷ Univerzity se totiž skládají z neustále se proměňujících postupů a technik, jež naprogramovávají studenty a budoucí zaměstnance, od hardwaru knihoven po emailové systémy, a z předmětů zájmu,

246 Původní verze studie viz: Jussi Parikka. „To Media Study: Media Studies and Beyond“. *The Journal of Media Art, Study and Theory*. 2020, roč. 1, č. 1, s. 59–63. Publikujeme se svolením autora. Přeložili Martin Charvát a Jan Jiráček.

247 Friedrich Kittler. „Universities: Wet, Hard, Soft, Harder“. *Critical Inquiry*. 2004, roč. 31, č. 1, s. 244–255.

které poskytují jeden operační systém pro různé v současnosti probíhající soubory operací – ať je to matematika, filozofie, nebo informatika. Nemusíme nutně přijmout všechny detaily a zákruty tohoto narativu (včetně jeho eurocentrické předpojatosti, připomínané Kittlerem), klíčovým přínosem tohoto postupu je ale uvědomit si na metodologické rovině, že média se nevztahují ke „komunikaci“, ale k materiálním strukturám, kulturním praktikám a infrastrukturám od hardwaru k nařízením či normám. Stručně řečeno, i samotný akademický výzkum je médiem.

Zabývat se médii tedy znamená zkoumat, co se médiem stává, a jak výrazně proces mediace přesahuje výčet toho, co za média považujeme. Studium médií a jeho ustavená akademická verze zvaná Mediální studia se tedy mohou nacházet ve zvýhodněném postavení, jež jim umožňuje porozumět otázce, jak se problém, co je to vlastně médium, posouvá od výměny sdělení v hranicích lidských měřítek k rozsáhlým sítím, infrastruktuře a logistice. Při snaze porozumět moci médií začnou být některé nudné a šedivé oblasti nadmíru vzrušující: administrativa, logistika, uspořádání infrastruktury a územní správa. Média jsou zakotvena v reálných prostorových, materiálních a institucionálních poměrech.

Ne že by akademická sféra byla jediným místem, kde se studium médií provozuje – média se zkoumají i mimo rámec Mediálních studií. Když Kittlerovu poznámku o vztahu médií a univerzity vyhročíme, nasvítí nám to rafinované – někdy i méně rafinované – mechanismy ekonomické moci, jež studium médií umožňují či znemožňují. Studovat média znamená tedy také uznat, jak naléhavě připomínají Stefano Harney a Fred Moten,²⁴⁸ že samotné studium se odehrává

248 Stefano, Harney – Fred Moten. *The Undercommons: Fugitive Planning & Black Study*. Wivenhoe: Minor Compositions, 2013.

v současných kontextech závazků a mechanismů vládnutí, jež jsou, mohli bychom dodat, součástí univerzity jako „média“ a souboru kulturních technik, skrze které se formují návyky a zkušenosti. Studium by tedy nemělo spočívat v reprodukci ubohosti jako součásti řízení současného akademického prostředí. Neboli, jak prohlašuje Moten v rozhovoru:

„Myslím, že zásadní roli jednoduše hraje to, co bychom mohli nazvat osekáváním intelektuálního života – redukování studia na kritiku a zdrcující a hrozná redukce kritiky na rozporování, jež pracuje na základě obecného předpokladu, že naturalizovaná akademická mizérie nechce být ve své izolaci sama, na způsob nějakého zdeformovaného a odcizeného společenství, v němž lidé nejsou spřízněni pokrevně či společným jazykem, ale nepříjemnými pocity, kterými se mezi sebou poměřují.“²⁴⁹

Musíme se také z mnoha důvodů zaměřit na to, co rozumíme „studiem“, které je neredukovatelné čistě na instituci. Studium představuje vzájemné propojení a spolupráci nejen napříč akademickou sférou, ale i za jejími hranicemi. Harney to ve stejném rozhovoru pojmenoval takto:

„To mě postavilo před jinou otázku. Když člověk opustí univerzitu, aby studoval, jak si v sobě udrží vědomí, že neopouští místo, kde se studuje, a nevytváří si nové, nýbrž vstupuje do jiného, odlišného světa, kde studium mimo univerzitu už dávno probíhá? Cítil jsem, že bych měl být schopen tento svět vidět, procítovat jej, vstoupit do něj a připojit se k rozběhnutému studiu, které již probíhá různými neformálními, rozkladnými i poučnými způsoby.“²⁵⁰

249 *Tamtéž*, s. 120.

250 *Tamtéž*, s. 118.

To platí i o studiu médií, jež se de facto odehrává napříč různými oblastmi a praktikami: od hackerských laboratoří po umělecká studia, od čtenářských spolků k archivům fanouškovských zínů atd.

Jak studium médií, tak Mediální studia jsou součástí vlny radikálních změn v uvažování, charakteristických pro humanitní vědy po roce 1980. Rosi Braidotti je označila jako interdisciplinární přístup: „Genderová studia, Queer studies, Studia LGBT+ komunit; Studia rasy, Postkoloniální a Subalterní studia spolu s Kulturálními studii a Filmovými, Televizními a Mediálními studii.“²⁵¹ Braidotti později přidala do svého genealogického výčtu i Posthumanitní studia, respektive Kritická posthumanitní studia coby současné postupy, které z nich vychází. Tato studia, v parafrázi Braidotti, by se měla vymezovat vůči strukturnímu antropocentrismu a metodologickému nacionalismu a sama sebe ukotvovat ve „skutečném žitém světě“.²⁵² Musíme si také uvědomit, že v rámci Posthumanitních studií jsou to média (stroje a systémy), jež studium provádějí: média „studují“, organizují, analyzují, „vidí“ a zpracovávají data, ať již v administrativním, nebo logistickém smyslu.

Média jsou součástí rozsáhlé reorganizace výkonných sil a algoritmické moci a abychom jim dokázali řádně porozumět a vhodně je využívat, měli bychom se řídit hlavní tezí Kritického inženýrského manifestu.²⁵³

251 Rossi Braidotti. *Posthuman Knowledge*. Cambridge, MA: Polity, 2019, s. 105.

252 *Tamtéž*, s. 106–108.

253 Julian Oliver – Gordan Savičić – Danja Vasiliev. „The Critical Engineering Manifesto“ [online] 2011 [cit. 19. 5. 2021]. Dostupné z: <https://zkm.de/en/the-critical-engineering-manifesto>.



Myslím, že je v tuto chvíli zřejmé, že o studiu médií nelze mluvit v jednotném čísle – není to jen jeden akademický obor, je to spíše dynamický svorník různých interdisciplinárních výzkumů. Kromě vazeb na přírodní vědy a technické obory coby své bratrance z oblasti užívání médií bych chtěl vyzdvihnout dva nové zajímavé směry – architekturu a (kritická) právní studia. Proč znova je? Jak architektura, tak právo jsou příklady oborů, jež dokážou prosadit svůj vliv a dopad napříč prostorem způsobů, které se občas vzepnou k jistému typu aktivismu. Mají dokonce i sílu kontextuálně se vyjadřovat k prostorovému uspořádání řízení a jeho proměn, což by se studia médií mohla naučit a spojit například s otázkami prostorové spravedlnosti.²⁵⁴ Právě zde nabývá na významu Harneyho poznámka, že kritika se nemá zaměřovat jen na zdůrazňování rozporů, ale podílet se na transformaci existujících podmínek celé řady praktik – a tyto praktiky, jak ukázala Braidotti, jsou již zakoreněné ve „skutečném žitém světě“.

Je tedy naší povinností zajistit, aby (alespoň částečně) radikální odkaz mediálních studií – a jejich ustavující energie při studiu médií – zůstal v současné akademické sféře zachován, navzdory tlaku na úsporná opatření a neoliberální nařízení, navzdory popírání klimatických změn i oborovému cynismu. Studium médií nelze redukovat na standardizaci v podobě Mediálních studií, a proto bychom se měli snažit, aby si akademická část spektra uchovala svou radikalitu a byla i nadále inspirativní a provokativní.

254 Viz například Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos. *Spatial Justice: Body, Landscape, Atmosphere*. New York: Routledge, 2014.

Od mediálních studií k operativním obrazům²⁵⁵

*Martin Charvát
& Jussi Parikka*

Martin
Charvát
(MCh)

Ve své práci tematizujete rozličné fenomény. V *Digitálních nákazách* a v *Co je to archeologie médií?* jste se zabýval převážně „odvrácenou stranou“ digitální kultury, zatímco v posledních asi pěti letech prohlubujete svoje analýzy směrem ke geologii médií, která je spjata s vaší výchozí materialistickou pozicí. Geologie médií je vlastně „geologií morálky“, která není apriorní moralistickou kritikou moderních technologií, ale zaměřuje se na fenomény odpovědnosti vůči Zemi a těm, jejichž práce je exploatována systémem pozdního kapitalismu.

Jussi
Parikka
(JP)

Původně jsem vystudoval kulturní dějiny, což byl skvělý základ pro tematizaci širších historických kontextů současné kultury. Musel jsem

ale přijít na to, jak pokračovat ve svých teoretických zájmech za použití metodologické báze historických věd. Jedna linie mých teoretických zájmů má vskutku hodně co do činění s anomálním, ať již se jedná o „odvrácenou stranu“ a akcidenty technologické kultury, či ve smyslu hledání alternativních metodologických přístupů a konceptuálních rámců nabízejících zajímavou teoreticko-metodologickou perspektivu.

Je zjevné, že na mě od počátku mělo velký vliv myšlení Gillesse Deleuze (a částečně i Félix Guattariho) – stále si pamatuji fascinující kurz Jukky Sihvonen v Turku, na nějž jsem docházel se svým přítelem, mediálním teoretikem Pasim Väliahem. Deleuze byl přítomen v mých textech publikovaných ve finštině a samozřejmě i v mé disertaci *Digitální nákazy*.

A těžko lze opomenout Friedricha Kittlera, na něhož mě rovněž navedl Sihvonen. Kittlerova práce se pro mě stala základem pro uvažování o materialitě a novém materialismu traktovaném z feministické pozice. V tomto ohledu byl pro mě zásadní seminář z roku 2005, který vedla Rosi Braidotti.

Nutno podotknout, že anomální nutně neznamená marginální. Od *Digitálních nákaz* dál jsem se snažil upozornit na fenomény, které nejsou patrné na první pohled; na konceptuální přeznačení vycházející z ustavených teoretických a badatelských tradic a nabízející perspektivy, jež jsou jednak schopné nastínit rozdílný způsob chápání témat, jimiž se zabývají „mediální studia“, jednak překračovat jejich hranice.

Geopolitika zabývající se energiemi Země má daleko k marginálnímu, cítil jsem ale potřebu provázat teoretickou práci a svou snahu o rozšiřování hranic mediálních studií se žhavými tématy dneška.

Snažil jsem se vyhnout tomu, aby se jednalo o další z řady příspěvků k antropocénu, mnohem více mě zajímalo, jak se materialita [médií] může vztahovat k ekologii.

„Geologii morálky“ pak chápu po vzoru Roberta Smithsona jako analýzu změn, jež se odehrávají v širokém měřítku, vlivem médií a technologické kultury, které zároveň transformují mody jednání a vztahy mezi silami z ne-antropocentrické perspektivy, přičemž rovinu etiky nelze nikdy odstínit. Jak říká Braidotti: ideál kladoucí důraz na antropocentricky konstituovaný světový názor, jenž je přítomen v nitru moderní západní humanistické tradice, nás dostal do krizové situace; ocitáme se v okamžiku radikálních změn, kdy je nutno začít tematizovat možnosti budoucího udržitelného vývoje.

MCh Když je řeč o geologii, jaký je váš názor na tzv. „objektově orientovanou ontologii“?

JP Od devadesátých let jsem vášnivým čtenářem díla Bruna Latoura, zejména co se týče metodologie analýzy technologické kultury a hranice metod reprezentace, s nimiž přichází kulturní analýza. Kolem roku 2011 jsem se snažil odhalit klady a zápory aplikace myšlenek „objektově orientovaných mediálních studií“ (například na mém blogu). V tomto kontextu jsem napsal:

„Možná, že bychom v duchu Latoura měli začít věnovat více pozornosti tomu, jak objekty či procesy, které mají technologický základ, umožňují vznik nových forem socialibility a jednání, stejně jako politiky a estetiky. Právě proto potřebujeme mnohem lépe porozumět

obvodům, přepínačům, vysílačům, kabelům, protokolům, různým úrovním softwaru, technologiím zobrazování a elektromagnetickým polím, které lze považovat za „opomenutá média“. Stejně jako „fantomům“ (Latour), kteří konstituují ontologie a podmínky vědění technické modernity, ale také způsoby utváření politiky a veřejného života v rámci limitního prostoru objektů, věcí a konstrukcí sociální. Pokud Latour tvrdí, že musíme tázání po objektech zahrnout do naší politiky a posunout se směrem od reálné politiky k politice věcí, neměla by se mediální studia zaměřit více na objekty a technologie?“²⁵⁶

V tom samém okamžiku jsem ale také dodal, že kvůli historické a konceptuální specifitě nedává smysl vše označit za „objekt“. Toto uvažování vytváří „low-res“ vidění světa.²⁵⁷

Poté, co jsem publikoval některé své myšlenky ohledně objektově orientované ontologie, se ve světě blogosféry a sociálních médií rozvinula široká diskuse. Není nutné zde zacházet do detailů. Ve stručnosti lze říct, že jsem se ptal po tom, zda objektově orientovaná ontologie de facto nereprodukuje antropocentrické vidění světa se svým zaměřením se na objekty, které jsou lehce rozpoznatelné v kulturní sféře. Volal jsem také po určité opatrnosti při nakládání s pojmy: pro mediální studia je pojem „objektu“ možná příliš přímočarým nástrojem, jak analyzovat fungování mediální kultury.

256 Dostupné na: <https://jussiparikka.net>

257 Parikka má na mysli takové vidění světa, které je založené na „nízkém rozlišení“, tzn. kdy nelze přesně rozlišit jednotlivé roviny detailů, protože uvažujeme na makroskopické rovině.



Na druhé straně pojem hyperobjektu, jak jej razí Morton,²⁵⁸ umožňuje popis mnoha zajímavých oblastí, do nichž materialistické epistemologie zasahují, zejména co se týká ekologických témat. A i když se sám přiklání k odlišnému metodologickému a konceptuálnímu přístupu, rozumím, proč si objektově orientovaná ontologie zaslouží pozornost.

Zároveň jsem však upozornil na odkaz takových autorek, jako je Donna Haraway, Rosi Braidotti, Elisabeth Grosz a dalších. Například Elisabeth Grosz se ptala na to, zda nemají být témata reálného a materiality artikulována v odlišných rámcích, přičemž podotýkala, že kategorie reálného stojí mimo oblast jejího zájmu, protože vždy vede zpět ke klasickým formám epistemologie.²⁵⁹ Karen Barad přišla s onto-epistemologií, která byla vlivnou alternativou k objektově orientované ontologii.²⁶⁰

Při ohledávání tématu materiality je podle mě nový materialismus mnohem zajímavější a politicky závažnější v okamžiku, kdy materialitu spojuje s otázkami feminismu a post-koloniálními studiemi.

Archeologie médií byla vždy obrovskou sbírkou kuriozit, ale jak je možné přistoupit k non-objektivním světům vln, toků, cyklů, oscilací a vibrací? Jsou to právě tyto materiality, ke kterým bychom se namísto věcí měli obrátit, jak z hlediska nové materialistické epistemologie, tak estetiky. Tento obrat musíme brát jako politický úkol, neboť umožňuje

258 Viz Timothy Morton. *Hyperobjects*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

259 Elisabeth Grosz. *The Incorporeal: Ontology, Ethics and the Limits of Materialism*. New York: Columbia University Press, 2017.

260 Karen Barad. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press, 2007.

pochopit esteticko-technicistní rovinu kognitivního kapitalismu.²⁶¹ Za fatální chybu ale považuju to, že řada autorů chápe objektivě orientovanou ontologii a nový materialismus jako synonyma.

MCh V roce 2011 jste s Erkki Huhtamem napsal, že archeologie médií je nomádkým typem myšlení. Nemá žádný stabilní institucionální prostor, archeologové médií jsou přidružení k různým katedrám a ústavům. Změnila se podle vás situace za posledních deset let?

JP To je základní myšlenka, která se vine i mou knihou *Co je to archeologie médií?* Inspiroval jsem se poznámkou Mieke Bal o „potulných pojmech“ a snažil se uchopit „bezdomovectví“ archeologie médií jako pozitivní rys, založený na schopnosti pohybovat se v rozličných rámcích: od umění a kurátorské činnosti, filmových studií přes dějiny vědy až k vybraným přístupům z teorie médií, jako je například ten Kittlerův.

Je pravdou, že v roce 2020 kdy vedeme tento rozhovor, existuje velmi málo institucionálních míst, která jsou zaměřena jen na archeologii médií. Je ale i přesto zřejmé, že profil řady institucí je archeologii médií blízký. Mohu udat několik příkladů: Huhtamova katedra na UCLA, mediální studia na Humboldtově Univerzitě díky Wolfgangu Ernstovi, Archeologie médií a technologie (ATM), kterou jsme spolu s Ryanem Bishopem založili na univerzitě v Southamptonu, či Laboratoř archeologie médií pod vedením Lori Emerson.

261 Pojmy „pozdní kapitalismus“, „kognitivní kapitalismus“ a „afektivní kapitalismus“ lze v případě Parikky chápat jako synonyma.

Samozřejmě existují i akademické pozice specializované na archeologii médií. V letech 2019–2020 jsem byl hostujícím profesorem archeologie médií na univerzitě v Udine. Thomas Elsaesser, který zemřel v prosinci 2019, ovlivnil svou prací celou řadu institucí, nejen univerzitu v Amsterdamu, kde působil.

Posledních deset let tedy úspěšně navázalo na předchozích dvacet až třicet let výzkumu v oblasti archeologie médií; jsme svědky kontinuálního rozšiřování její působnosti. Neustále se překládá, diskutuje o povaze archeologie médií, našla svůj domov v mnoha různých oblastech a v neposlední řadě byla přijata za centrální součást filmových studií.

MCh To nás ostatně vede k významu mediálních studií jako oboru v současném akademickém světě. V jednom ze svých posledních textů, který je i součástí této knihy, ukazujete, že studium médií není nutně vázáno na akademickou disciplínu, ale je přítomné i za hranicemi akademické sféry. Z mého pohledu byl obor mediální studia historicky založen na sociologii a analýze masových médií. Současný úpadek tisku, nástup sociálních sítí a digitální komunikace radikálně proměňuje situaci: zatímco klasická masová média měla sílu spoluutvářet určitý světový názor, nová/digitální média přináší difúzi a rozpad toho, co bychom mohli nazvat „společným světem“. Mediální studia jsou do určité míry vždy opožděna – snaží se stopovat změny v okamžiku, kdy se předmět jejich zájmu pomalu vytrácí.

JP Zcela jistě máte pravdu, když říkáte, že mediální studia z velké části vychází ze společenských věd. Je to zároveň ale také představa, vůči níž se snažím bojovat – jedním z mých cílů je ukázat, že mediální studia

jsou založena na různých tradicích, včetně filozofie. Jak jsem říkal, mé akademické vzdělání má mnohem blíže k historii než k mediálním studiím, a proto pro mě byla vždy velmi důležitá historická metodologie.

Osobně si myslím, že by intelektuální dějiny mediálních studií měly zahrnovat i jména, jako je Marshall McLuhan, Kittler, Harold Innis, Haraway, Carolin Marvin, Anne Friedberg, Jean Baudrillard, Paul Virilio, Stuart Hall, Vilém Flusser, Geert Lovink a další.

Mediální studia zároveň posledních dvacet až dvacet pět let pociťují nutnost obrátit se k těmto autorům znovu, po nástupu tzv. „nových médií“. Jak argumentoval například Lovink: Není možné číst vše z oblasti komputace, softwarové a síťové kultury jen jako reflexi a přeznačování významu dřívějších médií, ať již máme na mysli film, rádio, či televizi. Tento přístup se promítá do apropriace softwarových studií, teorie sítě i archeologie médií v rámci mediálních studií. „Nová média“ radikálně mění zakořeněné uvažování o médiích, proto se řada z nás inspiruje i přírodovědeckými metodami.

Během uplynulých dvaceti pěti let se mediální studia proměnila i díky tomu, že řada kritických postřehů a praxe se odehrávaly mimo tradiční hranice. Hackerské skupiny, umělecké diskurzy a další para-akademické kontexty nabídly zajímavé perspektivy umožňující pochopit, co se odehrává na úrovni kulturní produkce a jejího teoretického zachycení v prostředí internetu. Tím se nechci situovat do pozice, jež by zavrhovala akademický svět, jen chci zdůraznit, že i oblast mimo něj musí být do širšího kontextu rozumnění médiím zahrnuta. Chápu to i jako metodologickou výzvu: jaké nové metody zkoumání se objevily například v softwarovém a internetovém

umění? Jak mohou být užitečné při chápání sítí jako struktur a afektivně-dynamického prostředí?

MCh Jaký je váš vztah ke studiím populární kultury? Ve svých dílech pravidelně používáte odkazy na audio-vizuální díla – od počítačových her přes filmy až k hudbě. V *Digitálních nákazách* je silně přítomná kyberpunková rétorika, v *Co je to archeologie médií?* zase steampunk. Zároveň se vymezujete například vůči Sterlingovu pojetí „mrtvých médií“ a raději hovoříte o „zombie médiích“.

JP Nikdy jsem se neřídil metodologickými trajektoriemi, jež vychází z hlavního proudu studií populární kultury. Pro mě osobně je populární kultura polem obsahujícím zajímavá témata, která v širším rámci artikulují proměnu struktur imaginace.

Vždy jsem se přitom bránil skrytému elitismu studií populární kultury, který se projevuje v nesmyslném rozlišování „pravé“ populární kultury, kvůli čemuž se nebere v potaz mnoho forem filmové produkce, mediálního umění, opery a hudby.

Také jsem se nikdy nezabýval analýzou publika a recepce, vždy jsem zůstával na rovině obsahu, který chápu jako expresi motivů a působení sil, jež jsou materiální a sémiotické povahy.²⁶² Působení sil lze zapojit do analýzy biopolitiky a fungování afektivního kapitalismu: způsobů a vzorů svazování afektů, nálad, energií a jejich následného využití v odlišných oblastech.

K pojmu „mrtvá média“ jsem nikdy nepociťoval averzi – je nejen zásadní pro archeologicko-mediální uvažování, ale podnítil i řadu diskusí za hranicemi

262 V tomto ohledu jsem byl ovlivněn dílem Siegfrieda Kracauera, respektive jeho analýzou masy a ornamentu, nebo Klausem Theleweitem.

akademické obce. Měl jsem spíše dojem, že je nutno být poněkud přesnější, pokud hovoříme o „životě po životě mrtvých médií“ v uměleckých a dalších praxích. Termín „zombie média“ je označením snahy zabývat se mediální populární kulturou, která je již „mrtvá“ a nevyužitá, skrze uměleckou apropiaci, stejně jako prizmatem zaměření se na elektronický odpad.²⁶³

MCh V současné době jste vedoucím výzkumného týmu projektu GAČR Expro s názvem *Operativní obrazy a vizuální kultura: mediálně-archeologická zkoumání* na pražské FAMU. Co je předmětem vašeho výzkumu?

JP Operativní obrazy je pojem pocházející od filmového tvůrce Haruna Farockého. Již v osmdesátých a devadesátých letech dvacátého století mapoval vizuální formy měření, poměřování a racionalizace světa ve vztahu k politickým dějinám, včetně holocaustu. V ucelenější podobě se pojem operativních obrazů u Farockého objevuje v sérii video instalací nazvaných *Eye/Machine* z let 2000–2003. Náš projekt chápe operativní obrazy jako obrazy, které jsou součástí celé řady (technických) operací, jako například samonaváděcí rakety, systém strojového vidění, oblast robotiky atd.

Pojem operativní obrazy se objevuje také u celé řady teoretiků, kteří na Farockého navazují (Hito Steyerl, Trevor Paglen). My se zaměřujeme na to, jakým způsobem lze pojem operativních obrazů využít k náčrtu alternativních dějin fotografie a vizuální kultury, jak lze skrze něj tematizovat současné umělecké fenomény a samotnou vizuální teorii. Zajímá

263 Inspirativní pro mne byly zejména myšlenky a tvorba Garneta Hertze.

nás role operativních obrazů v různých vědeckých kontextech, například v agrikultuře, což nás vede například k tématu „přetírání“ povrchu planety formami vizuality. Nepohybujeme se pouze na úrovni umění, mediálních studií, ale zamýšlíme se i nad povahou současné architektury a urbanistických řešení.

Abelardo Gil-Fournier, který je členem výzkumného týmu, se zabývá vegetální materialitou a vizuální kulturou od 19. století, včetně rostlinné fyziologie a fotosyntézy, až k dílu Vladimira Vernadského a jeho pojetí planetární biosféry.

Tomáš Dvořák se zaměřuje na vztah fotografie a měření, což považují za nadměru originální přístup k analýze vztahu mezi dějinami vědy a médií.

V roce 2019 proběhla konference nazvaná *Expert-Readable Images*, na níž jsme představili prozatímní výsledky výzkumu, v roce 2021 vyšla v univerzitním nakladatelství Edinburgh University Press kniha *Photography off the Scale*, v níž nastíněná témata hlouběji rozpracováváme.

MCh Jaké jsou vaše plány v oblasti „kartografie“ a geologie médií, umělé inteligence, „hard work“ a sociální exkluze? Ptám se proto, že ve vaší práci je přítomný silný etický apel po vzoru Deleuze či Nietzscheho.

JP Snažím se uvažovat vždy v intencích etiky, zohledňovat rovinu vztahů těl a interakci mezi nimi.

V současné chvíli se zabývám kontexty technosociálních formací, vztahem umělé inteligence a kapitalismu, který se snažím ukotvit s ohledem na témata materiality a vizuality. S Abelardem Gil-Fournierem razíme koncept rurálních mediálních studií, v němž tvoří krajiny a život vegetace centrum analýzy kulturních technik. Nenechávám stranou ani městský

prostor – s Jannice Käll, která je specialistkou v oblasti analýzy forem vlastnictví, pracujeme na fenoménu prostorové spravedlnosti ve spojitosti s právem a umělou inteligencí.

Vždy je pro mě důležitý interdisciplinární přesah, včetně možností zapojení uměleckých metod do vědecké práce. A také otázka, co vlastně lze označit za metodu? Co je to vlastně metoda, pokud opustíme předem nastavená kritéria, například v sociálních vědách, a zaměříme se na celou řadu odlišných (kulturních) praktik?

Také bych se mohl tázat po etických souřadnicích a intencích, které vkládám do své práce a do svého života. Odstranění kapitalismu a jeho racionalizovaného systému nerovností by mělo být jedním z cílů každého z nás. Zároveň věnuji pozornost otázkám environmentalismu, masivních změn v následujících deseti letech, které se týkají globálního oteplování spolu s nedostatkem potravy a postupným vymíráním ohrožených druhů. Nejsou to sice jediné problémy, jež se nás dotýkají, ale jsou vstupní branou k tematizaci environmetálních změn, se kterými se musíme a budeme muset vyrovnat. Velmi přesně to řekl Kim Stanley Robinson v *The New Yorkeru*: „Pandemii koronaviru bychom neměli chápat jako kostýmní zkoušku – na to je až příliš vražedná. Jedná se o první ze série kalamit, jež nás pravděpodobně během tohoto století čekají.“²⁶⁴

264 Kim Stanley Robinson. „The Coronavirus Is Rewriting Our Imaginations“. [online] *The New Yorker*. 1. 5. 2020 [cit. 19. 5. 2021] Dostupné z: <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/the-coronavirus-and-our-future>.



Nepohybujeme se tedy v horizontu deseti či třiceti let, ale celého století, a naše teorie a metody musí být připravené. Na řešení dané problematiky existuje řada velmi zajímavých návrhů. Já přesto doufám, že svou prací v oblasti mediální teorie, mediálních studií a studií technologické společnosti mohu i já podpořit snahy tematizující nadcházející globální změny.

- A** afekt 30, 37, 60, 65, 73, 75, 90, 107
anomálně 34, 35, 59, 100
antroboscén 10, 79, 81, 84, 87
antropocén 9, 10, 79, 81
archiv 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 36, 40, 87, 95
asambláž 14, 30, 33, 42, 60, 62, 70, 72, 75, 81, 84, 90
autopoietický systém 42, 43, 54, 59
- B** biopolitika 33, 52, 59, 70, 71, 87, 107
- D** databáze 40, 47
deteritorializace 28, 43, 61, 77, 80, 84
diagram 41, 58
diference 14, 57, 62
diskurz 14, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 29, 30, 33, 35, 65, 69, 70, 73, 76, 93, 106
dispozitiv 14, 28, 37, 49, 50, 57, 71, 73
- E** epistéma 18, 19, 20, 22, 25, 50, 54, 59, 74, 89, 103
- G** genealogie 8, 29, 31, 33, 44, 62, 89
geologie 7, 9, 10, 13, 14, 80, 82, 83, 84, 86, 87, 99, 101, 109
- H** hacker 14, 22, 52, 53, 54, 62, 63, 65, 66, 67, 77, 95, 106
hardware 6, 24, 26, 28, 31, 33, 41, 50, 60, 63, 84, 89, 90, 93, 94
- CH** chronofotografie 73
- I** imaginární média 14, 32, 33
informační kapitalismus 54
- K** kartografický obrat 32
komunikace 14, 20, 33, 42, 48, 52, 58, 59, 60, 68, 76, 94, 105
konvergence 30, 33
kulturní techniky 22, 30, 31, 41, 45, 90, 94, 109
kybernetika 42, 65, 86
kyberprostor 52, 53, 54, 61, 65, 66
kyberpunk 48, 60, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 72, 107
- kyborg 77
- M** mapa 32
materialita 10, 23, 25, 26, 30, 33, 80, 81, 82, 87, 100, 101, 103, 109
metastabilita 42
mikropolitika 51
mikrotemporalita 23, 27, 84, 85, 90
- P** parazit 58, 59
posthumanismus 29, 82, 96
prach 6, 86, 87
- R** regularita 19, 20
reprezentace 18, 27, 30, 32, 54, 61, 67, 90, 101
rhizom 9, 14, 30, 32, 35, 43, 60, 61, 84
- S** software 6, 8, 40, 49, 50, 52, 54, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 71, 72, 77, 102, 106
společnost kontroly 42, 54, 57, 59, 69
společnost rizika 39, 51, 54
steampunk 33, 49, 107
subjektivace 60, 64
- Š** šum 14, 23, 42, 47, 57, 58
- T** technoimaginace 45, 49, 50, 57, 63, 66, 90, 119
transcendentální dubleta 19, 76
- U** Umwelt 74, 80
- V** vědění 10, 14, 17, 18, 23, 25, 37, 73, 89, 102
viralita 60, 62, 67, 68
výpověď 14, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 33

- B** Baudrillard, Jean 72, 106, 115
Bolter, David J. 50, 51, 115
Bredekamp, Horst 45, 116
Bush, Vannevar 46, 47, 49, 115
- C** Cahn, Michael 31, 115
Castells, Manuel 41, 115
- D** Dana, James D. 80, 115
Deleuze, Gilles 8, 14, 17, 18, 19, 30, 32, 37, 42, 57, 60, 61, 62, 64, 68, 69, 70, 73, 75, 76, 77, 83, 84, 86, 100, 109, 114, 115, 116
Deuze, Mark 39, 115
Dvořák, Tomáš 31, 40, 51, 67, 74, 109, 115, 116, 117
- E** Engell, Lorenz 34, 115
Ernst, Wolfgang 22, 23, 24, 27, 28, 29, 72, 104, 115
- F** Foucault, Michel 8, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 36, 37, 65, 76, 89, 115, 116
- G** Gibson, William 49, 66, 70, 116
Grusin, Richard 50, 51, 115
Guattari, Félix 30, 32, 37, 61, 62, 64, 70, 73, 75, 77, 83, 84, 86, 100, 114, 115
- H** Heidegger, Martin 81, 116
Huhtamo, Erkki 17, 24, 35, 36, 37, 104, 114, 116
Hutton, James 80, 116
- J** Jenkins, Henry 67, 116
Johnstone, James 116
- K** Kittler, Friedrich 9, 14, 24, 25, 26, 27, 29, 33, 37, 42, 72, 93, 94, 100, 104, 106, 114, 116, 117, 118
Krämer, Sybille 27, 29, 45, 116
- L** Licklider, Joseph Carl Robnett 48, 116
- M** Manovich, Lev 8, 40, 49, 52, 116
- Marsh, George Perkins 80, 116
McLuhan, Marshall 8, 33, 35, 106, 117
Mitchell, William J. 40, 117
- P** Petříček, Miroslav 35, 83, 115, 117
Poster, Mark 40, 41, 117
- S** Serres, Michel 58, 117
Sherlock, Robert Lionel 80, 81, 117
Siegert, Bernhard 30, 31, 117
Sterling, Bruce 49, 69, 107, 116
Svatoňová, Kateřina 24, 31, 34, 45, 73, 115, 116, 117
- T** Turing, Alan 44, 45, 46, 47, 49, 117
- U** Uexküll, Jakob von 74, 75, 117
- V** Virilio, Paul 58, 106, 117
Vogl, Joseph 34, 115
- W** Wiener, Norbert 47, 48, 76, 117

Primární zdroje

- Huhtamo Erkki – Parikka, Jussi.
„Introduction: An Archaeology as Topos Study“. In: Titíž. *Media Archaeology*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011, s. 1–21.
- Parikka, J. *A Slow, Contemporary Violence: Damaged Environments of Technological Culture*. Berlin: Sternberg Press, 2016.
- Parikka, J. *Anthroscence*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- Parikka, J. „Archives in Media Theory: Material Media Archaeology and Digital Humanities“. In: David M. Berry (ed.). *Understanding Digital Humanities*. New York: Springer, 2012, s. 85–104.
- Parikka, J. *Co je to archeologie médií?* Přeložil Michal Šimůnek. Praha: NAMU, 2022.
- Parikka, J. *Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses*. Oxford: Peter Lang, 2016.
- Parikka, J. „Ethologies of Software Art and Affect: What Can a Digital Body of Code Do?“ In: Stephen Zepke – Steven O’Sullivan (eds.). *Deleuze and Contemporary Art*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2010, s. 117–133.
- Parikka, J. *Geologie médií*. Přeložil Jan Petříček. Praha: Karolinum, 2020.
- Parikka, J. *Insect Media: An Archaeology of Animals and Technology*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- Parikka, J. „Insect Technics“. In: Bernd Herzogenrath (ed.). *(Un)Likely Alliance – Thinking the Environment(s) with Deleuze/Guattari*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2008, s. 339–362.
- Parikka, J. „Postscript: Of Disappearances and the Ontology of Media (Studies)“. In: Eleni Ikoniadou – Scott Wilson (eds.). *Media After Kittler*. London, New York: ROWMAN & LITTLEFIELD, 2015, s. 177–189.
- Parikka, J. „Remain(s) Scattered“. In: Ioana B. Juccan – Jussi Parikka – Rebecca Schneider. *In Search of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018, s. 1–47.
- Parikka, J. „Sites of Media Archaeology: Producing the Contemporary as Shared Topic“. *Journal of Contemporary Archaeology*. 2015, roč. 2, č. 1, s. 8–14.
- Parikka, J. „The Signal-Haunted Cold War: Persistence of the SIGINT Ontology“. In: John Beck – Ryan Bishop (eds.). *Cold War Legacies: Systems, Theory, Aesthetics*. Edinburgh: Edinburgh University Press, s. 167–187.

Sekundární zdroje

Baudrillard, Jean. *Dokonalý zločin*.

Přeložila Alena Dvořáčková. Olomouc: Periplum, 2001.

Bauman, Zygmunt – Lyon, David. *Tekutý*

dohled. Přeložil Martin Ritter. Praha:

Broken books, 2015.

Bell, Daniel. *Kulturní rozpory*

kapitalismu. Přeložil Lukáš Gjurič. Praha:

SLON, 1999.

Bolter, David Jay – Grusin, Richard.

„Imediace, hypermediace, remediace“.

In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin*

a teorie médií. Přeložili Jan Balon, Natálie

Darnadyová, Tomáš Dvořák, Radim

Hladík, Antonín Kosík, Pavel Sedlák,

Pavel Vančát, Silvia Vedrödiová. Praha:

AVU, 2010, s. 69–93.

Bush, Vannevar. „As We May Think“. In:

Noah Wadrip-Fruin, Nick Montfort (eds.).

The New Media Reader. Cambridge, MA:

The MIT Press, 2003, s. 37–47.

Cahn, Michael. „Váhání mezi odpadem

a hodnotou: ke kulturní hermeneutice

sběratele“. In: Tomáš Dvořák (ed.).

Kapitoly z dějin a teorie médií. Přeložili

Jan Balon, Natálie Darnadyová, Tomáš

Dvořák, Radim Hladík, Antonín Kosík,

Pavel Sedlák, Pavel Vančát, Silvia

Vedrödiová. Praha: AVU, 2010, s. 251–265.

Canguilhem, Georges. *Poznávání života*.

Přeložili Josef Fulka, Šimon Grimmich,

Martin Haloun, Jan Lockenbauer, Lucie

Šarkadyová. Praha: Karolinum, 2017.

Castells, Manuel. *The Informational City*.

New Jersey: John Wiley, 1992.

Dana, James D. *A Text-book of Geology*.

Designed for Schools and Academics.

New York, Chicago: Ivson, Blakeman,

Taylor and Company, 1863.

Deleuze, Gilles – Guattari, Félix. *Tisíc*

plošin. Přeložil M. C. Caporale. Praha:

Herrmann a synové, 2010.

Co je filosofie? Přeložil Miroslav

Petríček. Praha: OIKOYMENH,

2001.

Deleuze, Gilles. *Film 2: Obraz-čas*. Přeložil

Čestmír Pelikán. Praha: NFA, 2006.

Foucault. Přeložil Čestmír Pelikán.

Praha: Herrmann a synové, 2003.

„Podla čoho rozpoznáme

štrukturalizmus?“ In: Týž. *Pusté*

ostrovy a jiné texty. Přeložil

Miroslav Marcelli, Praha:

Herrmann a synové, 2010.

„Postskriptum o kontrolných

spoločnostiach“. In Týž. *Rokovania*

1972–1990. Přeložil Miroslav

Marcelli. Bratislava: Archa, 1998,

s. 196–202.

„Prostředníci“. In: Týž. *Rokovania*

1972–1990. Přeložil Miroslav

Marcelli. Bratislava: Archa, 1998,

s. 137–152.

Descartes, René. *Rozprava o metodě*.

Praha: Svoboda, 1992.

Deuze, Mark. *Media Life: Život*

v médiích. Přeložila Petra Izdná. Praha:

Karolinum, 2015.

Dvořák, Tomáš. „Od poslechu

k odposlechu“. In: Michal Rataj, Slavomír

Hořínský, Jan Trojan, Tomáš Dvořák a kol.

Zvukoprostor, prostorozvuk. Praha: AMU,

2018, s. 215–239.

Sběrné suroviny: Texty, obrazy

a zvuky nedávné minulosti. Praha:

Filosofia, 2009.

Egan, Gregg. „Jejuka“. In: James P.

Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla

Kalousková, Jiří Pelech, Milan Žáček,

Petr Kotrle, Richar Podaný, Jana

Rečková, Tomáš Richtr, Mirek Valina.

Plzeň: Laser--books, 2009, s. 95–115.

Engell, Lorenz – Vogl, Joseph. „Úvod

do mediální kultury“. In: Kateřina

Krtilová – Kateřina Svatoňová (eds).

Medienwissenschaft. Východiska

a aktuální pozice německé filozofie

a teorie médií. Přeložili Martin Ritter,

Martin Pokorný, Petr Mareš. Praha:

Academia, 2016, s. 37–40.

- Ernst, Wolfgang. *Stirring in the Archives*. Přeložil Adam Siegel. London, New York: ROWMAN & LITTLEFIELD, 2015.
- Foucault, Michel. *Abnormal: Lectures at the Collège de France, 1974-1975*. Přeložil Graham Bruchnell. London: Picador, 2007, s. 45–46.
- Archeologie věděni*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Herrmann a synové, 2016.
- Slová a věci*. Přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Právda, 1987.
- Zrození kliniky*. Přeložili Jan Havlíček, Čestmír Pelikán, Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Přeložil Ondřej Neff. Plzeň: Laser-books, 1992.
- Goldsmith, Jack – Wu, Tim. *Kdo řídí Internet?* Přeložil Jiří T. Pelech. Praha: Argo, 2008.
- Heidegger, Martin. „Otázka techniky“. In: Tyž. *Věda, technika a zamyšlení*. Přeložili Jiří Michálek, Jana Kružíková, Ivan Chvatil. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 7–35.
- Huhtamo, Erkki. *Ilusions in Motion*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.
- Hutton, James. *Theory of the Earth*. Edinburgh: Royal Society of Edinburgh, 1788.
- Charvát, Martin. *Foucault a Deleuze: O těle, experimentu a etice*. Praha: Mup Press, Togga, 2018.
- Gilles Deleuze. Asignifikantní sémiotika*. Praha: Togga, 2016.
- O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Mup Press, Togga, 2017.
- Jenkins, Henry. „Teoretické dílo ve věku digitální transformace“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Přeložili Jan Balon, Natálie Darnadyová, Tomáš Dvořák, Radim Hladík, Antonín Kosík, Pavel Sedlák, Pavel Vančát, Silvia Vedrödirová. Praha: AVU, 2010, s. 309–336.
- Johnstone, James. „Entropy and Evolution“. *Philosophy*. 1932, roč. 7, č. 27, s. 287–298.
- Kittler, Friedrich. *Discourse Networks, 1800/1900*. Přeložili M. Meteer, Ch. Cullens. California: Stanford University Press, 1990.
- Gramofon Film Typewriter*. Přeložil Tomáš Chudý. Praha: Karolinum, 2017.
- „Předmluva: [Zapisovací systémy 1800/1900]“. In: Kateřina Krtilová – Kateřina Svatoňová (eds). *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Přeložili Martin Ritter, Martin Pokorný, Petr Mareš. Praha: Academia, 2016, s. 185–205.
- Krämer, Sybille. „The Cultural Techniques of Time Axis Manipulation: On Friedrich Kittler's Conception of Media“. *Theory, Culture & Society*. 2006, roč. 23, č. 7–8, s. 93–109.
- Krämer, Sybille – Bredekamp, Horst. „Kultura, technika, kulturní technika: Proti diskursivizaci kultury“. In: Kateřina Krtilová – Kateřina Svatoňová (eds). *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Přeložili Martin Ritter, Martin Pokorný, Petr Mareš. Praha: Academia, 2016, s. 173–184.
- Licklider, Joseph Carl Robnett. „Man-Computer Symbiosis“. In: Noah Wadrip-Fruin – Nick Montfort (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, s. 74–82.
- Maddox, Tom. „Hadí oči“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš, Plzeň: Laser-books, 2010, s. 27–48.
- Manovich, Lev. *Software Takes Command*. New York, London: Bloomsbury, 2013.
- Marsh, George Perkins. *Man and Nature: or, Physical Geography as Modified by Human Action*. New York: Charles Scribner and Co., 1867.

- McLuhan, Marshall. „Film: realita na cívice“. In: Týž. *Jak rozumět médiím*. Přeložil Miloš Calda. Praha: Odeon, 1991, s. 263–274.
- Mitchell, William J. Me++. *The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.
- Negroponte, Nicholas. *Becoming Digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.
- Petříček, Miroslav. *Myšlení obrazem*. Praha: Herrmann a synové, 2009.
- Poster, Mark. „Informační způsob a postmodernita“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Přeložili Jan Balon, Natálie Darnadyová, Tomáš Dvořák, Radim Hladík, Antonín Kosík, Pavel Sedlák, Pavel Vančát, Silvia Vedrůdiová. Praha: AVU, 2010 s. 13–31.
- Serres, Michel. *The Parasite*. Přeložil Lawrence R. Schrehr. Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1982.
- Sherlock, Robert Lionel. *Man as Geological Agent*. London: H. F. & G. Witherby, 1922.
- Bernhard Siegert. „Dějiny médií a média dějin: Rozhovor s Bernhardem Siegertem“. In: Kateřina Krtilová – Kateřina Svatoňová (eds). *Medienwissenschaft. Východiska a aktuální pozice německé filozofie a teorie médií*. Přeložili Martin Ritter, Martin Pokorný, Petr Mareš. Praha: Academia, 2016, s. 157–170.
- Stephenson, Neil. *Sníh*. Přeložil Tomáš Hrách. Praha: TALPRESS, 2007.
- Svatoňová, Kateřina. *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia, 2013.
- Švelch, Jaroslav. *Gaming the Iron Curtain*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.
- Turing, Alan. „Computing Machinery and Intelligence“. In: Noah Wadrip-Fruin – Nick Montfort (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, s. 49–64.
- Turing, Alan. „On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem“. *Proceedings of the London Mathematical Society*. 1937, roč. s2-42, č. 1, s 230–265.
- Tvrđý, Filip. *Turingův test. Filozofické aspekty umělé inteligence*. Praha: Togga, 2014.
- Uexküll, Jakob von. „Nauka o významu“. In: Alice Kliková – Karel Kleisner (eds.). *Umwelt. Koncepce žitého světa Jakoba von Uexkülla*. Přeložil Jan Frei. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2006, s. 11–69.
- Vichnar, David. „Všechny přístroje zapnout“. In: Friedrich Kittler. *Gramofon Film Typewriter*. Přeložil Tomáš Chudý. Praha: Karolinum, 2017, s. 351–362.
- Virilio, Paul. *Informatická bomba*. Přeložil Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 1999.
- Wiener, Norbert. „Men, Machines and the World About“. In: Noah Wadrip-Fruin – Nick Montfort (eds.). *The New Media Reader*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003, s. 67–72.
- Zalasiewicz, Jan – Williams, Mark – Haywood, Alan – Ellis, Michael. „The Anthropocene: a New Epoch of Geological Time?“ *Philosophical Transactions of the Royal Society and Mathematical, Physical and Engineering Sciences*. 2011, roč. 369, č. 1938, s. 835–841.

**Bibliografie – O studiu médií: Za hranice
Mediálních studií**

Braidotti, Rossi. *Posthuman Knowledge*.
Cambridge, MA: Polity, 2019.

Harney, Stefano – Moten, Fred.
*The Undercommons: Fugitive Planning
and Black Study*. Wivenhoe: Minor
Compositions, 2013.

Kittler, Friedrich. „Universities: Wet,
Hard, Soft, Harder“. *Critical Inquiry*.
2004, roč. 31, č. 1, s. 244–255.

Oliver, Julian – Savičić, Gordan –
Vasiliev, Danja. „The Critical Engineering
Manifesto“ [online] 2011 [cit. 19. 5. 2021].
Dostupné z: [https://zkm.de/en/
the-critical-engineering-manifesto](https://zkm.de/en/the-critical-engineering-manifesto).

Philippopoulos-Mihalopoulos, Andreas.
*Spatial Justice: Body, Lawscape,
Atmosphere*. New York: Routledge, 2014.

Rozhovory s Jussim Parikkou

[https://www.e-flux.com/journal/62/
60965/media-archaeology-out-of-
nature-an-interview-with-jussi-parikka/](https://www.e-flux.com/journal/62/60965/media-archaeology-out-of-nature-an-interview-with-jussi-parikka/)



[https://rhizome.org/editorial/2011/
apr/20/radical-ethology-jussi-parikkas-
insect-media/](https://rhizome.org/editorial/2011/apr/20/radical-ethology-jussi-parikkas-insect-media/)



[http://www.revistaluthor.com.ar/spip.
php?article203](http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article203)



[https://www.newappsblog.com/2011/03/
new-apps-interview-jussi-parikka.html](https://www.newappsblog.com/2011/03/new-apps-interview-jussi-parikka.html)



Martin Charvát (1989) působí jako odborný asistent na katedře mediálních studií Metropolitní univerzity Praha, je vedoucím Centra pro studium mediální kultury tamtéž. Spolupracuje také s pražskou FAMU.

Je autorem pěti monografií, z nichž nejnovější pojednávající o technoimaginaci v českém poetismu (*Zázračné křížení: Karel Teige a Vítězslav Nezval*) vyšla v Nakladatelství AMU. Dále je koeditorem čtyř kolektivních monografií a spoluautorem stejného počtu kolektivních monografií. Publikoval téměř čtyři desítky odborných studií.

Mezi jeho hlavní oblasti zájmu patří analýza technoimaginace, sémiotika, nová média a filozofie druhé poloviny 20. století.

The monograph introduces the thinking of the leading Finnish media theorist Jussi Parikka in its basic contours and main nodal points. Parikka is a proponent of “media archaeology”, which problematizes the traditional understanding of media history, technological development and its relationship to society or the binary opposition between human and machine. Media archaeology focuses on phenomena that are evasive, marginal, and “malignant”, focuses on the “flip side” of contemporary digital culture, and cartographically maps the material conditions of its existence dating back to the 19th century.

The structure of the chapters reflects the development of Parikka's work, from the inspiration by the ideas of Michel Foucault, Friedrich Kittler and Gilles Deleuze, which form the basis of Parikka's thinking about media, over a focus on the nature of contemporary society and the archaeology of (new) media discourse based on the adoption of biological terminology, to the so-called geology of media.

The authorial interpretation by Martin Charvát is accompanied by a translation of one of Parikka's studies and an interview with him.

Martin Charvát

Jussi Parikka: Od archeologie ke geologii médií

Odborná redakce: Veronika Klusáková ■ Rejstřík sestavila:
Miroslava Košťálová ■ Grafická úprava a sazba: Jan Brož ■
Písmo: Rhetorik Sans / Serif ■ Vydala Akademie múzických
umění v Praze v Nakladatelství AMU ■ Praha 2022, 2026

ISBN 978-80-7331-738-6 (iPDF) ■ www.namu.cz ■ www.amu.cz

