



Operátoři (nových) médii

Tomáš Dvořák,
Martin Charvát
a kol.

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

Recenzovala MgA. Markéta Magidová, Ph.D.

© Akademie múzických umění v Praze, 2026

© Tomáš Dvořák, Martin Charvát, Michal Šimůnek, Jakub
Ferenc, Marek Vanžura, Jiří Anger, 2026

ISBN 978-80-7331-742-3 (iPDF)

obsah

Úvod: dobrodruzi pseudoaktivity	7
Tomáš Dvořák & Martin Charvát	
Aparáty bez spouště	29
Michal Šimůnek	
Brát McLuhana vážně: McLuhanova postfenomenologie technologie	83
Jakub Ferenc	
Jak nerozumět médiím	141
Tomáš Dvořák	
Kyberpunk: lekce z ontologie (operátoři kyberprostoru)	167
Martin Charvát	
Ontologie operátora	209
Marek Vanžura	
Dotýkat se nedosažitelného objektu: haptická audiovizuální esej a antropotechnický interface	235
Jiří Anger	
Jmenný rejstřík	273

Úvod: dobrodruzi pseudoaktivity

Tomáš Dvořák
& Martin Charvát

Reprodukce na obálce této knihy ukazuje záběr z videa – součástí multimediální instalace Barbory Kleinhamplové nazvané *Sickness Report* (2018). Několik žen v pracovních oděvech na něm leští trup lodi; podílejí se na výrobě luxusní jachty, jejíž dezorientovaně a nemocně působící posádku představuje druhé video z instalace, třetí pak znázorňuje výrobu léků na mořskou nemoc. Mořská nemoc není přísně vzato nemocí – kinetóza je stav vyvolaný vnitřním zmatením, kdy mozek nedokáže sladit vizuální vjemy se signály vestibulárního systému a lidské tělo se přestává spolehlivě orientovat v okolí. Když vnitřní svět neladí s vnějším, nastupuje závrať, nejistota, ochablost; kůže bledne, tělo se obrací naruby, póry proniká studený pot, zvedá se žaludek. Co má být uvnitř, vychází ven, co má stát, hýbe se. Mechanismus nauzey nám není dosud přesně znám, k její komplikované povaze přispívá i nesoulad mezi příčinou a symptomy, kdy popletený a vystrašený mozek vysílá různým orgánům těla chaotické pokyny v zoufalé snaze nastolit jakousi rovnováhu. Podobně marně se pasažéři jachty pokoušejí uvést do pořádku nesmyslnými pohyby a úkony.

Sickness Report odkazuje na nautickou metaforiku lidské existence,¹ vzdaluje se však klasickým motivům heroického objevování nových světů či tragických ztroskotání. Pasažéři se prostě jen vezou a je jim zle. Kleinhamplová nadto přenáší pocit nevolnosti i na břeh (jinými slovy, všichni jsme na jedné lodi). Gastarbeiterky usilovně pulírují trup lodi bez ohledu na výpary z jedovatých chemikálií, které přitom vdechují, v podobně sterilním oblečení, v jakém se jinde v laboratořích vyrábějí pilulky, jež mají cestovatelům od nevolnosti ulevit. Celý systém výroby, obsluhy i spotřeby luxusního zážitku je, jak se dnes s oblibou říká, toxický. Koncem 20. století tento termín rozšiřuje svůj význam, zprvu v důsledku dopadu toxických odpadů na oblast (životního) prostředí, později nabývá i figurativního smyslu, kdy za toxické označujeme cokoli od osob či vztahů po maskulinitu. (Nesmíme však zapomínat, že rubovou stranou této lidové toxikologie je stejně populární toxikomanie.) Příznačně se termín toxický také stal slovem roku 2018 Oxfordského slovníku angličtiny. Rezonuje dnes více než jeho původní ekvivalent jedovatý, který odkazuje spíše k organickému světu (houba, pavouk, had), protože toxicita vyvolává představu něčeho cizího, umělého, nepřírozeného, neviditelného, rozptýleného a všudypřítomného. Formování života na pomezí chemie a medicíny se odehrává v rozměrech a časech, jaké nám neblaze umožnila zahlédnout globální pandemie.

Barbora Kleinhamplová ve svých performancích, videích a fotografiích ukazuje stav současných forem života v jejich ne-volnosti a ne-moci: ať už je to tíseň, úzkost nebo exaltovaná euforie, vždy odkazují k existenciální otázce svobody a jejích mezí. Životní náladu v její

1 Viz Hans Blumenberg. *Shipwreck with Spectator: Paradigm of a Metaphor for Existence*. Přeložil Steven Rendall. Cambridge, MA: The MIT Press, 1997.

aktuální, historicky a společensky podmíněné podobě předvádí skrze nejružnější činnosti, nejčastěji takové, jakým se dříve říkávalo práce. Způsoby vytváření věcí či situací se stejně jako způsoby zaměstnání, vykazování a uznávání proměňují a zmnožují tak radikálním způsobem, že sociologům nezbývá než konstatovat, že nemáme nejmenší tušení, jak a čím se bude příští generace živit. Permanentní inovace světa vyžaduje permanentní inovaci sebe sama: adaptovat se na nové podmínky a příležitosti, rekvalifikovat, získávat nové kompetence, zvládat nové dovednosti, zachytávat trendy. Směr ukazují prekarizovaní kreativci a influenceři. Ekosystém nové práce nemá pevný tvar a prozatím se projevuje v nenápadných detailech. Právě na ně Kleinhamplová soustřeďuje svoji pozornost: posunky, pohyby, postoje, gesta. Konkrétně „menšinová gesta“, jak je nazvala Erin Manning.² Jsou sotva vnímatelná, neboť ještě nebyla docela definována a neusadila se do rutiny nebo pravidla. Jsou nejistá, neurčitá a improvizáčnická, ale přitom překvapivě všudypřítomná: epidemicky se šíří a objevují se v nejrozmanitějších společenských kontextech, které tak propojují do jednoho prostoru. Aktivují nové způsoby vnímání, vymýšlejí nové jazyky, ustavují nová společenství. Menšinové gesto je operativní: posouvá hranice pole a mění volnost toho, co se může stát. A co je nejdůležitější, coby heuristický nástroj nám ukazuje, že člověk, lidský aktér, volní subjekt, není tím, kdo určuje budoucí směr plavby.

Práce Barbory Kleinhamplové jsou důkladně analytické a díky tomu také důrazně politické. Odhalují specifickou rovinu jinakosti a společenské nerovnosti: nikoli jinakosti genderové, rasové, třídní či věkové, tedy

2 Erin Manning. *The Minor Gesture*. Durham – London: Duke University Press, 2016.

témat dominujících současnému aktivistickému umění, nýbrž jinakosti neurologické. Zpochybňují, že existuje jeden normální či zdravý způsob, jakým funguje lidský mozek a mysl, a poukazují naopak na rozmanitost jejich možných konfigurací a stavů, jež nejsou determinovány jen biologicky a geneticky, nýbrž také historicky a kulturně. Neurotypičnost je klíčovou, třebaže převážně implicitní politikou identity, která rámuje naši představu o správném životě – od způsobů vzdělávání po formy práce či mezilidských vztahů. Neurodiverzita naopak předpokládá neredukovatelnou pluralitu životních nálad a forem, v nichž jiné způsoby myšlení a vnímání implikují i jiné způsoby socializace a soužití (v minimální formě asistenci či facilitaci). Pojem neurodiverzity je používán v psychologii a psychiatrii primárně v souvislosti s poruchami autistického spektra, ADHD či dyslexií, může být však nosným konceptuálním nástrojem kulturní kritiky a analýzy, humanitněvědní i umělecké. S více či méně explicitní tematizací neurologické jinakosti se setkáme vlastně v každé úvaze o nových médiích, která překalibrovávají formy vnímání a pozornosti. Není pak náhodou, že Silicon Valley je dnes jednou z oblastí s největším výskytem poruch autistického spektra.

Manning v citované knize rozvádí také koncepci „autistické percepce“,³ jejíž projevy nachází i mimo oblast klinicky definované poruchy, mj. v umění. Autistické vnímání se vyznačuje jinou formou pozornosti i časovostí než vnímání typické: nerozčleňuje svět na vnímající subjekt a vnímané, od sebe oddělené objekty, je spíše zkušeností formujícího se pole vztahů, atmosféry či tonality, jeho pozornosti se vnucují obsedantní vzorce vytvářené podružnými detaily, jež by člověk běžně

3 Viz též Erin Manning. *Always More Than One: Individuation's Dance*. Durham – London: Duke University Press, 2013.

přehlédli. Autistické vnímání je obzvláště naladěno na menšinová gesta. Instalace Barbory Kleinhamplové často působí jako prostředí facilitované komunikace, jež skrze zviditelnění a uspořádání této sotva postřehnutelné gestikulace odkrývají emergentní formy vnímání a interakce, bytostně současnou ekologii praktik, jež teprve hledá svůj smysl a tvar. Osoby na jejích fotografiích a v jejích filmech mají nejčastěji podobu komparzu či stafáže – oněch vedlejších postav v pozadí, které se v tradičním umění vyskytují jako dekorativní doplněk bez nároku na zvláštní pozornost. Tito anonymní statisté mají oživovat hlavní výjev, aniž by jakkoli rušili celkový dojem malby: procházejí se po ulici nebo po břehu, postávají na okraji lesa nebo na návsi, věnují se svým běžným činnostem. Maximálně svou přítomností dodávají obrazu měřítko. U Kleinhamplové však vidíme pouze a jenom je. Stejně jako oni postrádáme výhled do krajiny, souvislost celku, malebné ztvárnění uspořádaného světa.

Vraťme se však ještě k úvodnímu obrazu: ženy čistící jachtu, ony vedlejší postavy, lze označit za zvláštní typ organismu, který podmiňuje nejen čistotu povrchu, ale synchronizovanou rytmizací připravuje plavidlo na nerušený provoz. Gilles Deleuze a Félix Guattari podotýkají, že stroje jsou dříve sociální než technické, respektive organicko-sociální.⁴ Uvnitř těl žen tiká rytmus práce nacházející výraz na úrovni jednotlivých a zcela jistě zmechanizovaných činností.

Nemusíme pochybovat o tom, že ženy starající se o jachtu jsou pod neustálým dohledem elektronického kamerového systému. Tyto slow dokumenty exploatačního charakteru vlastně ztrácejí smysl, protože jsou přehrávány před očima kontrolora v zatemněné místnosti

4 Gilles Deleuze – Félix Guattari. *Tisíc plošin*. Přeložila Marie Caruccio Caporale. Praha: Herrmann a synové, 2010.

plné obrazovek. Jsou to dva monadologické světy, jež spolu rezonují skrze elektrické kabely. Pro kontrolora nejsou ženy na obrazovce lidskými bytostmi, on pouze dohlíží na to, aby byla práce dokonána. Když Baudrillard hovoří o obrazovce jakožto prostoru, v němž se potenciálně odehrává aktualizace všeho v jednom jediném okamžiku,⁵ pohyby těch, co čistí jachtu, se stávají simulakry fyzického jednání, protože jsou mediovány a zároveň konstruovány rozhraním obrazovky, virtuální realitou. Nemají jinou referenci než samy sebe, ale díky tomu, že odkazují samy na sebe, multiplikují se ve své repetitivnosti, podrývají dojem transparency obrazovky, opakují se ve smyčce a zdánlivě totožném rytmu. Ovšem to je pouze klam – rytmus pohybů je v každém singulárním momentu vždy odlišný, je determinován záchvěvy organismu a každé malé zaškubnutí, respektive to, co by kontrolorem bylo interpretováno jako neekonomický pohyb, je znakem lidské únavy, stroje, jenž nemůže dále pokračovat, je znakem obnažení skryté hlubiny imperceptibilních změn, jež mohou vést ke smrti. Vidět smrt, její záchvěvy, na digitální obrazovce je toxické – zdrcující a návykové zároveň.

Tématem únavy bylo fascinováno již 19. století.⁶ Dělníci prekarizovaní v továrnách, úředníci nekonečné hodiny sedící v kancelářích, obchodní cestující, policisté, inženýři – u těch všech se dle odborné i populární literatury začala projevovat únava, jak psychická, tak fyzická. Lidské tělo, chápáné jako stroj, jako součástka velkého technického a sociálního stroje, potřebuje palivo, aby bylo schopno vykonávat dané úkony bez zadření, s maximální efektivitou. Samozřejmě že jednotlivé tělo

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

6 Anson Rabinach. *The Human Motor: Energy, Fatigue, and the Origins of Modernity*. New York: Basic Books, 1990.

je redundantní, pokud stroj organismu vypoví službu, je ihned nahrazen tělem jiným. Smyslem ovšem je z těla vytáhnout co nejvyšší možný výkon.

*Mnozí lidé mají silné nutkání si
při telefonování „čmárat“.⁷*

Politizace bez historizace vždy nevyhnutelně ústí v ideologii nebo politikaření. Jistou slabinou prací Erin Manning je právě nedostatečné historické povědomí. Ač je samotný pojem neurodiverzity relativně nový, problematiku rozmanitosti a proměn subjektivní zkušenosti otevřela skupina autorů již v prvních desetiletích 20. století. Ben Singer označuje jejich přístup přiléhavým označením „neurologické koncepce modernity“.⁸ Má na mysli především Georga Simmela, Siegfrieda Kracauera a Waltera Benjamina, tedy autory, kteří vedle sociálních, ekonomických, demografických, technologických či politických změn přihlíželi také k tomu, jak tyto změny přispívají ke vzniku nových mentalit a modů percepce. Jejich kulturní analýzy jsou vždy současně psychopatologií doby, zkoumáním transformací duševního života v nové situaci rychlosti, fragmentarizace a dezorientace. Důsledně interdisciplinární přístup přitom vždy podepírali kvazi-etnografickým pozorováním nově vznikajících urbánních kmenů s důrazem na jejich zdánlivě marginální, vnějškové a okrajové projevy a gesta:

7 Marshall McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Přeložil Miloš Calda. Praha: Odeon, 1991, s. 248.

8 Viz Ben Singer. „Modernita, hyperstimuly a vzestup populární senzačnosti“. Přeložil Jakub Kučera. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 190–205.

„Zbavme se přece bludu, že jsou to – i když jen v převážné míře – veliké události, které určují člověka. Hlouběji a trvaleji jej ovlivňují maličké katastrofy, z nichž sestává všední den, a jistě je lidský osud převážně vázán takovými miniaturními událostmi.“⁹

Autoři neurologického pojetí modernity přitom metodicky upřesňovali a revidovali přesvědčení, které v západních kulturách převládalo od počátku 19. století: že totiž život v urbánních, industrializovaných společnostech, který je nebývale ovlivněn moderními technologiemi a formami komunikace, způsobuje epidemii nervových onemocnění. Podle skotského lékaře a reformátora Thomase Trottera byly v předchozích staletích nejčastějším onemocněním horečky, avšak na počátku 19. století představovaly nervové choroby již dvě třetiny ze všech nemocí v civilizovaném světě.¹⁰ V šedesátých letech 19. století zpopularizoval americký neurolog George Beard termín neurastenie, označované za „chorobu století“.¹¹ Neurastenii neboli nervovou slabost charakterizoval jako proteovskou chorobu projevující se obavami a úzkostmi, neurčitými bolestmi, migrénami, poruchami spánku a soustředění či přecitlivělostí. Způsobovaly ji stupňující se nároky na nervovou energii v technologicky založené a rychle se měnící společnosti, přičemž mezi hlavní faktory podle Bearda

- 9 Siegfried Kracauer. *Zaměstnanci z nejnovějšího Německa*. Praha: Jednotný svaz soukromých zaměstnanců v Republice československé, 1931, s. 51.
- 10 Thomas Trotter. *A View of the Nervous Temperament: Being a Practical Inquiry into the Increasing Prevalence, Prevention, and Treatment of Those Diseases Commonly Called Nervous, Biliary, Stomach & Liver Complaints, Indigestion, Low Spirits, Gout, &c.* Newcastle: Edw. Walker, 1807, s. xvii.
- 11 George M. Beard. „Neurasthenia, or Nervous Exhaustion“. *The Boston Medical and Surgical Journal*. 1869, roč. 3, č. 18, s. 217–221.

patřily parní energie, periodický tisk, telegraf, rozvoj věd a vzdělávání žen.¹²

Medicínsko-epidemiologický kontext proměny nervového života coby civilizační choroby je důležitým pozadím uvažování o médiích v neurologických teoriích modernity. Může nám také dobře ilustrovat, jak o médiích kritičtí teoretici přemýšleli. Zejména Benjamin rozlišoval ve svých textech mezi pojmy médium a aparát. Médii přitom nerozuměl konkrétní technické přístroje a zařízení nebo formy reprezentace (aparáty), ale spíše milieu, atmosféru či prostředí, v němž se uskutečňuje lidské vnímání a jež je specifickým způsobem organizováno a konfigurováno prostřednictvím vyvíjejících se technických aparátů.¹³ Toto rozlišení je zásadní a my jej chceme zdůraznit navazující pojmovou dichotomií, rozlišením „operátéra“ a „operátora“. Operátér je tradičně obsluha nějakého technického přístroje či zařízení: fotoaparátu, vysílačky, filmové kamery nebo promítačky, radaru atp. Operátérem je také lékař provádějící operaci, typicky chirurgický zákrok (na souvislost mezi prací kameramana a chirurga poukázal již Benjamin). Operátér odkazuje k novým druhům činností, interakcí a gest, jež vznikají při těsném kontaktu s technickým aparátem a odsouvají do pozadí gesta jiná (spoušť fotoaparátu vyžaduje jinou gestikulaci než držení štětce, šicí stroj jinou gymnastiku pohybu než jehla s nití – mačkání tlačítek nahrazuje fyzické úsilí potřebné pro manipulaci s nástrojem). Současně také odhaluje obecnější ekonomické a sociální proměny – kupříkladu ve fotografických ateliérech 19. století je „autorem“ snímků, pořízených

12 Viz též Charles E. Rosenberg. „Patologie pokroku: Představa civilizace jako rizika“. Přeložil Tomáš Dvořák. *Teorie vědy*. 2005, roč. 27, č. 4, s. 131–152.

13 Antonio Somaini. „Walter Benjamin's Media Theory: The *Medium* and the *Apparat*“. *Grey Room*. 2016, č. 62, s. 7–41.

anonymními operátéry, držitel licence na provozování ateliéru. Jak píše Marshall McLuhan:

„Tím, že znovu a znovu přijímáme nové technologie, stáváme se jejich servomechanismem. Abychom tyto předměty, tyto naše extenze mohli vůbec používat, musíme jim sloužit jako Bohům či pseudonáboženstvím. Indián se stal servomechanismem své kanoe, kovboj svého koně a úředník správní rady servomechanismem svých hodin.“¹⁴

Jako operátor se pak označuje osoba, která obsluhuje nějaký větší a komplikovanější technický systém, nezačází přímo s výrobním zařízením, ale spíše manipuluje s distribuovanou technicko-sociální soustavou, dohlíží na ni a provádí kvalifikované technické operace. Příkladem operátora může být dispečer řídicího střediska, jehož práce je již převážně administrativní a komunikační.¹⁵ Operátor je obsluhou onoho organicko-sociálního stroje, jeho gestikulace se odpoutává od konkrétního pracovního úkonu a jednotlivého zařízení a v meziprostorech moderního světa ustavuje specifickou ekologii praktik, jež se mohou zdát samy o sobě nesmyslné, bezúčelné a bezpředmětné: „čím více gesta ztrácela svou nenucenost pod tlakem jakýchsi neviditelných sil, tím více se život stával nedešifrovatelným.“¹⁶

Operátor není jiným druhem bytosti než operatér, je spíše jejím novým rozměrem, kdy se bezmála každá všednodenní činnost stala operacionalizovanou: ope-

14 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím*, s. 54.

15 Viz Tomáš Dvořák. „Malé dějiny operačního střediska“. In: Tomáš Dvořák et al. *Epistemologie (nových) médií*. Praha: NAMU, 2018, s. 151–185.

16 Giorgio Agamben. *Prostředky bez účelu: Poznámky o politice*. Přeložila Naděžda Bonaventurová. Praha: Sociologické nakladatelství, 2003, s. 48.

ratérova přísně specializovaná gesta generují řetězce činností, mikrosvěty praktik pronikajících stejnou měrou do sféry práce i volného času. Povahu a životní náladu Kracauerových „zaměstnanců“ nejlépe vystihuje marginální, subalterní personál: faktótum, runner, holka pro všechno, asistent, obsluha, zřízenec, prostředník, pomocník, delegát, posel, pravá ruka. Operatéri jsou anonymními články operačních řetězců, jež drží svými superfluidními – tekutými a zbytečnými – pohyby moderní svět pohromadě.

Theodor Adorno se svou typickou jízlivostí označoval jejich počínání jako pseudoaktivitu; jedním z typických zástupců „dobrodruhů pseudoaktivity“ mu byl radioamatér, který ve své komůrce usilovně loví signály, jejichž význam je mu lhostejný, a raduje se z účasti na systému komunikace, na který nemá sebemenší vliv:

„V radiotechnice si kutil dobývá velkou úctu. Trpělivě konstruuje přístroje, jejichž nejdůležitější součástky musí koupit hotové, a hledá pak v éteru tajemství krátkých vln, jež žádným tajemstvím nejsou. Jako čtenář indiánek a cestopisů objevoval kdysi neznámé země a razil své stezky pralesem. Jako kutil se stane objevitelem právě těch průmyslových výrobků, které mají zájem na tom, aby jím byly objeveny. Nepřináší si domů nic, co by mu nebylo domů doručeno.“¹⁷

Pseudoaktivita udržuje při životě iluzi autonomního, svobodného aktéra, vytváří zdání smysluplné činnosti, jíž se člověk pokouší podílet na dění anonymního mechanismu.

17 Theodor W. Adorno. „O fetišovém charakteru v hudbě a regresi sluchu“. Přeložil Ivan Vojtěch. *Divadlo*. 1964, roč. 15, č. 1, s. 16–22 a č. 2, s. 12–18.

*Hle, co dělám: postavím svůj přístroj
na pevný dřevěný stativ, jehož kovovou
hlavici lze natáčet všemi směry. Jeden
nebo dva zřízenci nakreslí podle
mých pokynů, pomocí dlouhé tyčky
a modré tužky, na koberec anebo na
podlahu hranice, v nichž herci musí se
pohybovati, aby neunikli čochce.
Tomu se říká vyznačovati pole.
Rýsují je jiní, já ne. Já toliko propůjčuji
své oči tomu malému přístroji, aby
mohl udat, kde až může bráti.¹⁸*

Uvedená citace pochází z úvodu románu Luigi Pirandella *Natáčí se! Zápisky Serafina Gubbia, filmového operatéra*, a je symptomatickou pro analýzu vztahu mezi „novými“ médii a lidskými „aktéry“ v evropské (i tuzemské) avantgardě. Pokusíme se zde ve stručném náčrtu podat genealogii reflexe toho, jakým způsobem se přistupovalo k nově se rozšiřujícím technologiím a jak bylo vykresleno postavení člověka v rámci jejich ovládnutí neboli „operování“ s nimi.

Již samotný název Pirandellovy knihy je dvojznačný: na jedné straně se odkazuje k performativu, jenž strukturuje a diktuje rytmus dne filmového studia, na straně druhé je takto ostatními účastníky narativu (od herců přes režiséry, kostyméry až k zaměstnancům zajišťujícím hladký běh natáčecího dne) nazývána hlavní postava románu, Serafin Gubbio. Ten jim to ovšem nemá za zlé, a jak je vidno z předloženého úryvku, svoji pozici operatéra kamery přijímá bez uzardění, a to dokonce tak přesvědčeně, že si skrze ni vytváří vlastní odsubjek-

18 Luigi Pirandello. *Natáčí se! Zápisky Serafina Gubbia, filmového operatéra*. Přeložil Václav Jiřina. Praha: Družstevní práce, 1930, s. 9.

tivizovanou identitu. Serafin sám sebe považuje pouze za pozorovatele dění kolem sebe, nijak se neangažuje v sociálních vztazích a nevytváří intimnější vazby se svým okolím, dokonce se označuje za studenta a analytika lidského chování: „Studuji lidi při jejich nejneobvyklejších zaměstnáních, chtěje se přesvědčiti, podaří-li se mi objevit na jiných to, co mně chybí ve všem, cokoli konám: jistotu, že chápou, co dělají.“¹⁹

Jako by on sám byl odtělesněným okem, biologem zkoumajícím pochody živočišného druhu, aby pochopil smysl jeho existence. Jeho pohled je nesen touhou po afirmativním prokázání, že za lidskými úkony a činnostmi se skrývá nějaký smysl, kterého jsou si lidé vědomi, zatímco on nikoli; doufá, že jeho přirozené nastavení je anomální, přičemž však zjišťuje, že za fasádou sebevědomých tváří ostatních se skrývá stejný děs jako uvnitř jeho samého. I přes tuto dalo by se říci antropologickou konstantu je stejně Serafin tím, koho bychom mohli nazvat *exclu*: nepatří nikam a pohybuje se na hranici mezi lidským a nelidským. Jeho pohled získává rysy artificiality: jakmile se na někoho zahledí a podrobí zkoumání, tak se jich „zmocní zmatek a rozpaky tak neklidné, že by mi jistě vynadali, anebo by se na mne vrhli, kdybych je zkoumal ještě chvilku“.²⁰

Mohlo by se na první pohled zdát, že aparát/kamera jen zdůrazňuje Serafinův postoj k životu, je extenzí a exemplifikací jeho, bergsonovsky řečeno, tendence. Opak je ale pravdou, je to mnohem spíše Serafin, kdo je extenzí kamery: jeho slovník přejímá řeč filmových operatérů, přijímá jméno „pan Natáčí sel“, a byť se mu na jeden okamžik nepodaří zůstat mimo strukturu intimních a milostných zápletek na filmovém place, nakonec dochází k naprosté inhibici: přestává mluvit.

19 Tamtéž, s. 7.

20 Tamtéž.

Při natáčení nebezpečné scény herce se lvem začne zvíře filmovou hvězdou pojídat, zatímco Gubbio je u celého aktu na zataraseném náměstí přítomen. Místo aby unikl možné smrti, automaticky točí klikou aparátu, jeho oko je okem kamery a detailně zachycuje celou scénu. Zapomíná sám na sebe, stává se dokonalým služebníkem aparátu, stává se dokonalým filmovým operatérem:

„Natáčet! Natáčet jsem. A dostal jsem v daném slově: až do konce! Ale pomstu, kterou jsem chtěl vykonat na povinnosti, již mám jako služebník stroje, krmit totiž svůj malý přístroj lidským životem, obrátil život zrovna v nejkrásnějším proti mně. Nuže dobrá! Nikdo aspoň nebude moci teď popírat, že jsem dosáhl dokonalosti. Jako filmový operatér jsem nyní opravdu dokonalý.“²¹

Z ambivalentního postoje k přístroji (který, jak je Serafin přesvědčen, může za to, že v sobě nemůže nalézt ani náznak lidství), z ambivalentního postoje k exploatačnímu charakteru filmového průmyslu, kdy je mu na jedné straně práce bytostně nepříjemná a na straně druhé ho jeho determinace určuje k tomu, aby byl tím nejlepším filmovým operatérem (proto ono „vykonání pomsty“ a vzápětí „dosažení dokonalosti“), se přechází k nastínění služebního vztahu mezi člověkem a přístrojem: jakmile dojde k jejich úplnému chiasmatu, člověk není připraven na detailnost a ostrost vidění přístroje, odchází proměněn, zbaven svého vlastního já a je již naprosto odcizen světu kolem. Stává se přístrojem. Jakkoli získá Serafin Gubbio díky držení se povinnosti natáčet až do samého konce obrovský finanční kapitál, ztrácí poslední znak lidskosti – řeč. Jediné, pro co je rozhodnut, je pokračo-

²¹ *Tamtéž*, s. 239.

vat v práci, nyní již na nové úrovni bytí; Serafin Gubbio má sice tělo, které je podmínkou možnosti manipulace s aparátem, ale ve všech ostatních ohledech již člověkem není, on a aparát spadají v jedno: „ve smyslu, který dávám svému zaměstnání, chci nadále tak pokračovat – sám, němý, neúčastný – být filmovým operátorem.“²²

Walter Benjamin, poukazující ve své známé eseji „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ z roku 1936 na vztah herce a kamery, se Pirandellovi nijak nevzdaluje. Stejně jako Pirandello upozorňuje Benjamin v souvislosti s vyměřováním prostoru oka kamery, že při „natáčení filmu nemůže žádný herec požadovat, aby měl přehled o souvislosti, v níž se nachází jeho vlastní výkon“.²³ Filmový herec není divadelním hercem v tom smyslu, že by byl schopen zastat celou řadu protichůdných rolí, ale „hraje sám sebe“, a proto oslovuje tak širokou masu diváků, nechává aparátem „reprodukovat sám sebe“.²⁴ I Benjamin si všímá role filmového operátora. Připodobňuje ho k chirurgovi, který „v rozhodujícím okamžiku nepřistupuje k nemocnému jako člověk k člověku, ale naopak do něj operativně proniká“.²⁵ Postava operátora znovu získává odosobněné charakteristiky, jako by operátor spadl v jedno s aparátem. To umožňuje předložit oku (recipienta) dosud neviděný sled obrazů, který překračuje hranice biologických determinací lidského zraku. Operátor je služebníkem aparátu.

Pirandellův román byl vydán roku 1915 a je symptomatickou ukázkou reflexe vztahu člověk-aparát v případě „nového“ média, které se od svého počátku rozvíjelo a rozšiřovalo neuvěřitelnou rychlostí. Stejně tak

22 *Tamtéž*, s. 245.

23 Walter Benjamin. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“ In: Týž. *Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 314 (kurzíva v originále).

24 *Tamtéž*.

25 *Tamtéž*, s. 318.

Benjaminovy poznámky jsou názornými příklady obecného náhledu na nově konstituované chiasma mezi lidským a technickým.

Pojem operatérství se objevuje i v tuzemské avantgardě ve dvacátých a třicátých letech 20. století. Ve vztahu k využívání filmového či fotografického média razí Karel Teige často pojmy, jako jsou „konstruktéři“ či „foto-operatéři“. Obecně ale ty, kteří operují s novými médii, nazývá buď „inženýry“, nebo „řemeslníky“, již dokonale ovládají všechny aspekty aparátu. To samozřejmě souvisí s prudkým rozvojem techniky v souvislosti s první světovou válkou a budováním sovětského Ruska ve dvacátých letech 20. století. Teigeho názory na povahu soudobé „strojově-technické“ civilizace vyznačují vztahy mezi technikou, uměním a společností. Nové technologické aparáty se mohou stát nástroji válečného běsnění, což Teige odmítá, také však mohou mít zásadní význam pro budování „nového světa“.²⁶ Lze dokonce tvrdit, že diskurz tuzemské meziválečné avantgardy se artikuluje mezi pólem fascinace možnostmi techniky a strachem z její síly podmanit si svět.

Zůstaňme ještě na okamžik u filmového operatérství. Ve druhém čísle sborníku *Život* z roku 1922 byla publikována stať Jeana Epsteina, která toto téma explicitně zmiňuje. Epstein se, stejně jako Pirandello, obrací ke strojovitosti kamerového aparátu, přičemž vyznačuje difference mezi lidským zrakem/viděním, který je tendenčně regulován kognitivním aparátem směřujícím k „idealizaci“, „abstrakci“, „vysvětlování“, „vybírání“ a „přetváření“. Umělé oko kamery oproti tomu vidí, „pomyšlete na to, vlny pro nás nezachytitelné“.²⁷ Následně

26 Karel Teige. „Báseň, svět, člověk.“ In: Týž. *Výbor z díla I. Svět stavby a básně*. Praha: Československý spisovatel, 1966, s. 487–500.

27 Jean Epstein. „Kino“. In: Jaromír Krejcar (ed.). *Život*, r. 2. Přeložil

s pomocí antropomorfizujících metafor zdůrazňuje, co je pro aparát význačné: „Přijímací aparát je kovový mozek, standardisovaný, továrně vyráběný, rozšířený v několika tisících exemplářů [...] a teprve po něm přijdou ostatní umělci: režisér a operatér.“²⁸ Primát aparátu je tak znovu zjevný, lidský subjekt přichází až „po něm“, operuje s ním, ovládá jej, ale de facto je to aparát, který formuje lidskou činnost a svou konstitucí nutí člověka k jistým typům úkonů a nakládání s ním.

Tuzemští filmoví operatéři jsou často zároveň avantgardními režiséry (vzpomeňme například tvorbu Alexandra Hackenschmieda nebo rané snímky Otakara Vávry). Koncept filmového operatérství je v českém myšlení o filmovém médiu přítomný, ať se jedná o formu překladu cizojazyčných článků nebo vlastních teoretických statí a textů.

Josef Šíma publikuje ve sborníku *Život* z roku 1922 stručnou stať „Reklama“. Reklama je podle něj dokonalým odrazem doby, je všudypřítomná a skrze opakování hypertrofuje nabídku daného produktu. Šíma nijak nebrojí proti apriornímu komerčnímu charakteru reklamy, a i proto podotýká, že chápat reklamu jako umění by bylo zavádějící. K vyjasnění vztahu mezi uměním a reklamou používá příměr inženýrství a architektury:

„Nikdo nemůže nazvati obrovská přístavní obilná sila newyorská, nebo obrovité údolní přehradý severoamerických řek architekturou ve smyslu architektury jako umění. Je však jisto, že moderní architektura nesmí býti po technické stránce méně nežli kterékoli dílo moderního inženýra.“²⁹

Karel Nešeda. Praha: Umělecká beseda, 1922, s. 145.

28 *Tamtéž*.

29 Josef Šíma. „Reklama“. In: J. Krejcar (ed.). *Život*, s. 103.

I ten, kdo tvoří reklamu, je řemeslníkem/inženýrem, který dokonale ovládá daný aparát/přístroj. Šíma de facto tvrdí, že reklama je na stejné úrovni jako kinematograf: obé zasahuje masy, obé předpokládá operativní zacházení s aparáty, nemůže si však klást nárok na to, aby se jednalo o umění v klasickém slova smyslu. Analogie mezi reklamou (plakátem) a kinematografem spočívá v tom, že jak reklama, tak kinematograf pracují se světlem a s transpozicí světla, v reklamě a kinematografu „nalézá odezvu vše, co dává charakter novému věku, mechanika, obchod, praktická věda“.³⁰ Ti, co jsou zodpovědní za tvorbu produktů, stojí poněkud v pozadí, ale vykreslené strukturální vztahy mezi inženýrstvím a architekturou dávají tušit, že na místo inženýrů se v případě reklamy (explicitně) hovoří o řemeslnících, v případě kinematografu (implicitně) o filmových operátérech. Nejsou to umělci, ale odborníci umožňující předestřít divákovi (recipientovi) nový náhled na život, a přitom od něj nejsou odloučení.

*Osvobozený od nástrojů, gest,
svalů, od programového jednání, od
paměti, osvobozený od představivosti
díky zdokonalení vysílacích médií,
... se zoologický Homo sapiens
pravděpodobně blíží ke konci
své kariéry.³¹*

S nástupem digitálních technologií, s existencí a postupující miniaturizací různých gadgets dochází k tomu, že se na jedné straně určité momenty vztahu člověk-

³⁰ Tamtéž.

³¹ André Leroi-Gourhan. *Gesture and Speech*. Přeložila Anna Bostock Berger. Cambridge, MA.: The MIT Press, 1993, s. 407.

-technologie/přístroj zintenzivňují, jiné naopak rearticulují a proměňují. Z předloženého výkladu je zřejmé, že zmínění autoři implicitně i explicitně zdůrazňují nutnost rozlišení mezi sférou organického a anorganického; člověk dokonale „ovládá“ aparát, ale přichází jaksí „až po něm“, a byť se skrze tento kontakt proměňuje, artificiální a lidské je stále odděleno – jedinec je vůči stroji ve služebném postavení.

Mohlo by se zdát, že v současném světě se situace nemění, že se lidský subjekt pouze stává větším „otrokem“ technologií. V soudobém kontextu však rozlišování mezi lidským a ne-lidským ztrácí na významu – život „v médiích nemá žádný vnějšek“. ³² Proto nedává valného smyslu hovořit o „podmanění“ člověka přístroji; člověk s nimi splývá a přístroje splývají s ním: vytváří se spleť chiasma, kde ani jedna z linií není postavena nad druhou. Takto je možné chápat i například koncept kyborga či obecně prolínání každodenní a virtuální reality.

A proto v tomto kontextu hovoříme o „operátorech“ nových médií. Operátoři, stejně jako operatéři, mají expertní znalosti daných systémů, jsou „do“ nich napojeni ale mnohem intimněji než v případě kinematografu nebo fotografie – virtuální realita je intenzivně imerzivní. Naše tělo již „nefunguje“ samo o sobě, jeho funkce nejsou přístroji doplňovány, ale utuženy a vyztuženy. Na úrovni operátorství dochází k proměně chápání těla. Mnohem více se zdůrazňují módy afektivity a senzitivity, pozornost se v oblasti teoretické reflexe přesouvá k subjektivní zkušenosti prožívání – tělo se stává projekční plochou intenzit, jež tyto intenzity nejen konzumuje, ale i produkuje. Strojovitost těla není artificiální, ale ani organická: je něčím mezi; záhybem organického a anorganického.

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

Podobně se v kontextu operátorství komplikuje rozdíl mezi aktivitou a pasivitou, činným a trpným rodem: nelze jednoznačně rozlišit, kdo či co činnost vykonává a kdo či co je jí zasažen. Kriticky na toto zpochybnění tradičního dualismu poukázal již Adorno svou koncepcí pseudoaktivity. Mnohem vhodnější je však označovat postoj operátora jako pseudopasivní: vyznačuje se periferní pozorností, neokázalými, sotva postřehnutelnými gesty. Netvoří díla, neartikuluje názory, nezaujímá postoje, nýbrž sdílí, přeposílá, komentuje, sleduje, odkazuje a filtruje, čímž donekonečna zmnožuje stejně nepatrné pohyby jiných. Subalterní kulturní techniky³³ se díky tomu dnes prosazují v bezprecedentní míře, nabývají moci a vyživují nové formy neuronových tkání, které podmiňují, jak se cítíme, vnímáme a chápeme.

33 Markus Krajewski. „The Power of Small Gestures: On the Cultural Technique of Service“. *Theory, Culture and Society*. 2013, roč. 30, č. 6, s. 94–109.

Použité zdroje

- Adorno, Theodor W. „O fetišovém charakteru v hudbě a regresu sluchu“. Přeložil Ivan Vojtěch. *Divadlo*. 1964, roč. 15, č. 1, s. 16–22 a č. 2, s. 12–18.
- Agamben, Giorgio. *Prostředky bez účelu: Poznámky o politice*. Přeložila Naděžda Bonaventurová. Praha: Sociologické nakladatelství, 2003.
- Baudrillard, Jean. *Dokonalý zločin*. Přeložila Alena Dvořáčková. Olomouc: Periplum, 2001.
- Beard, George M. „Neurasthenia, or Nervous Exhaustion“. *The Boston Medical and Surgical Journal*. 1869, roč. 3, č. 18, s. 217–221.
- Benjamin, Walter. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“. In: Týž. *Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009.
- Blumenberg, Hans. *Shipwreck with Spectator: Paradigm of a Metaphor for Existence*. Přeložil Steven Rendall. Cambridge, MA: The MIT Press, 1997.
- Deleuze, Gilles – Guattari, Félix. *Tisíc plošin*. Přeložila Marie Caruccio Caporale. Praha: Herrmann a synové, 2010.
- Deuze, Mark. *Media Life: Život v médiích*. Přeložila Petra Izná. Praha: Karolinum, 2015.
- Dvořák, Tomáš. „Malé dějiny operačního střediska.“ In: Tomáš Dvořák et al. *Epistemologie (nových) médií*. Praha: NAMU, 2018, s. 151–185.
- Epstein, Jean. „Kino“. In: Jaromír Krejcar (ed.). *Život*, r. 2. Přeložil Karel Nešeda. Praha: Umělecká beseda, 1922.
- Kracauer, Siegfried. *Zaměstnanci z nejnovějšího Německa*. Praha: Jednotný svaz soukromých zaměstnanců v Republice československé, 1931.
- Krajewski, Markus. „The Power of Small Gestures: On the Cultural Technique of Service“. *Theory, Culture and Society*. 2013, roč. 30, č. 6, s. 94–109.
- Leroi-Gourhan, André. *Gesture and Speech*. Přeložila Anna Bostock Berger. Cambridge, MA.: The MIT Press, 1993.
- Manning, Erin. *The Minor Gesture*. Durham – London: Duke University Press, 2016.
- Always More Than One: Individuation's Dance*. Durham – London: Duke University Press, 2013.
- McLuhan, Marshall. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Přeložil Miloš Calda. Praha: Odeon, 1991.
- Pirandello, Luigi. *Natáčí se! Zápisky Serafina Gubbia, filmového operátora*. Praha: Družstevní práce, 1930.
- Rabinbach, Anson. *The Human Motor: Energy, Fatigue, and the Origins of Modernity*. New York: Basic Books, 1990.
- Rosenberg, Charles E. „Patologie pokroku: Představa civilizace jako rizika“. Přeložil Tomáš Dvořák. *Teorie vědy*. 2005, roč. 27, č. 4, s. 131–152.

- Singer, Ben. „Modernita, hyperstimuly a vzestup populární senzačnosti“. Přeložil Jakub Kučera. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 190–205.
- Somaini, Antonio. „Walter Benjamin's Media Theory: The *Medium* and the *Apparat*“. *Grey Room*. 2016, č. 62, s. 7–41.
- Šíma, Josef. „Reklama“. In: Jaromír Krejcar (ed.), *Život*, r. 2. Praha: Umělecká beseda, 1922, s. 102–103.
- Teige, Karel. „Báseň, svět, člověk.“ In: Týž. *Výbor z díla I. Svět stavby a básně*. Praha: Československý spisovatel. 1966, s. 487–500.
- Trotter, Thomas. *A View of the Nervous Temperament: Being a Practical Inquiry Into the Increasing Prevalence, Prevention, and Treatment of Those Diseases Commonly Called Nervous, Bilious, Stomach & Liver Complaints, Indigestion, Low Spirits, Gout, &c.* Newcastle: Edw. Walker, 1807.

Aparáty bez spouště

Michal Šimůnek

*Look, no hands.
(reklamní slogan na zadní
straně prodejního obalu
fotoaparátu Google Clips)*

*Aparáty byly vynalezeny proto,
aby fungovaly automaticky,
to znamená nezávisle na budoucích
lidských zásazích.
Právě proto byly vyrobeny:
aby člověk z nich byl vyloučen.
(Vilém Flusser, *Za filosofii fotografie*)¹*

Transformace fotografie poté, co se fotoaparát prolнул s počítačem a internetem a samotná fotografie se změnila v digitální data ovládaná spíše algoritmy a procesory než gesty a řemeslnou dovedností lidí, je jedním z klí-

1 Vilém Flusser. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena a Josef Kosekovi. Praha: Hynek, 1994, s. 72.

čových témat současného myšlení o fotografii. Proměny identity fotografie a fotografických praxí lze nahlédnout v řadě různých souvislostí: fotografování je snadnější a dostupnější než kdy dříve, stalo se triviální a téměř bezděčnou součástí každodennosti;² nárůst produkce a konzumace obrazů akceleroval do podoby záplavy obrazových dat;³ důvěra v indexikální pravdivost fotografie je ohrožována její snadnou manipulovatelností, a zejména pak masivním vyvazováním technických obrazů z jejich spojení s místem a časem vzniku;⁴ čtení

- 2 Například Daniel Rubinstein a Katrina Sluis na prahu končící kultury Kodaku a nastupující éry Nokie konstatovali, že technologické proměny související s prolnutím fotoaparátu a telefonu, s nástupem digitální fotografie a sdílením fotografií na internetu „neznamenaly revoluci v populární fotografii“, avšak samotné „zmizení fotoaparátu v mobilním telefonu zajistilo, že i ten nejbanálnější okamžik dne se může stát předmětem fotografického snění“. Daniel Rubinstein – Katrine Sluis. „A Life More Photographic. Mapping the Networked Image“. *Photographies*. 2008, roč. 1, č. 1, s. 9.
- 3 Tomáš Dvořák – Jussi Parikka (eds.). *Photography off the Scale. Technologies and Theories of the Mass Image*. Edinburgh: University of Edinburgh Press, 2021.
- 4 Principy dekontextualizace a rekontextualizace nejsou až rysem digitální a online fotografie, nýbrž jsou součástí samotné povahy fotografie: viz např. slavné Benjaminovy úvahy o ztrátě auratičnosti „vyfotografovaného“. Walter Benjamin. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti.“ In: Týž. *Výbor z díla I. Literárněvědné studie*. Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 299–326. Z nedávnější doby jsou významné např. texty Paula Froshe o dekontextualizaci databankových reklamních fotografií, např. Paul Frosh. *The Image Factory: Consumer Culture, Photography and the Visual Content Industry*. Oxford: Berg, 2003. Celia Lury pak již na konci 90. let upozorňovala na principiálně arbitrární vztah fotografie ke kontextu svého vzniku. V tomto smyslu hovoří o odkontextualizaci (*outcontextualisation*), již nechápe pouze jako „proces dekontextualizace a rekontextualizace, ale jako způsobilost věci, objektu či jejich části k vyvázání z kontextu“. Celia Lury. *Prosthetic Culture. Photography, Memory and Identity*. London – New York: Routledge, 1998, s. 19.

a užívání fotografií jakožto tradičního sdělení „toto bylo“⁵ se mění v prchavé konstatování „toto je“.⁶ Jedna z klíčových proměn fotografie se však odehrává v rovině vztahu mezi operátorem a aparátem. Jednání a práce lidí se totiž zdají být stále více vytlačovány dovednostmi strojů, senzorů, algoritmů a umělé inteligence, jež mohou technické obrazy vytvářet a šířit (téměř) bez lidského operátora. Samotné obrazy se tak z lidské perspektivy stávají absurdní (*mindless*),⁷ operativní,⁸ soft,⁹ programové (*programmatic*),¹⁰ nelidské (*nonhuman*)¹¹ či neviditelné (*invisible*).¹²

Tato kapitola vychází z výše naznačeného post-fotografického a „operativního“ paradigmatu,¹³ nezaměřuje

- 5 Roland Barthes. *Světlá komora. Poznámka k fotografii*. Přeložil Miroslav Petříček. 2. vyd. Praha: Agite/Fra, 2005 [1. vyd. 1994].
- 6 Mikko Villi. „Hey, I'm Here Right Now": Camera Phone Photographs and Mediated Presence". *Photographies*. 2015, roč. 8, č. 1, s. 3–22.
- 7 John Tagg. „Mindless Photography". In: Jonathan James Long – Andrea Noble – Edward Welch (eds.). *Photography. Theoretical Snapshots*. London – New York: Routledge, 2009, s. 16–30.
- 8 Harun Farocki. „Phantom Images". *Public*. 2004, č. 29, s. 12–22.
- 9 Ingrid Hoelz – Rémi Marie. *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image*. Bristol: Intellect, 2015.
- 10 Yanai Toister. „Photography. Love's Labour's Lost". *Photographies*. 2019, roč. 12, č. 1, s. 117–133.
- 11 Joanna Zylińska. *Nonhuman Photography*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.
- 12 Trevor Paglen přebírá Farockiho vymezení operativních obrazů, zdůrazňuje však na nich právě jejich neviditelnost: „operativní obrazy nejsou lidem pouze cizí – jsou pro ně doslova neviditelné". Trevor Paglen. „Operational Images" [online]. *e-flux journal*. 2014, č. 59 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.e-flux.com/journal/59/61130/operational-images/>. Viz též Trevor Paglen. „Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)" [online]. *The New Inquiry*. 8. 12. 2016 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>.
- 13 Jeden z mála přehledů myšlení o operativních obrazech nabízí stať A. Hoel, viz. Aud Sissel Hoel. „Operative Images. Inroads to

se však na vojenské, policejní či průmyslové využívání autonomních aparátů a obrazů, s ohledem na něž jsou výše vyjmenované koncepce zpravidla konstruovány. Místo toho se soustředí na oblast *vernakulární fotografie*¹⁴, kterou chápu ve smyslu *každodenních fotografických praxí*, tedy fotografií, jež zachycují každodenní život, v jehož rámci byly také vytvořeny, jsou v něm užívány a nabývají v něm své specifické významy.¹⁵ Cílem

a New Paradigm of Media Theory". In: Luisa Feiersinger – Kathrin Friedrich – Moritz Queisner (eds.). *Image – Action – Space: Situating the Screen in Visual Practice*. Berlin: De Gruyter, 2018, s. 11–28.

- 14 Srv. zejména Geoffrey Batchen. „Vernacular Photographies“. *History of Photography*. 2000, roč. 24, č. 3, s. 262–271; Tina M. Campt et al. (eds.). *Imagining Everyday Life. Engagements with Vernacular Photography*. New York – Neu-Ulm – Göttingen: The Walter Collection – Steidl, 2020.
- 15 Nemám zde prostor podrobněji pojednat o koncepci *vernakulárních fotografií* (viz např. Tomáš Dvořák. „Soustředěná historie rozptýlené fotografie“. In: Geoffrey Batchen. *Obraz a diseminace. Za novou historii pro fotografii*. Přeložil Michal Šimůnek. Praha: NAMU, 2016, s. 127–146; Michal Šimůnek. „Geoffrey Batchen: historik přehlížených, avšak příznačných příběhů fotografie“. *Tamtéž*, s. 147–158) ani dnes již etablovaném a stále silícím směru bádání o fotografii, jenž se soustředí na *oblast fotografických (sociálních) praxí* odehrávajících se v *každodenním životě*. Přehled myšlení o fotografii, jež je vedeno z perspektivy koncepcí *každodennosti* a *teorii sociálních praktik* (viz Edgar Gómez Cruz – Elisenda Ardèvol. „Ethnography and the Field in Media(ted) Studies: A Practice Theory Approach“. *Westminster Papers*. 2013, roč. 9, č. 3, s. 27–45) by si zasloužilo samostatné pojednání, které na tomto místě omezím na pouhý výčet několika nedávno vydaných monografií a antologií: např. Christopher Wright. *The Echo of Things. The Lives of Photographs in the Solomon Islands*. Durham – London: Duke University Press, 2013; Jonas Larsen – Mette Sandbye (eds.). *Digital Snaps. The New Face of Photography*. London – New York: I.B. Tauris, 2014; Edgar Gómez Cruz – Asko Lehmuškallio (eds.). *Digital Photography and Everyday Life. Empirical Studies on Material Visual Practices*. London – New York: Routledge, 2016. Zásadní je zde otázka: Co obyčejní lidé v rámci svého každodenního života dělají se svými fotoaparáty a fotografiemi?

této kapitoly je poukázat na proměny těchto praxí, jež se vynořují v souvislosti s pronikáním autonomních aparátů do každodenního života. Narůstající míru operativnosti, automatizace a autonomizace fotoaparátů, obrazů a ostatních prvků fotografického procesu lze chápat jako významnou tendenci v technologickém vývoji fotografie. Dílčím historickým souvislostem se níže věnuji, zaměřuji se však zejména na aparáty, které se objevily teprve v nedávné době a které jsou určeny právě pro každodenní fotografování. Zajímají mě přitom především aparáty, jejichž fungování je založeno na snaze odstranit z fotografického procesu *akt stisku spouště*, tedy klíčové fotografické gesto, které bylo v převážné části dosavadních dějin fotografie zásadní pro ovládání fotoaparátu a kontrolu nad výsledným snímkem.

Nejdříve se prostřednictvím malého historického exkurzu pokusím zdůraznit klíčovou roli fotografické spouště a samotného aktu jejího stisku pro moderní pojetí fotografie. Samotný význam spouště podtrhuji odkazem na ambivalentní a liminální povahu fotografického procesu,¹⁶ v němž je fotografické gesto stisku spouště klíčovým rozhraničujícím momentem.¹⁷ V této souvislosti se opírám zejména o knihu *Power Button*,

Koncepci vernakulárních či každodenních fotografií je přitom nutno chápat v uvedeném množném čísle, neboť různorodost fotografických praxí je v této oblasti obrovská. Stále však platí, že jádrem těchto úvah jsou rodinné a domácí fotografie, tedy „obyčejné snímky [...], jež obývají rodinné prostředí a promlouvají k srdci“ (G. Batchen. „Vernacular Photographies“, s. 262). Tuto kategorii snímků dále v textu označuji jako *každodenní fotografie*.

- 16 Viz Geoffrey Batchen. *Burning with Desire: The Conception of Photography*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1997 či Robin Kelsey. *Photography and the Art of Chance*. Cambridge, MA: The Belknap Press of Harvard University Press, 2015.
- 17 Irene Naudé – Elfriede Dreyer. „Liminality in the Transformation of Light During the Process of Photography“. *de arte*. 2015, roč. 50, č. 91, s. 76–88.

ve které Rachel Plotnick analyzuje roli různých tlačítek, spouští a vypínačů, jež jsou klíčovou materiální a diskurzivní manifestací moderní touhy a víry v ovladatelnost strojů, lidí a světa.¹⁸ Rachel Plotnick nám tak pomáhá pochopit, jak závažnou proměnou je pro fotografii nástup fotoaparátů bez spouště, které signalizují posun od éry tlačítek a kontroly k éře post-tlačítek, post-kontroly, post-operátorů, post-fotografie a post-aparátů; doby, ve které budou pro fotografii klíčová jiná gesta a jiné momenty fotografického procesu, než tomu bylo ještě nedávno.

Ve druhé části představím dva výrazné příklady, na nichž se manifestuje koncepce bezspoušťového aparátu. Tuto koncepci rozvíjí řada designérských návrhů, které zatím nebyly uvedeny do výroby a na trh: dotykový fotoaparát Ka-Mu-Ra,¹⁹ eye-trackingový aparát IRIS²⁰ nebo „fiktivní“ senzorické zařízení Nikon Heartography,²¹ jež existovalo jen v rámci jedné reklamní kampaně. Ačkoli i tyto návrhy jsou důležitým signálem vzrůstající „touhy“ fotografovat bez stisku spouště, zaměřím se zejména na dva příklady, které pronikly, ať již okrajově, či masivně, do oblasti domácí rodinné fotografie: fotoaparát *Google Clips* a *iPhone 11*, respektive *iPhone 12*.

Bezspoušťový post-moment v dějinách každodenní fotografie prozatím nejvýrazněji naplňuje *Google Nest Smart Home*, kamerový systém, kterému bude věnován

18 Rachel Plotnick. *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2018.

19 Radhika Seth. „Simple Muji Camera“ [online]. *Yanko Design*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.yankodesign.com/2013/01/16/simple-muji-camera/>.

20 Jakob Schiller. „Futuristic Concept Camera Tracks Your Eye, Shoots When You Blink“ [online]. *Wired*. 29. 6. 2012 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2012/06/futuristic-concept-camera-iris/>

21 Nikon Asia. „Heartography, Photography Straight From the Heart“ [video, online]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/5a6fd-wvldw>.

závěr kapitoly. Ačkoli každodenní fotografie není stále zcela vyvážena z lidských záležitostí, lze *aparáty bez spouště* použít jako konceptuální nástroj pro úvahy o podmínkách narůstající digitální automatizace signalizující „významné posuny v tom, kdo aparáty ovládá a co aparáty dělají“. ²²

Bez/moc operátora a rozhraničující stisk spouště

Význam spouště jakožto ovládacího prvku na rozhraní fotoaparátu asi nelze přecenit. Stisk spouště, ve smyslu lidské kontroly nad okamžikem expozice světlocitlivého materiálu uvnitř aparátu, byl vždy klíčovým momentem fotografického procesu.²³ Přesto považuji za nutné tuto skutečnost zdůraznit a upozornit na určité souvislosti, které při přemýšlení o roli fotografické spouště nemusí být zcela zjevné. Mým cílem zde není představit podrobné dějiny fotografické spouště a jejích různých variant, ale spíše vypíchnout několik momentů, které ozřejmí její konstitutivní roli jak pro naše chápání a užívání fotoaparátů, tak pro „tradiční“ koncepci fotografie.

V počátcích fotografie byla expozice často ovládána krytkou. Moment expozice byl určen jejím sejmutím z objektivu, přičemž po uplynutí požadované expoziční doby se jí objektiv opět zakryl. Při lepších světelných podmínkách, a později i díky citlivějším fotografickým

22 Anthony McCosker – Rowan Wilken. *Automating Vision: The Social Impact of the New Camera Consciousness*. London, New York: Routledge, 2020, s. 20.

23 Jistou výjimku tvoří bezkamerová fotografie. Viz zejména Geoffrey Batchen. *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*. Munich ; New York: DelMonico Books, Prestel, 2016.

materiálům, však nebyla práce s krytkou dostatečně rychlá a odměřování expozičního času bylo nespolehlivé. Manuály pro zájemce o fotografování tak již od poloviny 19. století zpravidla obsahovaly podrobné popisy významu momentu expozice společně s důrazem na nutnost jeho správného zvládnutí. Výstižný příklad lze najít v prvním česky psaném návodu pro fotografy, ve kterém Antonín Markl, věnující se v celé knize výhradně mokrému kolodiovému procesu, píše:

„Konečně požádá se osoba, jež fotografována býti má, aby pokojně se chovala a na vytknutý bod přímo se dívala, načež se teprv hlaveň tak zvolna odkryje, aby se celým strojem nezatráslo. Po prošlé lhůtě, k osvětlení potřebné, zavře se opět dříve hlaveň, pak kaseta, kteráž se pak do temné komory odnese. [...] Ač jest uhodnutí pravé lhůty osvětlení velmi důležité, jest rovněž tak nesnadné, a teprv delší praxí nabude fotograf v tom jistoty; tato nesnáze roste tím, an se až po ukončené práci posoudit dá, byla-li lhůta osvětlování příliš krátká neb dlouhá. [...] Jeli předmět sluncem osvětlen, požaduje pak pojímání tak krátké expozice, že se předmětnice ani dost rychle otevřítí a zavřítí nemůže; v tomto pádu užívá se k otevírání a zavírání buď zvláštního ústroje (okamžité zavíradlo), aneb se zasazením stínítka (mezi obě čočky předmětnice) síla světlosti zeslabí.“²⁴

K tomuto popisu se ještě vrátím o pár odstavců níže, neboť dobře vystihuje rozhraničenost fotografie, a to zejména z hlediska *bez/moci* operátora aparátu nad

24 Antonín K. Markl. *Fotografie nynější doby, na základě vědy a zkušenosti založená*. Praha: Tiskem Rohlička a Sieverse, 1863, s. 77–78.

dílčími aspekty fotografického procesu. Nyní je však důležitá Marklova zmínka o onom *zvláštním ústroji* neboli *okamžitém závíradle*. Markl se mu dále v knize nevěnuje, avšak má na mysli blíže nespecifikovanou formu mechanické závěrky, které v druhé polovině 19. století byly již běžnou součástí fotografických aparátů. Již první komerčně vyráběný fotoaparát prodáváný od roku 1839 – navržený Alphonsem Girouxem a vyráběný ve spolupráci s Louisem-Jacques-Mandé Daguerrem a francouzskou firmou Susse Frères – měl specifickou krytku objektivu v podobě otočné klapky, jež, připevněná na čelní straně objektivu, fungovala jako závěrka, byť byla v tomto případě stále ještě ovládána manuálně (obr. 1).



Obr. 1

První komerčně vyráběný fotoaparát s otočnou klapkou objektivu. Zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Susse_Frère_Daguerreotype_camera_1839.jpg. Wikimedia Commons.

Ve druhé polovině 19. století se pak začala objevovat řada patentů různých závěrek a spoušťových mechanismů, které proces expozice mechanizovaly, zpřesňovaly, zjednodušovaly a automatizovaly. Například v roce 1880 si Isaas H. Stoddard nechal patentovat fotoaparát vybavený drátěnou spouští zakončenou kroužkem (v druhé variantě byla zakončená háčkem připevněným k rukojeti,

která ovládání spouště činila pohodlnějším), do kterého mohl operátor prostrčit prst a tahem otevřít závěrku, která se opět uzavřela ve chvíli, kdy operátor prst uvolnil (obr. 2).²⁵ V roce 1881 si Ralph Buchanan nechal patentovat závěrku s pneumatickou spouští ovládanou zmáčknutím vzduchového balonku na jejím konci (obr. 3).²⁶ A v roce 1883 patentoval Benjamin W. Kilburn fotoaparát pro tzv. „okamžité“ snímky, který popsal jako „kombinaci fotoaparátu s oporou ve tvaru pažby“, již bylo možno opřít o rameno a snímek exponovat zatáhnutím spouště směrem k tělu fotografujícího (obr. 4).²⁷ Cílem těchto mechanismů, a velkého množství řady podobných patentů, bylo zvýšit pohodlí a pohotovost operátora při ovládání závěrky a zároveň snížit riziko nechtěného pohybu či otřesu fotoaparátu v průběhu expozice. Jinak řečeno, mechanismy spouští, ať již byly jakékoli, měly sloužit k eliminaci nedostatečnosti lidského operátora, jehož motorické a percepční schopnosti přestaly být pro fotografii dostatečné ve chvíli, kdy se expoziční čas pro pořízení snímku začal posouvat směrem k desetinám či setinám vteřiny.

Nejvýznamnějším vynálezem však byla tlačítková spoušť, která fungovala na základě různě řešených, zpravidla pružinových a natahovacích mechanismů přenášejících pohyb prstu působícího na spoušť směrem

25 Isaac H. Stoddard. Photographic Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US231506A. Uděleno 24. 8. 1880. Zapsáno 29. 11. 1879. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

26 Ralph Buchanan. Apparatus for Opening and Closing Camera-Shutters. United States Patent Office. Patentový spis č. US237165A. Uděleno 1. 2. 1881. Zapsáno 29. 10. 1880. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

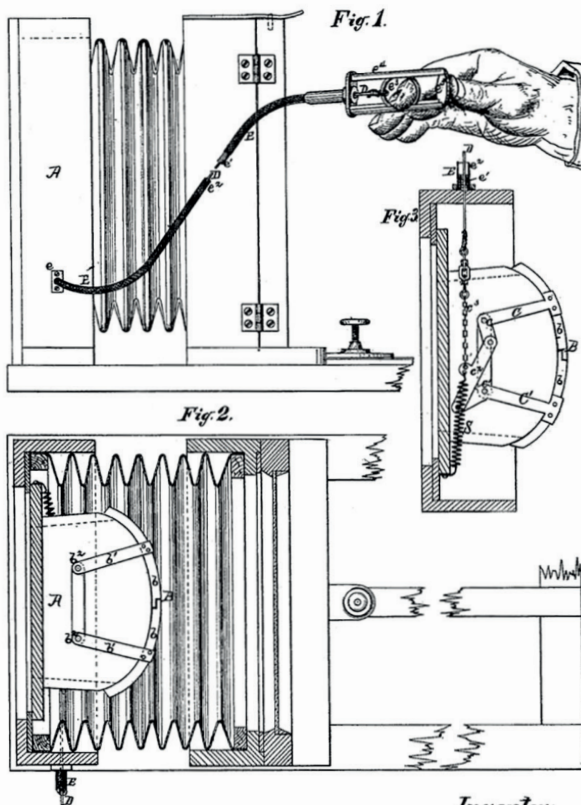
27 Benjamin W. Kilburn. Photographic Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US286447A. Uděleno 9. 10. 1883. Zapsáno 30. 3. 1883. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

I. H. STODDARD.
Photographic Camera.

No. 231,506.

Patented Aug. 24, 1880.

2 Sheets—Sheet 1.



Witnesses:
A. S. Smith.
Henry C. Smith.

Inventor:
I. H. Stoddard
By H. C. Smith, atty.

H. PETER, PHOTO-LITHOGRAPHER, WASHINGTON, D. C.

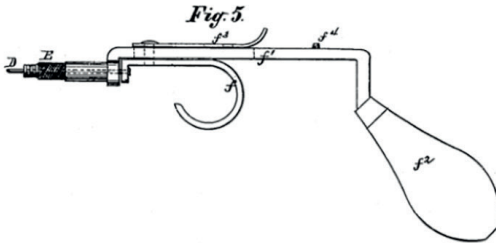
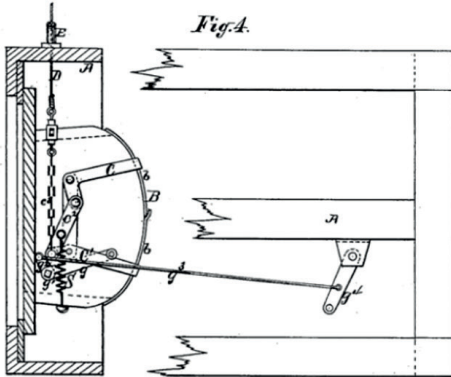
Obr. 2a

Patentovaná drátěná závěrka vynálezce I. H. Stoddarda
z roku 1880. United States Patent Office.

I. H. STODDARD.
Photographic Camera.

No. 231,506.

Patented Aug. 24, 1880.



Witnesses
a. s. s. *G. W. H.*
Henry Collins

Inventor:
I. H. Stoddard
By *H. H. Hatch*
Atty.

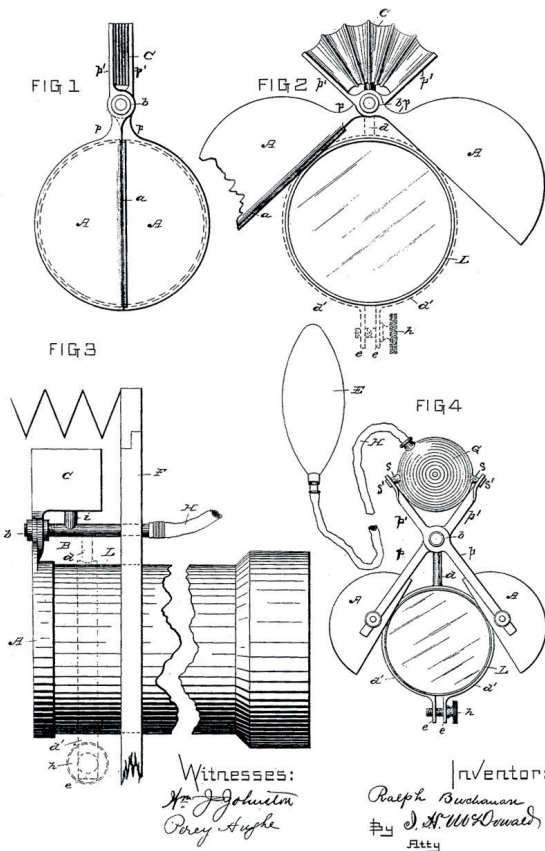
A. PETER, PHOTO-LITHOGRAPHER, WASHINGTON, D. C.

Obr. 2b

Patentovaná drátěná závěrka vynálezce I. H. Stoddarda
z roku 1880. United States Patent Office.

(No Model.)

R. BUCHANAN.
Apparatus for Opening and Closing Camera Shutters.
No. 237,165. Patented Feb. 1, 1881.



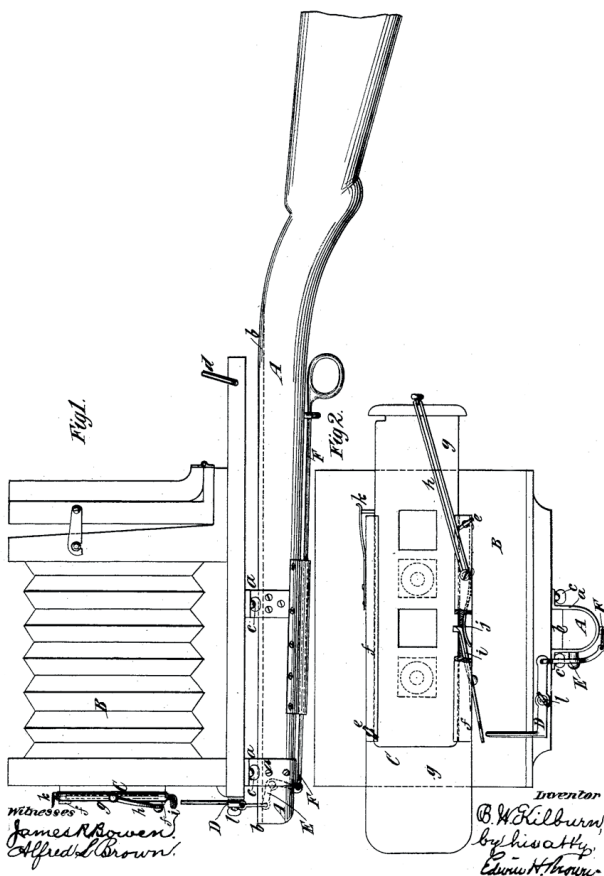
W. PETER, PHOTO-LITHOGRAPHER, WASHINGTON, D. C.

Obr. 3

Aparát vybavený pneumatickou závěrkou, patent R. Buchanana z roku 1881. United States Patent Office.

B. W. KILBURN.
PHOTOGRAPHIC CAMERA.

Patented Oct. 9, 1883.



N. PETERS, Photo-Lithographer, Washington, D. C.

Obr. 4
Spojení fotoaparátu a pažby, patent B. W. Kilburna z roku 1883.
United States Patent Office.

k závěrce, jak tomu bylo např. u patentu Williama H. Lewis, který okamžik pořízení snímku (v tomto případě momentní expozici, jejíž mechanismus je vyobrazen na *Fig. 1* patentového spisu, viz obr. 5) popisuje jako následující sled automatických fází, které jsou uvedeny do pohybu *stiskem spouště*:

„[Z]amáčknutím spouště *I* až po zarážku *J* dojde k posunu páčky *G* a k uvolnění jejího zářezu či zoubku *n* z kolíčku *f*, čímž je závěrka *D* rychle posunuta zpět pohybem páčky *C* působící na kolíček *d* a uvedené v pohyb tahem provázku *S*, čímž dojde k expozici desky, a to v momentě, kdy se otvor v závěrce *b'* přesune přes otvor *b* v desce *A*.“²⁸

Ať už byl sled mechanických dějů odehrávajících se v kameře jakýkoli, důležité bylo, že vesměs probíhal automaticky a po stisku samotné spouště zcela autonomně; zároveň byl technicky stále komplikovanější a komplexnější, jak je ostatně patrné již na výše uvedeném Lewisově popisu jeho závěrky a spoušťového mechanismu.

Pro rozvoj každodenní fotografické praxe bylo samozřejmě důležité spojení spoušťových mechanismů s dalšími inovacemi, které proces fotografování činily komfortnějším a přístupnějším. Právě v tomto smyslu začíná George Eastman patentový popis prvního ze série komerčně úspěšných fotoaparátů firmy Kodak (obráz. 6):

„Tento vynález se týká zejména zdokonalení té kategorie fotografických aparátů, jež jsou známy

28 William H. Lewis. Shutter for Photographic Cameras. United States Patent Office. Patentový spis č. US359797A. Uděleno 22. 3. 1887. Zapsáno 28. 12. 1886. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

(No Model.)

W. H. LEWIS.

SHUTTER FOR PHOTOGRAPHIC CAMERAS.

No. 359,797.

Patented Mar. 22, 1887.

Fig. 1.

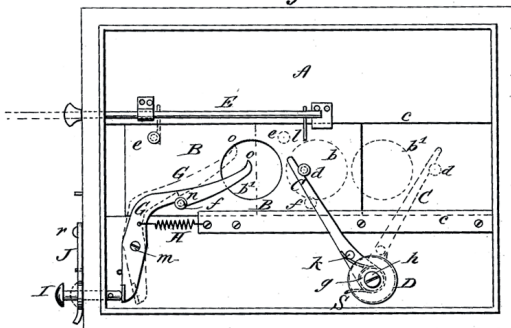
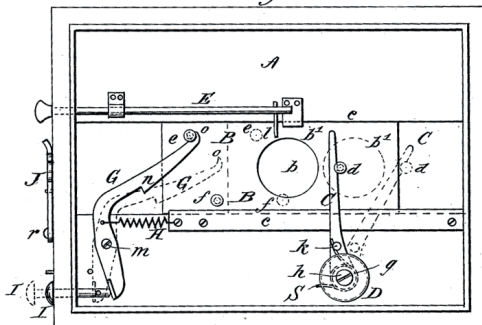


Fig. 2.



WITNESSES:

Down Switchell,
Chas. Schaefer

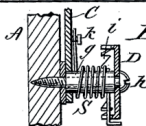


Fig. 3.

INVENTOR:

W. H. Lewis

BY

Munn & Co.
ATTORNEYS.

U. S. PATENT OFFICE, WASHINGTON, D. C.

Obr. 5

Mechanická závěrka ovládaná stisknutím spouště, patent W. S. Lewise z roku 1887. United States Patent Office.

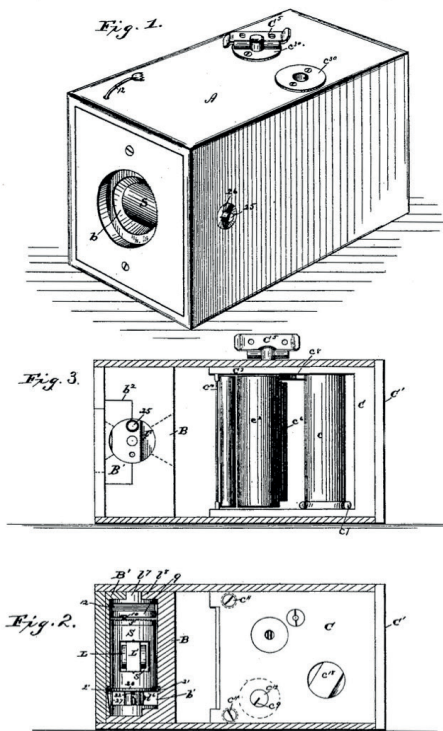
(No Model.)

3 Sheets—Sheet 1.

G. EASTMAN.
CAMERA.

No. 388,850.

Patented Sept. 4, 1888.



Witnesses.
Chas. R. Sumr.
C. H. Eastman

Inventor.
George Eastman.
By Charles H. Chisholm
his Attorneys.

H. PETERS, Photo-Lithographer, Washington, D. C.

Obr. 6

Fotoaparát George Eastmana. Spoušť je vyobrazena na boku fotoaparátu (č. 25, vyobrazení Fig. 1 patentového spisu). United States Patent Office.

jako ‚detektivní fotoaparáty‘; zde uvedený vynález spočívá v původním a vylepšeném tvaru, konstrukci a uspořádání částí, jež tvoří skříňku těla aparátu, uchycení objektivu, závěrky a filmové kasety, stejně tak jako různých kombinací těchto instrumentů v podobě, v jaké jsou dále popsány a nárokovány.“²⁹

Úspěch Kodaku, jak ostatně ukázala řada autorů, tak z technologického hlediska nelze připisovat pouze vynálezu tlačítkové spouště.³⁰ Z marketingového a diskurzivního hlediska to však byla právě tlačítková spoušť, která je s úspěchem fotoaparátů značky Kodak spojována zejména.

Slavný slogan „You Push the Button, We Do the Rest“, se kterým začal Kodak pronikat na trh, vystihuje roli tlačítek v automatizované společnosti, která se začala plně rozvíjet právě na konci 19. století. Díky Kodaku se tlačítková spoušť stala fotografickým standardem a stisknutí spouště začalo být vnímáno jako synonymum samotného momentu pořízení fotografie, což nezměnil ani příchod dalších variant spouští, ať již se jednalo o časové spouště, dálkově ovládané spouště, selfie tyče anebo třeba i dotyková tlačítka na obrazovkách chytrých telefonů.

Význam tlačítkové spouště lze dále ilustrovat řadou příkladů. Návodů a časopisů určené rostoucímu množství fotografických nadšenců věnovaly aktu stisku spouště

29 George Eastman. Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US388850A. Uděleno 4. 9. 1888. Zapsáno 30. 3. 1888. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

30 Colin Ford – Karl Steinorth. *You Press the Button, We Do the Rest: The Birth of Snapshot Photography*. Berlin: Dirk Nishen 1988; Bruno Latour. „Technology is Society Made Durable“. In: John Law (ed.). *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*. London, New York: Routledge, 1991, s. 103–131.



268. Připomínky ke snímkování.

I. Materiál

Orthochromatický materiál pro všechny případy nevhodí (14), často ho musíme použít se žlutým filtrem. Materiál panchromatický utlumí lépe modř bez filtru a prokreslí krajinu do větších detailů (15).

II. Přístroj správně uchopíme a držíme

Křivé držení přístroje způsobí, že obraz není správně umístěn v obrazové ploše — část hlavního předmětu je mimo obrazovou plochu (2). Tuto chybu může zavinit nesprávně postavený (nakloněný, pokřivený) hledáček. Přístroj drženy kolmo, ale pootočený podél vodorovné osy zachytí obraz nakloněný (3); jestli přístroj držen s objektivem poněkud výše, zdá se, že budovy padají (4).

III. Zostření

Máme-li u přístroje dálkoměr, pozorujeme obraz při zaostřování v okénku až obě poloviny obrazu splynou (5, 6) — u některých přístrojů splývají dvojité kontury buď celého obrazu, nebo jeho střední části, jinak by byl snímek neostří (7).

IV. Začlenění

Aby vyšly blízké i vzdálené předměty současně ostré, musíme začlenit. Jinak bude ostré jen popředí (8) nebo jen pozadí (9).

V. Osvětlení (exposice)

Fotografujeme-li z ruky, udržíme přístroj bezpečně bez hnutí jen asi do $\frac{1}{125}$ — $\frac{1}{250}$ vteřiny. Při delších osvitech snadno vznikne snímek roztrousený, s dvojitými konturami (10). Přexpozice dává negativ hustý, z něhož při normálním kopírování bude obraz příliš světlý (11), z negativu málo exponovaného bude kopie tmavá (13). Ačkoliv lze tyto závady částečně vyrovnat papíry vhodné gradace, dává nejlepší výsledky negativ normální (12).

Obr. 7

„Připomínky ke snímkování“. Rudolf Skopec. *Fotografická praxe*. Praha: Orbis, 1953, s. 224–225.

vždy velkou pozornost. Je to patrné z výše citované Marklovy první česky psané příručky, ale namátkově můžeme sáhnout po kterékoli z těch, které vycházely zpravidla ve velkých nákladech. Například Hermann E. Fincke popisuje klíčovou zásadu pro začínající fotografy slovy: „Zpočátku však bude pro nás platit jako první zásada: zcela připraveni pozorovat předmět snímku, abychom v pravý okamžik mohli jistě a klidně stisknout spoušť.“³¹ Názorná je dále dvoustrana z knihy Rudolfa Skopce *Fotografická praxe*.³² Ilustrace nazvaná „Připomínky ke snímkování“ (obr. 7) nabízí snímek fotografa

31 Hermann E. Fincke. *Technika momentního snímku*. Praha: Orbis, 1959, s. 5.

32 Rudolf Skopec. *Fotografická praxe*. Praha: Orbis, 1953, s. 224–225.

s aparátem přiloženým k oku a s ukazováčkem pravé ruky připraveným stisknout spoušť. Očíslované snímky obklopující tuto hlavní fotografii jsou čarami spojeny s různými částmi fotoaparátu, jejichž nesprávné užívání vede k chybám, které jsou demonstrovány právě těmito snímky. Co se týče samotné expozice, Skopec, pro podobné manuály typickým způsobem, upozorňuje na klíčové aspekty správného stisknutí spouště: „Fotografujeme-li z ruky, udržíme přístroj bezpečně bez hnutí jen asi do 1/50–1/25 vteřiny. Při delších osvitech snadno vznikne snímek roztřesený, s dvojitými konturami.“³³ Obdobná scéna – fotografující pevně držící aparát a připravený stisknout spoušť – byla marketingovým vizuálním klišé po celou dobu analogové éry fotografie, jak nedávno ukázal Alberto Vieceli v knize *Holding the Camera*.³⁴ Vieceli posbíral a podle stylu držení fotoaparátů roztrídil více než tři stovky reklam z padesátých až osmdesátých let 20. století. Jeho typologie držení fotoaparátu zde však není tak podstatná jako skutečnost, že nehledě na způsob jeho držení je v naprosté většině případů fotoaparát vyobrazován jako tlačítkem spouště ovladatelný přístroj: ilustrace ve Vieceliho knize většinou zachycují interakci fotografujícího s aparátem, a to právě v momentě, kdy se ukazováček pravé ruky chystá stisknout spoušť.

Význam fotografické spouště má však ještě další aspekty, které je zde nutné alespoň krátce zmínit. Ten první se týká širších sociotechnických souvislostí, na které nedávno upozornila ve své knize *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing* Rachel Plotnick. Její analýza se týká období přibližně od roku 1880 do roku 1925, tedy období první generace společnosti, kterou označuje jako „společnost tlačítek“ (*push-*

³³ Tamtéž.

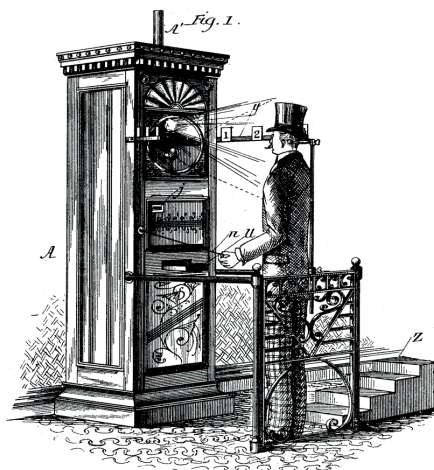
³⁴ Alberto Vieceli. *Holding the Camera*. Leipzig: Spector Books, 2020.

-*button society*). Plotnick ukazuje, že tlačítkovou spoušť vystupující z povrchu prvních fotoaparátů firmy Kodak a později vlastně z povrchu všech fotoaparátů, které byly uvedeny na trh, je nutno vnímat v širších souvislostech záplavy tlačítek objevujících se na všech zařízeních, která po stisku tlačítka automaticky a autonomně vykonávala práci, již dříve museli dělat sami lidé s využitím svých svalů a energie: elektrické světlo a zvonky, výtahy, prodejní automaty, domácí elektrické spotřebiče apod. Přímou o fotoaparátech Kodak Plotnick píše:

„Fotoaparáty Kodak oslovovaly potenciální zákazníci oslavováním tlačítek jakožto posílů jednoduchosti a automatickosti – jen stisknete spoušť a nechte na někom jiném, ať se vypořádá s tím, co se má stát. [...] Tím, že Kodak odstranil práci z fotografického procesu jejím odsunutím z dosahu fotografujícího, nabídl model prstového (*digital*) ovládání vycházející ze stiskávání a jeho účinků.“³⁵

Ve stejné době, kdy fotoaparáty Kodak se svými kontrolovatelnými a zároveň práce zbavujícími tlačítkovými spouštěmi pronikaly na trh a určovaly masové pojetí fotografie, objevily se první patenty vynálezu, jenž slogan firmy Kodak naplňoval ještě výrazněji. Mám na mysli fotoautomaty neboli fotomaty či fotobudky. Jednalo se vlastně o obdobu tehdy již velmi oblíbených prodejních automatů, které však po vhození mince a stisku tlačítka nevydaly nápoj či hračku, nýbrž fotografii. Ono „We Do the Rest“ je zde ještě intenzivnější než u Kodaku,

35 Plotnick používá slovo „digital“ ve smyslu „provedený prsty“ a zároveň ve smyslu „binárního kódu či binárních operací“. Stisk tlačítka a jeho binární povahu (on/off, zapnuto/vypnuto) tak chápe jako předstupeň budoucí počítačové digitalizace. R. Plotnick. *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing*, s. 121.



Witnesses:
Henry S. Jones
Frank E. Johnson

Inventor:
Mathew J. Steffens

Obr. 8

Automatický fotografický aparát, patent M. J. Steffense z roku 1890.
 United States Patent Office.

protože fotografovaný nemusel aparát dokonce ani držet ve svých rukou a jakkoli jej ovládat, pouze stiskl tlačítko a počkal si na výslednou fotografii, jak názorně ukazuje ilustrace z patentu na *automatický fotografický aparát* (obr. 8), který si v roce 1890 podal Matthew J. Steffens.³⁶

36 Mathew J. Steffens. Automatic Photographic Apparatus. United States Patent Office. Patentový spis č. US429705. Uděleno 10. 6. 1890. Zapsáno 31. 5. 1889. In: *EspaceNet* [online databáze]

Fotoaparát se objevil v období modernity, industrializace, nastupující spotřební kultury a automatizace, přičemž byl jak výsledkem těchto procesů, tak tyto procesy sám umocňoval a rozvíjel. Jeho spojení s představou ovládání světa prostřednictvím automaticky fungujících strojů se přitom realizuje právě v samotné spoušti. Tlačítka totiž podle Plotnick vyjadřují moderní touhu bezpracného ovládání strojů, prostředí a každodenních aktivit. Triviální dotek jednoho prstu rozpoutá okouzlující a magickou činnost stroje, na jejímž konci je kýžený výsledek, ať již je to fotografie, přemístění se do vyšších pater budovy, rozsvícení žárovky nebo sladkost, která vypadne z prodejního automatu. Stroje ovládané tlačítka fungují *automagicky*.³⁷ Důležité přitom je, že to, co se děje uvnitř stroje, je zpravidla velmi komplexní (viz popis mechanických závěrek výše) a uživatelé fungování strojů a pohybu energií rozpoutaných stiskem tlačítka zpravidla nerozumí, ačkoli jich jsou schopni využívat. Právě tento aspekt vedl Viléma Flussera k poznámce, že „[f]otoaparát je black box“ a fotograf je funkcionář, „který ovládá aparát tím, že kontroluje jeho vnějšek (input a output), a je jím ovládán, protože nemůže poznat jeho vnitřek. Jinak řečeno: Funkcionáři ovládají hru, pro niž nemohou být kompetentní“.³⁸

Tuto ambivalentní simultaneitu kontroly (umocněné strojem) a ztráty kontroly (nad samotným strojem) Plotnick doplňuje řadou dalších paradoxů, které se kolem automaticky fungujících strojů ovládaných tlačítka vyvinuly: automaty na jednu stranu slibují kontrolu nad činnostmi, ke kterým jsou určeny, na stranu druhou

[cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.

37 Viz zejména 2. kapitola knihy, kterou R. Plotnick nazvala „Automagicky“ („Automagically“). R. Plotnick. *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing*, s. 71–160.

38 V. Flusser. *Za filosofii fotografie*, s. 24–25.

se této kontrole vymykají, čímž se stávají pro ty, kdo je užívají, nebezpečnými; zbavují člověka práce, čímž ale obírají o práci i ty, kteří by ji byli ochotni a schopni vykonávat; přináší velké množství levných, avšak standardizovaných produktů, které omezují míru kreativity a rukodělné originality; jsou opředeny rétorikou demokratizace užívání technologií, zároveň se ale staly novým prostředkem reprodukce hierarchií a nerovností, neboť ne všechna tlačítka může stisknout každý.³⁹

Tyto ambivalence, do kterých bylo chyceno vše, co začalo podléhat automatizaci, jsou velmi dobře známy i z dějin myšlení o fotografii. Jak výstižně popisují například Geoffrey Batchen⁴⁰ a Robin Kelsey,⁴¹ první reakce na příchod fotografie, i od jejích vynálezců, byly právě takto rozpolcené. Vynálezci fotografie a první fotografové tak nebyli dle Batchena schopni fotografii popsat jinak než formou ambivalentních vyjádření jako:

„[Z]působ reprezentace, která je simultánně aktivní a pasivní, která zobrazuje přírodu a současně ji nechává, aby zobrazila sama sebe, která současně zobrazuje i vytváří svůj objekt, která smazává rozdíly mezi kopií a originálem, která patří stejnou měrou do hájemství přírody i kultury.“⁴²

Fotografie byla považována za něco, co je do značné míry mimo kontrolu lidského operátora, co je v autonomní moci přírody nebo aparátů: světlo (příroda) se spontánně a samo otiskuje do světlocitlivého materiálu; aparáty jsou nadány mechanickou objektivitou a jejich

39 R. Plotnick. *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing*, s. 189–204.

40 G. Batchen. *Burning with Desire*.

41 R. Kelsey. *Photography and the Art of Chance*.

42 G. Batchen. *Burning with Desire*, s. 98.

samotné automatické fungování zbavuje fotografa kontroly. S těmito představami autonomie fotografického procesu se pak dostávala do konfliktu představa fotografa řemeslníka či umělce, který je schopen ovládat fotoaparát a působit na autonomní procesy uvnitř tak, aby je dokázal podřídít svému záměru. Jak vysvětluje Toister,⁴³ uznání fotografie jakožto umění nutně vyžadovalo tuto představu fotografa ovládajícího aparát, avšak samotného dilematu vylučující se autonomie lidských a ne-lidských aktérů se tím fotografie nezbavila.

Tato rozhraničenost fotografie je však důležitá i z perspektivy samotné fotografické spouště, na kterou se zde soustředím. Vše, co se ve fotografickém procesu odehrává před jejím stiskem, je víceméně pod kontrolou fotografa (tedy pokud zde pro zjednodušení nebudeme uvažovat o roli náhody, na kterou upozorňuje v této souvislosti např. Robin Kelsey).⁴⁴ Když vzpomeneme výše citovanou pasáž z Marklova návodu, fotografovaná osoba je požádána, aby se chovala pokojně, dívala se přímo; výběr objektivu, negativního materiálu v kameře, nastavení clony, vše je v moci operátora. Po samotném stisku spouště se však uvolní autonomní síly přírody (světlo se spontánně otiskuje do světlocitlivé vrstvy) a automatické mechanismy v aparátu (otevření a uzavření clony a komplexní rej páček, koleček, pružin a zarážek) – tedy procesy, nad nimiž operátor moc nemá a kterým často ani nerozumí.⁴⁵ Již samotné odměření doby expozice nemusí mít fotograf pod kontrolou – obzvláště, když se při fotografování světelných scén musí spolehnout na „zvláštní ústroj okamžitého závírada“. Slovy Josefa Kafky, redaktora *Fotografického věstníku*, jenž na konci

43 Y. Toister. „Photography. Love's Labour's Lost“, s. 118.

44 R. Kelsey. *Photography and the Art of Chance*.

45 O této spontaneitě přírody a aparátů viz např. Y. Toister. „Photography. Love's Labour's Lost“, s. 119–120.

19. století rozjímal nad tehdejším postavením fotografie ve vztahu k rukodělným způsobům vytváření obrazů: „Nic naplat; práce ruky lidské zůstane vždy více méně nedostatečnou proti práci živlů, jakými jsou světlo a pochody lučební.“⁴⁶

Význam fotografické spouště je tak dán tím, že je vrcholným výrazem *bez/moci* operátora, je vlastně oním lomítkem, hranicí mezi mocí a bezmocí. Tato hraniční role spouště neumenšuje její význam pro koncepci fotografie, naopak jej podtrhuje. Ačkoli stisk spouště posouvá fotografický proces do fáze bezmoci, samotná spoušť je kontrolovatelná a ovladatelná lidským operátorem. Rozhraničenost spouště byla pro fotografii vždy konstitutivní.

Co se s ní ale stane ve chvíli, kdy z rozhraní aparátu odstraníme spoušť? Co se stane s fotografií, když se fotografická spoušť vymaní z nadvlády lidského prstu, jehož roli stále více přebírají senzory, algoritmy a umělá inteligence vymykající se lidským měřítkům ovladatelnosti? Dostáváme se do situace, kdy přestává platit, že „[k]aždá jednotlivá fotografie je výsledkem jak spolupráce, tak soupeření mezi aparátem a fotografem“.⁴⁷ Aparáty bez spouště, jak nazývám specifickou skupinu aparátů, které nedávno začaly vstupovat do oblasti každodenní fotografie, již totiž nepotřebují fotografa, nebo alespoň výrazně eliminují lidské gesto stisku spouště, a zbavují nás tak bezprostřední moci nad tím, co, kdy a jak bude vyfotografováno.

46 Josef Kafka. „Protest proti fotografii“. *Fotografický věstník*. 1896, r. 7, č. 1, s. 2.

47 V. Flusser. *Za filosofii fotografie*, s. 42.

Aparáty bez spouště, fotografie bez fotografa

Fotografický průmysl je v posledních přibližně dvaceti letech z tržního a uživatelského hlediska jednoznačně ovládán mobilními telefony s vestavěným fotoaparátem, a zejména pak chytrými telefony.⁴⁸ Přesto se tu a tam objeví aparáty, jež se snaží oslovit uživatele technologickými inovacemi, které (prozatím) u různých typů „obvyklých“ digitálních aparátů nebo u chytrých telefonů nenajdeme.⁴⁹ Moje pozornost se dále soustředí zejména na ty fotoaparáty, jež předznamenávají či naplňují ideu bezspoušťové technologie a zároveň byly či jsou určeny pro každodenní fotografii.

V roce 2018 se v rámci Google Design podcastu objevil rozhovor s designérem Joshem Lovejoyem, jedním z klíčových tvůrců tehdejší fotografické novinky – fotoaparátu Google Clips (obr. 9). Tento fotoaparát byl „navržen speciálně pro potřeby rodičů a majitelů zvířecích mazlíčků“,⁵⁰ byl vybaven umělou inteligencí a „schopností“ strojového učení a měl být schopen automaticky a autonomně pořizovat rodinné snímky. V rozhovoru Lovejoy prohlásil:

„Dlouho jsme se mezi sebou přeli, ale nakonec jsme se shodli, že fotoaparát nebude mít žádné tlačítko spouště. Přemýšleli jsme o tom ale dál, a nakonec jsme dospěli k tomu, že spoušť aparátu

48 Larissa Hjorth – Jean Burgess – Ingrid Richardson (eds.). *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York, NY: Routledge, 2012.

49 I ty, jak ukazují poslední dva modely iPhoneu (iPhone 11 a 12), mohou mít výrazně bezspoušťový charakter.

50 Digital Trends. „Google Clips – Full Announcement“ [video, online]. 4. 10. 2017 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/zBkUahTjfh8>.



Obr. 9

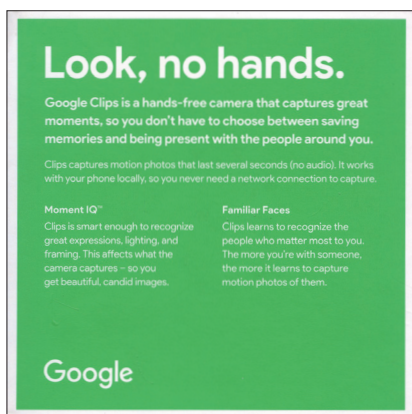
Fotoaparát Google Clips vyobrazený na přední straně prodejního obalu. Reprodukce autor.

vrátíme, neboť jsme si uvědomili, že nám pomůže vytvořit dobrý vztah mezi uživatelem a zcela novou technologií.⁵¹

Informace o fotoaparátu určeném pro pořizování rodinných fotografií, který neměl mít spoušť, je z řady důvodů ohromující. Ačkoli designéři Googlu správně vytušili roli spouště při pořizování fotografie a do sériové výroby raději poslali aparát, který spoušť měl, nic to nemění na skutečnosti, že Google Clips byl inzerován a zamýšlen jako aparát, který má šťastné rodinné okamžiky sám rozpoznávat a autonomně fotografovat. Tlačítko spouště sice má na své čelní straně, jeho celková koncepce je však plně bezspoušťová.

Výmluvná je v tomto smyslu zadní strana krabičky, ve které byl fotoaparát prodáván (obr. 10). Slogan „Look,

51 Josh Lovejoy. „UX of Google's AI Camera“ [online]. *Google Method Podcast*, Ep. 9, 27. 2. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/7olA-KDbFsA?t=397>.



Obr. 10

Zadní strana krabičky, v níž je prodáván fotoaparát Google Clips.
Reprodukce autor.

No Hands“, nepotřebuje další interpretaci. Podle manuálu aparát funguje tak, že jej připevníte na libovolné místo v domácnosti, zapnete a ideálně na něj zapomenete. Google Clips totiž umí rodinný život monitorovat sám a pořízené fotografie posílá do mobilní aplikace, která slouží pro nastavování různých funkcí aparátu. Kromě malého resetovacího tlačítka, z logiky koncepce fotoaparátu zbytečného tlačítka spouště a otočného objektivu, kterým se fotoaparát zapíná a vypíná, Google Clips žádné ovládací prvky uživatelům nenabízí. Reklamní materiály Googlu⁵² budoucím uživatelům slibovaly nejen technologickou inovativnost tohoto aparátu, ale i změnu jejich rodinného života. Google Clips měl své uživatele zbavit tradiční otravné fotografické práce, odebrat jim překážející fotoaparát z rukou, a dát tak

52 Viz např. Google LLC. „Google Clips – Official Commercial“ [video, online]. 27. 1. 2018. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/uFvtGl1ClFo>; Justin Payne. „Made by Google 2017 | Event highlights“. [video, online, 2:35–2:55]. 4. 10. 2017 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z <https://youtu.be/D89C8T9yKpM>.

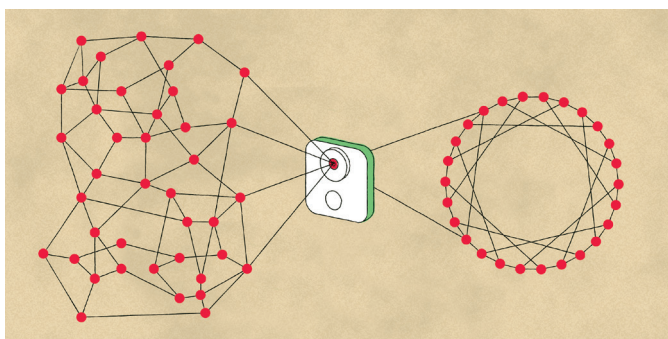
samotnému aparátu možnost nejen zachytit skutečně autentické snímky, ale učinit i samotný rodinný život autentičtější. Sdělení Googlu bylo prosté – zahodte své fotoaparáty, užijte si spontánní interakci s dětmi či zvířecími mazlíčky a starost o pořizování fotografií nechte na Google Clips.

V tomto smyslu sliboval fotoaparát Google Clips revoluci v rodinných fotografických rituálech odpovídající „novému vědomí kamery“ (new camera consciousness), jak A. McCosker a R. Wilken označují nové podmínky vědomí přítomnosti a činnosti kamer, nové sociální konvence a interakce, způsoby vidění a formy viditelnosti, jež se utváří kolem autonomních kamer.⁵³ Co by takové nové vědomí obsahovalo v případě fotoaparátu Google Clips? Předně by muselo zahrnovat snahu vymanit se z vědomí členů rodiny, jež má zaznamenávat, tedy přijmout eliminaci spouště a fotografujícího, který se přesunul zpoza aparátu před objektiv. Dále by muselo akceptovat transformaci „tradičních“ atributů rodinné fotografie, jako jsou specifický pohled na dětství očima rodičů či spíše jen otců, inscenované scény „řekněte sýr“, konstrukce idealizovaného rodinného života bez hádek, pláče a jakýchkoli nepříjemných okamžiků, záplava amatérských nedokonalostí⁵⁴ a paleta sociálních rituálů, které se kolem fotoaparátu utvořily v oslavě významných okamžiků rodinného života. Jednoduše řečeno, pokud by se Google Clips prosadila v rodinné fotografické praxi, mohli bychom všechny doposud vydané studie o rodinné fotografii hodit do koše.⁵⁵

53 A. McCosker – R. Wilken. *Automating Vision*, s. 17–33.

54 Clément Chéroux. *Fautographie: petite histoire de l'erreur photographique*. Crisnée: Yellow Now, 2003.

55 Viz např. R. Chalfen. *Snapshot Versions of Life*; Pierre Bourdieu et al. *Photography: A Middle-brow Art*. Translated by Shaun Whiteside. Cambridge: Polity Press, 1990; J. Larsen – M. Sandbye (eds.). *Digital Snaps. The New Face of Photography*;



Obr. 11

Schéma rozpoznávání a výběru scén, které mají být podle algoritmů fotoaparátu Google Clips hodné fotografování. Zdroj: Josh Lovejoy. „The UX of AI. Using Google Clips to Understand How a Human-centered Design Process Elevates Artificial Intelligence“ [online]. *Google Design*. 25. 1. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://design.google/library/ux-ai/>.

Vývojářům Google Clips se podařilo naučit algoritmy dívat se na rodinný život de facto tradičním způsobem. Jak vysvětluje Josh Lovejoy, umělá inteligence vtělená do tohoto aparátu se naučila rozpoznávat světelné, kompoziční, a dokonce i sociální konvence „fotografovatelného“, a podle nich vybírat a zaznamenávat správné scény. Možná je ale vidění fotoaparátů Google Clips až moc „geometrické“, jak naznačuje vizualizace způsobu, jakým Google Clips uspořádává pozorovanou skutečnost do podoby její obrazové reprezentace (obr. 11).⁵⁶ Tento

E. Gómez Cruz – A. Lehmuskallio (eds.). *Digital Photography and Everyday Life. Empirical Studies on Material Visual Practices*; J. Spence – P. Holland (eds.). *Family Snaps: The Meaning of Domestic Photography*; Marianne Hirsch (ed.). *The Familial Gaze*. Hanover: University of New England Press, 1999.

56 Josh Lovejoy. „The UX of AI. Using Google Clips to Understand How a Human-centered Design Process Elevates Artificial Intelligence“ [online]. *Google Design*. 25. 1. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://design.google/library/ux-ai/>.

úspěch v učení umělé inteligence „lidským“ konvencím vidění byl zřejmě jednou z hlavních příčin neúspěchu fotoaparátu Google Clips. Uživatelé, očekávající „něco“ nového, často vyjadřovali zklamání, že Google Clips nefunguje dobře, neboť pořizuje obyčejné rodinné fotky.⁵⁷ Vyjádřeno slovy Dana Seiferta, který Google Clips recenzoval pro časopis *Verge*: „Většina fotografií a klipů, které jsem s aparátem pořídil, nevypadala lépe a nebyla v ničem autentičtější než snímky, které jsem schopen pořádit telefonem nebo nějakým jiným fotoaparátem.“⁵⁸

Úspěch v reprodukci „tradičního“ rodinného fotografického stylu se tak zřejmě stal jednou z příčin celkového neúspěchu Google Clips. Uvedení na trh bylo inzerováno poprvé v říjnu roku 2017, došlo k němu v lednu roku 2018 a výroba byla ukončena v říjnu 2019, kdy Google stáhl fotoaparát i z Google Store a oznámil, že podpora Google Clips bude ukončena k prosinci roku 2021.⁵⁹

V nedávné době se objevilo několik studií, které se snaží soudobé transformační procesy fotografie zasadit do

57 Jay Peters. „Google Clips is Dead“ [online]. *The Verge*. 16. 10. 2019 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2019/10/16/20917386/google-clips-dead-discontinued-rip-camera-ai>.

58 Dan Seifert. „Google Clips Review: A Smart Camera that Doesn't Make the Grade“ [online]. *The Verge*. 27. 8. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2018/2/27/17055618/google-clips-smart-camera-review>.

59 Důvodů tohoto neúspěchu bylo zajisté více. Kamera byla drahá, dala se zakoupit pouze v USA (na evropské trhy nemohla vstoupit, protože svým automatickým nahráváním fotografií do mobilní aplikace a z ní na Google Photos porušovala GDPR), obslužná aplikace se dala nainstalovat jen na nejvyšší a nejdražší řady mobilů Google Pixel, Samsung a Apple iPhone a obrazová kvalita snímků byla spíše menší. Klíčovým aspektem však zřejmě byla její bezspoušťová povaha a neochota uživatelů vzdát se dosavadních aspektů rodinné fotografické praxe, kterou její autonomní fungování slibovalo hluboce proměnit.

kontextu historie jejího technologického vývoje.⁶⁰ E. G. Cruz a E. T. Meyer tak například vymezují pět klíčových transformačních momentů v dějinách fotografie, přičemž jejich klíčovost je dána zejména *zjednodušováním* a *automatizací* fotografického procesu. První čtyři momenty pro nás nyní nejsou důležité. Za poslední, pátý transformační moment v dějinách fotografie považují iPhone jako první *fotomobil*,⁶¹ který umožnil jeho uživatelům realizovat na jednom zařízení kompletní fotografický proces od pořízení a editace fotografie až po její prezentaci a sdílení.⁶² Podle Cruze a Meyera tak iPhone

60 Chris Chesher. „Between Image and Information: The iPhone Camera in the History of Photography“. In: L. Hjorth – J. Burgess – I. Richardson (eds.). *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*; Edgar Gómez Cruz – Eric T. Meyer „Creation and Control in the Photographic Process: iPhones and the Emerging Fifth Moment of Photography“. *Photographies*. 2012, r. 5, č. 2, s. 203–221.

61 Kromě globálně užívaného označení *smartphone* (v češtině rovněž chytrý telefon podobně jako např. ve francouzštině un téléphone intelligent) se můžeme setkat rovněž s označením *fotomobil* či *fortelefon* (cameraphone, der Kameramobiltelefon, un photophone). Dnes jsou oba termíny často užívány jako synonyma, byť *fotomobil* původně označoval mobilní telefony uváděné na trh po roce 2000 a reprezentované zejména různými tlačítkovými modely značky Nokia. Tato zařízení byla sice vybavena fotoaparátem, avšak jen omezeně byla propojena s počítačem a internetem, postrádala sofistikovaný operační systém, aplikační rozhraní, kvalitní a velký displej a softwarové nástroje pro editaci a snadné sdílení fotografií. Ačkoli označení *fotomobil* bylo komerčně i z hlediska jazykového užívání vytlačeno na konci první dekády 21. století nastupujícími *smartphony*, termín *fotomobil* (cameraphone) je stále užíván zejména ve chvíli, kdy je kladen důraz na „fotografické“ kvality smartphonů. V tomto smyslu Cruz a Mayer používají zejména termín *fotomobil* (cameraphone), a to právě za účelem zdůraznění klíčového využívání smartphonů jakožto zařízení pro pořizování, editaci a sdílení fotografií.

62 Dnes již všechny chytré telefony poskytují svým uživatelům nástroje pro pořizování, editaci a sdílení fotografií. Byl to však iPhone, který jako první učinil z fotografie klíčový aspekt jinak

poskytl svým lidským operátorům nebývalou míru kontroly.⁶³ Toto je samozřejmě i rétorika samotného Apple a dalších výrobců *smartphonů*. Autorům však uniklo, že celý proces zjednodušování a automatizace zůstává stále hluboce ambivalentní, neboť na jednu stranu dává fotografujícím značnou kontrolu nad fotografií jako takovou, avšak za cenu ztráty vlivu na samotné procesy, které snadnost a automaticnost umožňují. Rozhraničenost bez/mocnosti se tak v plné míře projevuje i v případě iPhone, jen autonomie přírody mnohem výrazněji ustupuje autonomii technologie. V případě iPhone je přitom forem této bezmoci více, jak uvidíme na příkladu modelů iPhone 11 a iPhone 12.

Y. Toister opírá svou koncepci *programových obrazů* o analýzu fotoaparátů, jako je například Lytro ILLUM, který patří do kategorie tzv. plenoptických aparátů zachycujících trojrozměrné světelné pole scény, díky čemuž mohou uživatelé dodatečně měnit hloubku ostroty ve fotografii a měnit perspektivu, ze které byl snímek původně pořízen. Tyto změny jsou realizovatelné díky způsobu snímání a algoritmům, které po stisku spouště umožňují uživatelům scénu de facto *refotografovat*. Máme tak před sebou „dynamické ‚nestabilní‘ obrazy, které fotograf nemá vůbec pod kontrolou“.⁶⁴ Podstatné přitom je, že možnost refotografování devalvuje samotný moment stisku spouště a nezvyšuje kontrolu

komplexních a všestranných aparátů, jakými chytré telefony jsou. Důležité přitom je, že k iPhone v tomto smyslu přistupují i uživatelé. Např. žebříček pěti aparátů nejčastěji používaných členy komunitního webu pro sdílení fotografií Flickr.com je v posledních deseti letech ovládaný výhradně iPhone, přičemž se pouze mění pořadí jeho různých modelů. Viz „Camera Finder: Most Popular Brands“ [online]. *Flickr.com* [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.flickr.com/cameras>.

63 E. G. Cruz – E. T. Meyer. „Creation and Control“, s. 216.

64 Y. Toister. „Photography. Love's Labour's Lost“, s. 129.

operátora nad snímkem, neboť jeho klíčové rozhodnutí v momentu stisku spouště je irrelevantní. Fotograf je zde vytěsněn z procesu vytváření fotografie, a to zejména z toho důvodu, že jeho klíčové rozhodnutí, kdy a jak stisknout spoušť, je nepodstatné.

Obdobným způsobem jako v případě fotoaparátu Lytro pracují algoritmy a multiobjektivové snímání u iPhone 11 a 12. Vývoj iPhoneů směřoval ve všech oblastech fotografie vždy k *automatizaci* a technologické *autonomizaci*. V případě iPhone 11 a 12 dokonce propagační materiály Applu nemluví již o fotografii, ale výhradně o *počítačové fotografii* (computational photography).⁶⁵ Snímek, který se objeví po stisku spouště na displeji aparátu, je totiž výsledkem komplexních a díky rychlým procesorům okamžitých operací (nové procesory zvládnou 5000 mikro úprav za jednu vteřinu). Díky nim je výsledná „dokonalá“ fotografie průsečíkem vícero snímků, které iPhone pořídí za asistence řady autonomních senzorů, a vícero objektivů s různým nastavením úhlu záběru a expozice. iPhone je tak schopen vytvářet nejen „dokonalé“ snímky, ale také zvyšovat možnost post-produkčních zásahů, jako je například právě změna hloubky ostroty v pořízených snímcích, což moc fotografa opět posouvá do pozice refotografování již vyfotografovaného – rozhodnost a definitivnost stisku spouště se snižuje. Tyto operace se odehrávají v aparátovém black boxu, u kterého jsme částečně schopni ovládat vstupy a přijímat výstupy, samotné procesy odehrávající se „uvnitř“ aparátu jako černé skříňky už však nikoli. *iPhoneografie* se tím do značné míry odehrává kdesi „za tlačítkem“. Samotný stisk spouště byl vždy plně ponecháván pod kontrolou operátora. U modelů iPhone 11 a 12 však

65 Apple Inc. „Apple Event“ [video, online, 33:17]. 13. 10. 2020 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.apple.com/apple-events/october-2020/>.

Apple přišel ještě s jednou inovací, která moc lidského operátora nad stiskem spouště výrazně oslabuje.

Koncepce fotografické spouště je v případě iPhoneu mnohohrstevnatá. První modely iPhoneu nahradily *stisk* spouště *dotykem* displeje. Ovládání fotoaparátu výhradně prostřednictvím ovládacích prvků na dotykovém displeji však vydrželo pouze po dobu prvních dvou generací (iPhone 3, 3S a 4). Počínaje třetí generací iPhone 5 se designéři Applu rozhodli k návratu ke „klasické“ tlačítkové spoušti a dotykové tlačítko spouště na displeji doplnili o možnost pořizovat fotografie i stiskem tlačítka pro ovládání hlasitosti. Vedle jednoho dotykového tlačítka tak iPhone nabídl dokonce dvě tlačítkové spouště umístěné na delší hraně aparátu tak, aby bylo možné fotografovat podobně jako u většiny filmových či digitálních aparátů, tedy stisknutím spouště ukazováčkem pravé ruky. iPhone je od této řady dále možné propojit přes bluetooth s klávesnicí, fotografovat i stiskem kláves pro ovládání hlasitosti, a tím je proměnit v dálkovou spoušť. Stejným způsobem fungují i tlačítka hlasitosti na sluchátkách, když je spuštěná aplikace fotoaparátu. Některé aplikace (jako např. ProCamera) pak umožňují nastavit funkci *full screen shutter*, tedy možnost exponovat snímek dotykem na jakoukoli část displeje.⁶⁶

Apple ani další výrobci chytrých telefonů nikdy o odstranění spouště z rozhraní svých aparátů neuvažovali, ačkoli jsou plné senzorů, jež samotné fotografování automatizují a zodpovědnost za kvalitu fotografie přenášejí z fotografa přímo na technologii. I když iPhone v řadě

66 Pro podrobný seznam způsobů stisku spouště viz např. Emil Pakarklis, „5 Weird Ways To Release The iPhone Camera Shutter“ [online]. *iPhone Photography School*. [b.r.] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://iphonophotographyschool.com/shutter/>.

ohledů naboural „klasické“ konvence fotografického gesta stisku spouště (dotek místo stisku, více spouští), všechny inovace směřovaly ke zvýšení operátorovy kontroly nad jejím stiskem. V tomto smyslu je například interpretován drobný technický detail spočívající v tom, že při používání dotykového tlačítka na displeji dojde k expozici nikoli v momentě, kdy se operátor dotkne tlačítka, nýbrž až ve chvíli, kdy prst opustí povrch displeje.⁶⁷

iPhone 11 a 12 vytváří, jak jsem popsal výše, každou jednotlivou fotografii tak, že ve skutečnosti pořídí osm snímků (podexponované, přeexponované atd.), ze kterých následně složí výsledný, „dokonalý“ snímek s prokreslenými stíny a dokonalým zachycením textury povrchů. Klíčové však na tomto procesu je, že čtyři z těchto osmi fotografií iPhone pořídí ještě předtím, než operátor stiskne spoušť. Fungování tohoto mechanismu skvěle vystihl ve své recenzi designér fotoaplikace Halide:

„Již nějakou dobu nejste tím, kdo pořizuje fotografie. Tím vás nechci podceňovat, drazí čtenáři. Avšak když se váš prst dotkne tlačítka spouště, iPhone rychle vybere fotografii, kterou pořídil ještě před tím, než jste se vůbec dotkli obrazovky. Ve chvíli, kdy totiž otevřete aplikaci fotoaparátu, začne dávkově pořizovat snímky v očekávání vašeho stisku či dotyku spouště. Jakmile se spouště dotknete, iPhone vybere ten nejostřejší snímek z poslední už předem zaznamenané série snímků. Vybere a uloží fotografii, o které si každý, kdo nezná tento podvod, myslí, že ji pořídil sám. Kdepak.

67 Viz Cotton Coulson. „Tips for Better iPhone Photography“ [online]. In: *National Geographic*. [b.r.] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/photography/photo-tips/iphone-photography-tips/#/39741.jpg>.

Vy jste pouze pomohli fotoaparátu vybrat jeden z mnoha snímků, které již dávno pořídil sám.“⁶⁸

Závěrem: Google Nest a bezmoc operátora

Na předešlých řádcích jsem se pokusil navrhnout a ilustrovat koncepci aparátů bez spouště, tedy aparátů, jejichž konstrukce vylučuje spoušť nebo alespoň výrazným způsobem eliminuje tradiční a pro naše dosavadní chápání fotografie konstitutivní gesto *stisku spouště*. S označením aparáty bez spouště (*buttonless, triggerless* či *shutterless cameras*) se tu a tam lze setkat v online populárně naučných a zpravodajských zdrojích, kde je však zpravidla upozorňováno na technologie, které co nejvíce ovládacích prvků (tlačítek) přenáší z materiální podoby do podoby „virtuálního“ tlačítka na dotykovém displeji, jak je tomu u chytrých telefonů nebo některých digitálních fotoaparátů.⁶⁹ V odborné literatuře je samozřejmě problematika automatizovaného vidění a pronikání automatických a autonomních technologií do naší každodennosti často diskutována.⁷⁰ Avšak automatizace

68 Sebastiaan de With. „Inside the iPhone 11 Camera, Part 1: A Completely New Camera“ [online]. *Halide*. 29. 10. 2019 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://blog.halide.cam/inside-the-iphone-11-camera-part-1-a-completely-new-camera-28ea5d091071>.

69 Jacob Wiegmann. „Ultra Sleek Button-Less Camera“ [online]. *My Modern Met*. 17. 10. 2011 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/ultra-sleek-button-less-camera/>.

70 A. McCosker – R. Wilken. *Automating Vision*; Orit Halpern. *Beautiful Data. A History of Vision and Reason since 1945*. Durham – London: Duke University Press, 2014; David Vernon. *Machine Vision. Automated Visual Inspection and Robot Vision*. New York: Prentice Hall, 1991.

fotoaparátů určených pro každodenní fotografickou praxi, jež se materializuje v mizení spouště z jejich rozhraní, nebyla doposud v odborné literatuře reflektována. Jedná se o změnu „materiálně“ nevelkou (zmizení malého tlačítka z povrchu fotoaparátu), technologicky komplexní (tlačítko spouště je nahrazováno senzory a algoritmy), avšak zcela zásadní pro vztah mezi aparátem a jeho lidským operátorem. Nahrazení fotografické spouště autonomně fungujícími senzory a algoritmy totiž bezprecedentně omezuje moc lidského operátora pouze na poslední fáze fotografického procesu: editaci, třídění, archivování, sdílení nebo dokonce jen prohlížení fotografií (řada aparátů fotografie nejen autonomně pořizuje, nýbrž i třídí do alb podle času a místa pořízení či podle tváří vyfotografovaných osob).⁷¹

Výše jsem se podrobněji věnoval jen dvěma přípádům bezspoušťových aparátů. V obdobném smyslu však funguje řada dalších beztláčítkových technologií (např. autonomní automobily či dohlížecí systémy založené na rozpoznávání lidské tváře), z nichž mají nejbližše každodennosti (a tělu) sociálních aktérů zejména tzv. nositelné (*wearable*) a život zaznamenávající (*lifelogging*) technologie: chytré telefony, náramky, hodinky a například brýle. Do této kategorie lze zařadit i fotoaparát Google Clips, který svým způsobem navazoval na řadu podobných nositelných fotoaparátů a kamer, jako jsou aparát Memoto později přejmenovaný na Narrative Clip,⁷² fotoaparáty

71 Podrobněji viz např. Vaike Fors – Martin Berg – Sarah Pink. „Capturing the Ordinary: Imagining the User in Designing Automatic Photographic Lifelogging Technologies“. In: Stefan Selke (ed.). *Lifelogging. Digital Self-tracking and Lifelogging – Between Disruptive Technology and Cultural Transformation*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016, s. 111.

72 Narrative. „The World's Most Wearable Camera“ [online]. *Narrative Blog*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <http://getnarrative.com>.

a digitální kamery SenseCam,⁷³ Vicon Revue⁷⁴ nebo OMG Life Autographer.⁷⁵ Tyto aparáty však nevyužívají strojové vidění a umělou inteligenci jako Google Clips. Místo toho fungují časosběrně (pořízením snímků v nastavených časových intervalech) nebo se snaží rozpoznávat a zaznamenávat zapamatování hodné momenty jejich uživatelů prostřednictvím různých senzorů schopných reagovat na změnu světelných podmínek, teploty, rychlosti větru, pohybu a geografické polohy uživatele. Podobně bezpoušťovým způsobem (ve smyslu „zapni, nastav, spusť a nech zaznamenávat“) pak fungují například fotopasti a outdoorové kamery. Schopnost těchto kamer a dalších nositelných technologií automaticky monitorovat a zaznamenávat naše každodenní biologické a sociální rytmy⁷⁶ je však většinou diskutována v souvislosti s problematikou dohledu a ztráty soukromí⁷⁷ nebo ve smyslu

73 Microsoft. „SenseCam“ [online]. *Microsoft Research*. 25. 2. 2004. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/sensecam/>; Steve Hodges et al. „SenseCam: A Retrospective Memory Aid“ [online]. In: *Proceedings of the 8th International Conference of Ubiquitous Computing (UbiComp 2006)*. Berlin: Springer Verlag, 2006, s. 177–193. [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/en-us/research/publication/sensecam-a-retrospective-memory-aid/>.

74 Victor Zapan. „Testing the Goods: Vicon Revue, a Wearable Lifeblogging Camera“ [online]. *Popular Science*. 20. 7. 2010 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.popsci.com/gadgets/article/2010-07/testing-goods-vicon-revue/>.

75 Rik Henderson. „TOMG Life Autographer review“ [online]. *Pocket-lint*. 11. 9. 2014 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.pocket-lint.com/cameras/reviews/122616-omg-life-autographer-review>.

76 Stefan Selke (ed.). *Lifelogging. Digital Self-tracking and Lifelogging – Between Disruptive Technology and Cultural Transformation*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016; Vaike Fors et al. *Imagining Personal Data: Experiences of Self-Tracking*. New York: Bloomsbury Academic, 2019.

77 Katja Franko Aas – Helene Oppen Gundhus – Heidi Mork Lomell (eds.). *Technologies of InSecurity: The Surveillance of Everyday Life*. Abingdon – New York: Routledge – Cavendish,

jejich schopnosti spoluvytvářet naše sebepojetí a identitu, jako je tomu v případě koncepcí kvantifikovaného (*quantified self*)⁷⁸ či kvalifikovaného já (*qualified self*).⁷⁹

Rachel Plotnick zmiňuje beztláčtkové technologie v souvislosti s nástupem „always on“ technologií v závěru své knihy.⁸⁰ Považuje je však jen za další vývojovou fázi technologií tlačítkových, a to ve smyslu dalšího stupně automatizace a zvyšování efektivity interakce mezi strojem a člověkem. Zařízení, která jsou „always on“ – ať již se jedná o fotoaparáty a kamery, hlasové asistenty v chytrých domácnostech, nebo například bezdotykové toalety⁸¹ –, sice zbavují člověka nutnosti stisknout tlačítko, ale zároveň s tím jej obírají o další kousek moci danou technologií ovládat a kontrolovat. Právě tento důsledek mizení tlačítek, tedy bezprecedentní ztrátu moci lidského operátora nad aparáty, se snažím zdůraznit.

Poslední technologií, jejímž popisem svou konceptuální úvahu zakončím, je *Google Nest Cam*,⁸² smart-home kamerový systém, který nejvýrazněji ilustruje *bezmoc operátora*, odkázaného na interakci s aparátem, který nemá spoušť. Google Nest Cam je součástí širší Google Nest skupiny automatických a autonomních technologií,

2009; Jeremy Packer – Joshua Reeves. *Killer Apps: War, Media, Machine*. Durham: Duke University Press, 2020; J. Zylinska. *Nonhuman Photography*, s. 13–50.

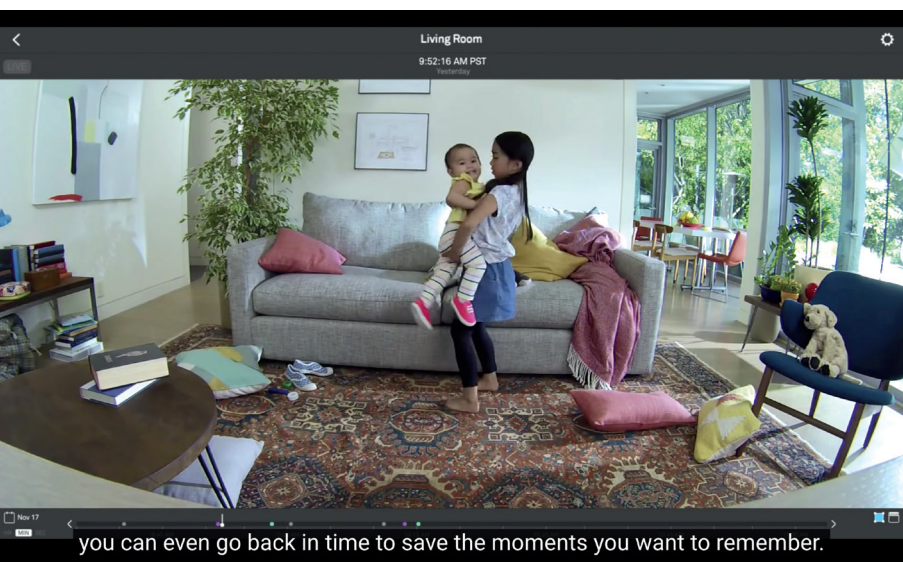
78 Deborah Lupton. *The Quantified Self*. Cambridge – Malden: Polity Press, 2016.

79 Lee Humphreys. *The Qualified Self. Social Media and the Accounting of Everyday Life*. Cambridge, MA – London: The MIT Press, 2018.

80 R. Plotnick. *Power Button*, 251–253.

81 Martin Dodge – Rob Kitchin. „Towards Touch-Free Spaces: Sensors, Software and the Automatic Production of Shared Public Toilet“. In: Mark Peterson – Martin Dodge (eds.). *Touching Space, Placing Touch*. Burlington, VT: Ashgate, 2012, s. 191–210.

82 Google LLC. „Nest Cam Indoor“ [online]. *Google Store*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: https://store.google.com/us/product/nest_cam?hl=en-US.



Obr. 12

Screenshot z propagačního videa na kamerový systém Google Nest Cam Indoor. Zdroj: Google LLC. „Meet Nest Cam Indoor“ [video, online, 01:17]. Google Store. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/orc5fBf14vs>.

jejichž cílem je změnit obyčejné domácnosti v tzv. chytré domácnosti.⁸³ Propagační video Googlu na tomto kamerovém systému (konkrétně na modelu Nest Cam Indoor) vychvaluje především štěstí, bezpečí a jistotu, které umí rodině zajistit.⁸⁴ Ke konci propagačního videa zaznívá informace podobně překvapivá, jako že fotoaparát Google Clips vůbec neměl mít tlačítko fotografické spouště.

83 Google LLC. „Welcome to Google Nest. Build Your Helpful Home“ [online]. Google Store. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: https://store.google.com/us/category/connected_home?hl=en-US.

84 Google LLC. „Meet Nest Cam Indoor“ [video, online]. Google Store. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/orc5fBf14vs>.

Google Nest technologie je sice určena pro konstantní autonomní monitoring exteriéru a interiéru domácností, zároveň ji ale lze, jen tak mimochodem, využít k „pořizování“ dokonale autentických rodinných fotografií. Díky uchovávání záznamu z domácího bezpečnostního kamerového systému se lze kdykoli vrátit zpět v čase a z 24/7 záznamu vybrat ty opravdu autentické a spontánní rodinné okamžiky (obr. 12). Fotoaparát Google Clips u spotřebitelů neuspěl, do „chytrých“ domácností se ovšem vrátil v „převleku“⁸⁵ v podobě kamery, která je primárně bezpečnostní a až následně rodinná. Obavy z narušení soukromí rodinného života – soudě podle marketingové rétoriky, kterou Google používá k propagaci jeho Nest technologií – zde nepřipadají v úvahu. Bezpečnostní kamery chrání domov a zajišťují bezpečí rodinného života. Proto jsou i rodinné fotografie pořízené bezpečnostními kamerami bezpečné a zachycují autentické okamžiky domácí každodennosti, aniž by vzbuzovaly obavy z narušení soukromí.

Google Nest je revoluční z hlediska kontroly fotografického procesu i samotných praktik každodenní (rodinné) fotografie. Jak ukázal již Pierre Bourdieu, každá fotografická praxe je svázána souborem sociálních konvencí, které do značné míry předznamenávají, co a jak může být fotografováno a jakou roli budou fotografie hrát pro toho, kdo je pořizuje nebo užívá.⁸⁶ Fotografie, která se na konci 19. století stala klíčovým médiem pro dokumentaci každodenního života, se postupně stala jeho nedílnou součástí a sama začala každodennost vý-

85 I Google Clips vlastně nabízel svým uživatelům pohyb zpět v čase. Fotoaparát totiž nesnímá jednotlivé fotografie, ale krátká několikavteřinová videa (tzv. *clips*), která si bylo možné zpětně pouštět a vybrat si vždy ten nejlepší okamžik a ten si uchovat v podobě fotografie.

86 P. Bourdieu. *Photography*, s. 37.

razně ovlivňovat: před příchodem fotografie například nestrnuli na okamžik svatebčané na schodech kostela, děti na výletě nemusely stát na dobře osvětleném místě a říkat „sýr“. Pokud nic jiného, tak právě podobné rituály jsou bezspoušťovými technologiemi ohroženy. V této chvíli ještě není jisté, jaké nové sociální a fotografické normy a rituály se utvoří v důsledku pronikání bezspoušťových aparátů do každodenního života. Zdá se však být zřejmé, že nebudou reprodukovány skrze jednání lidských operátorů, nýbrž skrze autonomní senzory, algoritmy a interakci aparátů s aparáty. Jak upozorňuje Trevor Paglen:

„[N]a obrazy se již nedíváme – obrazy se dívají na nás. Obrazy již prostě nereprezentují, ale aktivně zasahují do našeho každodenního života. Pokud chceme čelit těmto výjimečným formám moci, která nás zaplavuje prostřednictvím neviditelné vizuální kultury, v níž jsme ponořeni, pak se musíme těmto změnám učit porozumět.“⁸⁷

Yanai Toister varuje v podobném duchu před možná blízkou budoucností, kdy spolu při tvorbě technických obrazů již nebudou kooperovat lidé a aparáty, ale pouze aparáty s dalšími aparáty.⁸⁸ Tato budoucnost díky Google Nest a podobným „smart-home“ technologiím překročila práh našich domácností a zatím nic nenasvědčuje tomu, že by ji měl potkat stejný neúspěch jako fotoaparát Google Clips. Není tak těžké představit si situaci, kdy budou algoritmy Googlu vybírat z 24/7 kamerového záznamu šťastné rodinné okamžiky, vyrábět z nich fotografie, řadit je do alb a doplňovat záplavou metadat a automa-

87 T. Paglen. „Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)“.

88 Y. Toister. „Photography. Love's Labour's Lost“, s. 133.

tický vytvářených popisů. Kdy nebudeme muset mačkat žádná tlačítka a automaticky generovaná rodinná alba si vlastně nebudeme muset ani prohlížet, neboť nám bude stačit vědomí, že se naše dokonalé rodinné album automaticky, spontánně a neustále vytváří.

Použité zdroje

- Apple Inc. „Apple Event“ [video, online]. 13. 10. 2020 [cit. 13. 10. 2020].
Dostupné z: <https://www.apple.com/apple-events/october-2020/>.
- Aas, Katja Franko – Oppen Gundhus, Helene – Mork Lomell, Heidi (eds.).
Technologies of InSecurity: The Surveillance of Everyday Life.
Abingdon – New York: Routledge – Cavendish, 2009.
- Barthes, Roland. *Světlá komora. Poznámka k fotografii*. Přeložil Miroslav
Petríček. 2. vyd. Praha: Agita/Fra, 2005 [1. vyd. 1994].
- Batchen, Geoffrey. *Burning with Desire: The Conception of Photography*.
Cambridge, MA.: MIT Press, 1997.
- — — *Emanations: The Art of the Cameraless Photograph*. Munich;
New York: DelMonico Books, Prestel, 2016.
- — — „Vernacular Photographies“. *History of Photography*. 2000,
roč. 24, č. 3, s. 262–271.
- Benjamin, Walter. „Umělecké dílo ve věku své technické
reprodukovatelnosti“. In: Týž. *Výbor z díla I. Literárněvědné studie*.
Přeložil Martin Ritter. Praha: OIKOYMENH, 2009.
- Bourdieu, Pierre et al. *Photography: A Middle-brow Art*. Přeložil Shaun
Whiteside. Cambridge: Polity Press, 1990.
- Buchanan, Ralph. Apparatus for Opening and Closing Camera-
Shutters. United States Patent Office. Patentový spis č.
US237165A. Uděleno 1. 2. 1881. Zapsáno 29. 10. 1880. In: *Espacenet*
[online databáze]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- „Camera Finder: Most Popular Brands“ [online]. Flickr.com [cit. 10. 10.
2020]. Dostupné z: <https://www.flickr.com/cameras>.
- Campt, Tina M. et al. (eds.). *Imagining Everyday Life. Engagements
with Vernacular Photography*. New York – Neu-Ulm – Göttingen:
The Walter Collection – Steidl, 2020.
- Coulson, Cotton. „Tips for Better iPhone Photography“ [online]. In:
National Geographic. [b.r.] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/photography/photo-tips/iphone-photography-tips/#/39741.jpg>.
- Cruz, Edgar Gómez – Ardèvol, Elisenda. „Ethnography and the Field
in Media(ted) Studies: A Practice Theory Approach“. *Westminster
Papers*. 2013, roč. 9, č. 3, s. 27–45.
- Cruz, Edgar Gómez – Lehmuskallio, Asko (eds.). *Digital Photography
and Everyday Life. Empirical Studies on Material Visual Practices*.
London – New York: Routledge, 2016.
- Cruz, Edgar Gómez – Meyer, Eric T. „Creation and Control in the
Photographic Process: iPhones and the Emerging Fifth Moment
of Photography“. *Photographies*. 2012, r. 5, č. 2, s. 203–221.
- de With, Sebastiaan. „Inside the iPhone 11 Camera, Part 1: A Completely
New Camera“ [online]. *Halide*. 29. 10. 2019
[cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://blog.halide.cam/inside->

- the-iphone-11-camera-part-1-a-completely-new-camera-28ea5d091071.
- Digital Trends. „Google Clips – Full Announcement“ [video, online]. 4. 10. 2017 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/zBkUahtjfh8>.
- Dodge, Martin – Kitchin, Rob. „Towards Touch-Free Spaces: Sensors, Software and the Automatic Production of Shared Public Toilet“. In: Mark Peterson – Martin Dodge (eds.). *Touching Space, Placing Touch*. Burlington, VT: Ashgate, 2012, s. 191–210.
- Dvořák, Tomáš – Parikka, Jussi (eds.). *Photography off the Scale. Technologies and Theories of the Mass Image*. Edinburgh: University of Edinburgh Press, 2021.
- Dvořák, Tomáš. „Soustředěná historie rozptýlené fotografie“. In: Geoffrey Batchen. *Obráz a diseminace. Za novou historií pro fotografii*. Přeložil Michal Šimůnek. Praha: NAMU, 2016, s. 127–146.
- Eastman, George. Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US388850A. Uděleno 4. 9. 1888. Zapsáno 30. 3. 1888. In: *Espacenet* [online databáze]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- Farocki, Harun. „Phantom Images“. *Public*. 2004, č. 29, s. 12–22.
- Fincke, E. Hermann. *Technika momentního snímku*. Praha, Orbis, 1959.
- Flusser, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena a Josef Kosekovi. Praha: Hynek, 1994, s. 24–25.
- Ford, Colin – Steinorth, Karl. *You Press the Button, We Do the Rest: The Birth of Snapshot Photography*. Berlin: Dirk Nishen, 1988.
- Fors, Vaïke et al. *Imagining Personal Data: Experiences of Self-Tracking*. New York: Bloomsbury Academic, 2019.
- Fors, Vaïke – Berg, Martin – Pink, Sarah. „Capturing the Ordinary: Imagining the User in Designing Automatic Photographic Lifelogging Technologies“. In: Stefan Selke (ed.). *Lifelogging. Digital Self-tracking and Lifelogging – Between Disruptive Technology and Cultural Transformation*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016, s. 111–128.
- Frush, Paul. *The Image Factory: Consumer Culture, Photography and the Visual Content Industry*. Oxford: Berg, 2003.
- Google LLC. „Google Clips – Official Commercial“ [video, online]. 27. 1. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/uFvtGl1CIFO>.
- — — „Meet Nest Cam Indoor“ [video, online]. *Google Store*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/orc5fBf14vs>.
- — — „Nest Cam Indoor“ [online]. *Google Store*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: https://store.google.com/us/product/nest_cam?hl=en-US.
- — — „Welcome to Google Nest. Build Your Helpful Home“ [online]. *Google Store*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: https://store.google.com/us/category/connected_home?hl=en-US
- Halpern, Orit. *Beautiful Data. A History of Vision and Reason since 1945*.

- Durham – London: Duke University Press, 2014.
- Henderson, Rik. „TOMG Life Autographer review“ [online]. *Pocket-lint*. 11. 9. 2014 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.pocket-lint.com/cameras/reviews/122616-omg-life-autographer-review>.
- Hirsch, Marianne (ed.). *The Familial Gaze*. Hanover: University of New England Press, 1999.
- Hjorth, Larissa – Burgess, Jean – Richardson, Ingrid (eds.). *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York: Routledge, 2012.
- Hodges, Steve et al. „SenseCam: A Retrospective Memory Aid“ [online]. In: *Proceedings of the 8th International Conference of Ubiquitous Computing (UbiComp 2006)*. Berlin: Springer Verlag, 2006, s. 177–193. [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/en-us/research/publication/sensecam-a-retrospective-memory-aid/>.
- Hoel, Aud Sissel. „Operative Images. Inroads to a New Paradigm of Media Theory“. In: Luisa Feiersinger – Kathrin Friedrich – Moritz Queisner (eds.). *Image – Action – Space: Situating the Screen in Visual Practice*. Berlin: De Gruyter, 2018, s. 11–28.
- Hoelz, Ingrid – Rémi, Marie. *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image*. Bristol, UK: Intellect, 2015.
- Humphreys, Lee. *The Qualified Self. Social Media and the Accounting of Everyday Life*. Cambridge, MA – London: The MIT Press, 2018.
- Chalfen, Richard. *Snapshot Versions of Life*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press, 1987.
- Chéroux, Clément. *Fautographie: petite histoire de l'erreur photographique*. Crisnée: Yellow Now, 2003.
- Chesher, Chris. „Between Image and Information: The iPhone Camera in the History of Photography“. In: Larissa Hjorth – Jean Burgess – Ingrid Richardson (eds.). *Studying Mobile Media: Cultural Technologies, Mobile Communication, and the iPhone*. New York: London: Routledge, 2012, pp. 98–117.
- Kafka, Josef. „Protest proti fotografii“. *Fotografický věstník*. 15. 1. 1896, s. 2–3.
- Kelsey, Robin. *Photography and the Art of Chance*. Cambridge, MA.: The Belknap Press of Harvard University Press, 2015.
- Kilburn, W. Benjamin. Photographic Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US286447A. Uděleno 9. 10. 1883. Zapsáno 30. 3. 1883. In: *Espacenet* [online databáze]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- Larsen, Jonas – Sandbye, Mette (eds.). *Digital Snaps. The New Face of Photography*. London – New York: I.B. Tauris, 2014.
- Latour, Bruno. „Technology Is Society Made Durable“. In: John Law (ed.). *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology and Domination*. London, New York: Routledge, 1991, s. 103–131.
- Lewis, H. William. Shutter for Photographic Cameras. United States Patent Office. Patentový spis č. US359797A. Uděleno 22. 3. 1887.

- Zapsáno 28. 12. 1886. In: *Espacenet* [online databáze].
[cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- Lovejoy, Josh. „The UX of AI. Using Google Clips to Understand How a Human-centered Design Process Elevates Artificial Intelligence“ [online]. *Google Design*. 25. 1. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://design.google/library/ux-ai/>.
- — — „UX of Google's AI Camera“ [online]. *Google Method Podcast*. Ep. 9. 27. 2. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/7oIA-KDbFsA?t=397>.
- Lupton, Deborah. *The Quantified Self*. Cambridge – Malden: Polity Press, 2016.
- Lury, Celia. *Prosthetic Culture. Photography, Memory and Identity*. London – New York: Routledge, 1998.
- Markl, Antonín K. *Fotografie nynější doby, na základě vědy a zkušenosti založená*. Praha: Tiskem Rohlička a Sieverse, 1863.
- McCosker, Anthony – Wilken, Rowan. *Automating Vision: The Social Impact of the New Camera Consciousness*. London, New York: Routledge, 2020.
- Microsoft. „SenseCam“ [online]. *Microsoft Research*. 25. 2. 2004 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/sensecam/>.
- Narrative. „The World's Most Wearable Camera“ [online]. *Narrative Blog* [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <http://getnarrative.com>.
- Naudé, Irene – Dreyer, Elfriede. „Liminality in the Transformation of Light During the Process of Photography“. *de arte*. 2015, r. 50, č. 91, s. 76–88.
- Nicon Asia. „Heartography, Photography Straight From the Heart“ [video, online]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://youtu.be/5a6fd-wvldw>.
- Packer, Jeremy – Reeves, Joshua. *Killer Apps: War, Media, Machine*. Durham: Duke University Press, 2020.
- Paglen, Trevor. „Invisible Images (Your Pictures Are Looking at You)“ [online]. *The New Inquiry*. 8. 12. 2016 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>.
- Paglen, Trevor. „Operational Images“ [online]. *e-flux journal*. 2014, č. 59 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.e-flux.com/journal/59/61130/operational-images/>.
- Pakarklis, Emil. „5 Weird Ways To Release The iPhone Camera Shutter“ [online]. *iPhone Photography School*. [b.r.] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://iphonephotographyschool.com/shutter/>.
- Payne, Juston. „Made by Google 2017 | Event Highlights“ [video, online, 2:35–2:55]. 4. 10. 2017 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z <https://youtu.be/D89C8T9yKpM>.
- Peters, Jay. „Google Clips is Dead“ [online]. *The Verge*. 16. 10. 2019 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2019/10/16/20917386/google-clips-dead-discontinued-rip-camera-ai>.

- Plotnick, Rachel. *Power Button: A History of Pleasure, Panic, and the Politics of Pushing*. [e-kniha ve formátu EPUB]. Cambridge, MA; London, England: The MIT Press, 2018.
- Rubinstein, Daniel – Sluis, Katrine. „A Life More Photographic. Mapping the Networked Image“. *Photographies*. 2008, r. 1, č. 1, s. 9–28.
- Seifert, Dan. „Google Clips Review: A Smart Camera that Doesn't Make the Grade“ [online]. *The Verge*. 27. 8. 2018 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.theverge.com/2018/2/27/17055618/google-clips-smart-camera-review>.
- Schiller, Jakob. „Futuristic Concept Camera Tracks Your Eye, Shoots When You Blink“ [online]. *Wired*. 29. 6. 2012 [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.wired.com/2012/06/futuristic-concept-camera-iris/>
- Seth, Radhika. „Simple Muji Camera“ [online]. *Yanko Design*. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.yankodesign.com/2013/01/16/simple-muji-camera/>.
- Skopec, Rudolf. *Fotografická praxe*. Praha: Orbis, 1953.
- Spence, Jo – Holland, Patricia (eds.). *Family Snaps: The Meaning of Domestic Photography*. London: Virago, 1991.
- Steffens, J. Mathew. Automatic Photographic Apparatus. United States Patent Office. Patentový spis č. US429705. Uděleno 10. 6. 1890. Zapsáno 31. 5. 1889. In: *Espacenet* [online databáze] [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- Selke, Stefan (ed.). *Lifelogging. Digital Self-tracking and Lifelogging – Between Disruptive Technology and Cultural Transformation*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016.
- Stoddard, H. Isaac. Photographic Camera. United States Patent Office. Patentový spis č. US231506A. Uděleno 24. 8. 1880. Zapsáno 29. 11. 1879. In: *Espacenet* [online databáze]. [cit. 10. 10. 2020]. Dostupné z: <https://worldwide.espacenet.com>.
- Šimůnek, Michal. „Geoffrey Batchen: historik přehlížených, avšak příznačných příběhů fotografie“. In: Geoffrey Batchen. *Obráz a diseminace. Za novou historií pro fotografii*. Přeložil Michal Šimůnek. Praha: NAMU, 2016, s. 147–158.
- Tagg, John. „Mindless Photography“. In: Jonathan James Long – Andrea Noble – Edward Welch (eds.). *Photography. Theoretical Snapshots*. London – New York: Routledge, 2009, s. 16–30.
- Toister, Yanai. „Photography. Love's Labour's Lost“. *Photographies*. 2019, r. 12, č. 1, s. 117–133.
- Vernon, David. *Machine Vision. Automated Visual Inspection and Robot Vision*. New York: Prentice Hall, 1991.
- Vieceli, Alberto. *Holding the Camera*. Leipzig: Spector Books, 2020.
- Villi, Mikko. „'Hey, I'm Here Right Now': Camera Phone Photographs and Mediated Presence“. *Photographies*. 2015, r. 8, č. 1, s. 3–22.
- Wiegmann, Jacob. „Ultra Sleek Button-Less Camera“ [online]. *My Modern Met*. 17. 10. 2011 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://mymodernmet.com/ultra-sleek-button-less-camera/>.

- Wright, Christopher. *The Echo of Things. The Lives of Photographs in the Solomon Islands*. Durham – London: Duke University Press, 2013.
- Zapana, Victor. „Testing the Goods: Vicon Revue, a Wearable Lifeblogging Camera“ [online]. *Popular Science*. 20. 7. 2010 [cit. 13. 10. 2020]. Dostupné z: <https://www.popsoci.com/gadgets/article/2010-07/testing-goods-vicon-revue/>.
- Zylinska, Joanna. *Nonhuman Photography*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.

Abstract

The chapter addresses the changing socio-technical conditions of vernacular photography brought about by emerging visual technologies designed to replace human camera operators with automated operations and machine-to-machine interactions. Mainly, it draws attention to *buttonless cameras*, which have recently begun to infiltrate everyday photography practices and possibly signal a substantial disruption of the delicate balance of control and autonomy between human and non-human agents. The chapter proceeds in three moves. The first step traces the history of the camera's shutter button, highlights its significance for the modern conception of photography, and discusses its liminal nature. A shutter button, as it is argued, has always been a technical and discursive threshold between two phases of the photographic process: the one which is under the control of the human operator and the other, which is the result of autonomous camera operations and spontaneous agency of light and chemicals. In the second step, the chapter focuses on the two examples of the growing family of buttonless cameras (the Google Clips camera and iPhone 11/12) to explore and explain the logic of their non-human operations. The third concluding step frames the conception of buttonless cameras in the broader context of debates on automation, control, operational images and autonomous machines. Taking as another example the Google Nest Cam smart-home camera system, it is argued that buttonless cameras unprecedentedly disrupt the conception of photography as a human-centered practice. Finally, the chapter considers possible future consequences of buttonless technologies for everyday photography practices and everyday life itself.

Bio

Michal Šimůnek je sociolog se zaměřením na obrazová média. Věnuje se badatelské a pedagogické činnosti v oblastech teorie a dějin fotografie, vizuální kultury a spotřební kultury, zaměřuje se zejména na každodenní a experimentální fotografii a na spotřebitelské komunity formující se kolem specifických podob fotografie. Působí jako odborný asistent Katedry fotografie FAMU a Katedry společenských věd Fakulty managementu VŠE. Je autorem řady knižních kapitol a časopiseckých studií, aktuálně se na FAMU podílí na řešení projektu „Operativní obrazy a vizuální kultura: mediálně-archeologická zkoumání“ (GAČR EXPRO 19-26865X, 2019–2023).

Brát McLuhana vážně: McLuhanova postfenomenologie technologie

Jakub Ferenc

Úvod: Koperníkovský obrat

Pokud bychom v oboru mediální teorie hledali nějaké pravidelnosti, lze vsadit na věčný návrat kanadského akademika Marshalla McLuhana. Pochopení trvající McLuhanovy relevance netkví v analýze pravdivostních hodnot nebo strukturální koherenci jeho díla. Zde McLuhan coby akademik selhává. McLuhanovo dílo však stále přitahuje pozornost teoretiků a teoretiček médií a technologií, neboť zkoumá pro 21. století důležité otázky vztahu člověka a technologií, včetně makro-skopických vlivů technologií na kulturu a společnost a jejich kognitivních dopadů na psychiku jednotlivců. James F. Striegel poukázal jako jeden z prvních McLuhanových následovníků na to, že hlavní přínos McLuhana nacházíme právě ve studiu efektů technologií na „smyslové vnímání, módy kognice a změny sociálních a psychických prostředí“.¹ Pro humanitně vědní orientaci

1 James Finley Striegel. *Marshall McLuhan on Media*. Disertační práce. Ohio: Union Graduate School, 1978, s. 4.

mediální teorie a filozofie techniky sice důraz na materiální a kognitivní aspekty lidské interakce s materiální kulturou (tzn. médii i technologiemi) nebyl historicky samozřejmý, od druhé půlky 20. století však pozorujeme hned několik paralelních, na sebe navazujících obrátů k „materialitě“ ve filozofii a sociologii vědy i v současné filozofii techniky, a také nově přiznanou relevanci materiální kultury pro konstituci kognitivních procesů a pro základní epistemologické problémy.²

Zdá se, že McLuhan předpověděl, jakým problémům budou obory na rozhraní technologie, kognice a společnosti čelit. Dobrý vkus na výběr tématu však neznamená, že se s nimi McLuhan vypořádal vhodným způsobem. McLuhan prezentuje své myšlenky „mozaikovitou“ prózou, v níž na sebe myšlenky a koncepty lineárně nenavazují, vysvětlení přichází zdánlivě odnikud a bez větší argumentace se objevují atypické interdisciplinární zdroje mimo tradiční diskurz mediální teorie. Tyto faktory dávají zadostiučinění kritikům, kteří právem poukazují na to, že McLuhan je nesystematický, nemetodický, plný

- 2 Pro přiznání role materiality instrumentů v konstrukci vědeckého poznání viz dnes již klasický text Bruno Latoura a Steva Woolgara *Laboratory Life*. Princeton University Press, 2010. Pro přehled „empirického obratu“ ve filozofii techniky viz vlivná editorská práce Hanse Achterhuise, nizozemského filozofa techniky: Hans Achterhuis (ed.) *American Philosophy of Technology: The Empirical Turn*. Bloomington: Indiana University Press, 2001. Pro současný přehled role materiální kultury a technologie v kontextu paradigmatu „4E“ ve výzkumu kognitivní vědy viz např.: Richard Menary. *The Extended Mind*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010 nebo také vlivná práce kognitivního archeologa Lambrose Malafourise *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016. Pro výběr současných problémů materiality v mediálně orientované historické epistemologii viz např. Tomáš Dvořák. *Současné přístupy v historické epistemologii*. Praha: Filosofie, 2013.

kontradikcí a nepřichází s koherentní teorií médií.³ Taková kritika není nová. Již během svého života byl McLuhan „nesprávně citován, nesprávně aplikován a ostatními nepochopen od té doby, co začal psát o komunikačních technikách a technologiích“.⁴ Od šedesátých let se McLuhan pravidelně objevoval ve veřejnoprávních médiích, ale kult ikony populární kultury nevedl k hlubšímu porozumění jeho dílu. Místo toho se McLuhanův repertoár redukoval na aforismy a karikatury toho, co prosazoval. I proto bývá stále komentován jako zástupce technologického determinismu, třebaže sám takové označení odmítal.⁵ Na druhou stranu, jeho tvrzení, že „lidé dělají velkou chybu, když mě čtou tak, jako kdybych něco říkal“,⁶ nepomohlo k pozitivnějšímu přijetí nebo přesnější interpretaci McLuhanova díla. McLuhan sám tvrdil: „Nemám teorii komunikace. Nepoužívám teorie. Jen se dívám, co lidé dělají, a co vy děláte.“⁷ V televizních

- 3 Více ke kritice McLuhana v českém kontextu viz např. Tomáš Dvořák. „Elektronická mystika Marshalla McLuhana“. *Věda, technika, společnost*. 2001, roč. X, č. 4, s. 67–76. Analýza kritiky viz Graham Harman. „The McLuhans and Metaphysics“. In: Jan Kyrre Berg Olsen – Evan Selinger – Søren Riis (eds.) *New Waves in Philosophy of Technology*. London: Palgrave Macmillan UK, 2009, s. 100–122.
- 4 J. F. Striegel. *Marshall McLuhan on Media*, s. 2.
- 5 Explicitní odmítnutí technologického determinismu viz Marshall McLuhan. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1980, s. 3. McLuhan dále poznamenal, že mediální determinismus může nastat jen tehdy, pokud technologii přijímáme nekriticky, aniž bychom studovali, jaké změny vyvolává. Viz Marshall McLuhan – Eric McLuhan. *Laws of Media: The New Science*. Buffalo: University of Toronto Press, 1988, s. 128.
- 6 Laureano Ralon – Marcelo Vieta. „McLuhan and Phenomenology“ [online]. *Explorations in Media Ecology*. 2012, roč. 10, č. 3–4, s. 188 [cit. 25. 7. 2021]. Dostupné z: <https://www.ingentaconnect.com/content/intellect/eme/2012/00000010/f0020003/art00002>.
- 7 Eric McLuhan. „Marshall McLuhan's Theory of Communication:

rozhovorech pak na otázku, proč má mnoho lidí problémy ho pochopit, odpovídal, že při psaní používá pravou mozkovou hemisféru, kdežto většina lidí k jeho textům přistupuje levohemisfericky.⁸

Tato odpověď je symptomem většího problému. McLuhan na jednu stranu profetickým hlasem předpověděl, že technologické objekty budou v blízké budoucnosti rozšiřovat lidské kognitivní schopnosti, a proto bychom se neměli zaměřovat pouze na obsah médií, ale i na fungování těchto kognitivních extenzí. Na druhou stranu McLuhanovi chyběl vhodný slovník a ukotvující teorie pro hlubší teoretizování autonomie a aktivní role médií a technologií.

Důležitým formujícím vlivem byli pro McLuhana představitelé Torontské školy v čele s Haroldem Innisem a Ericem Havelockem a jejich historické, diachronické a makroskopické analýzy vlivů médií, konstituující jakousi proto-archeologii médií. McLuhan jejich přístup nekriticky přebírá, když se věnuje antickému Řecku a spekuluje nad tím, jak zavedení fonetické abecedy změnilo formy myšlení a strukturu vědomí, které měly vést k privilegování analytického myšlení, formální logiky a postupně k rozvoji tradice celé západní vědy.⁹ Nejvíce se McLuhan od svých kolegů odlišuje v důrazu na synchronickou analýzu vlivů médií a zaměřením na individuální soudobé technologie, s jejich specifickou formou i kontextem použití. McLuhana zajímá forma technologií, což převzal již od Innise, analyzuje však také

The Yegg". *Global Media Journal: Canadian Edition*. 2008, roč. 1, č. 1, s. 25.

8 Marshall McLuhan. „Interview“ [online]. In: *The Tomorrow Show*. The National Broadcasting Corporation, 1976 [cit. 25. 7. 2021]. Dostupné z: <https://marshallmcluhanspeaks.com/interview/1976-what-television-does-best/>.

9 Marshall McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, Praha: Odeon, 1991, s. 85–91.

proces mediace: proces, který se nenachází v artefaktu ani v lidských kognitivních strukturách, nýbrž v dynamickém prostoru mezi subjektem a objektem, a který zprostředkovává intencionální vztah nejen mezi člověkem a technologií, ale také mezi člověkem a světem.

McLuhan se zúčastnil i soudobé diskuse o automatizaci pracovních postupů, jež byla ovlivněná průkopnickými teoriemi z kybernetiky.¹⁰ Diskuse o automatizaci se dotýkala organizace a formy vztahu člověk-stroj. Ve svém příspěvku k archeologii interaktivity zkoumá Erkki Huhtamo, jak se role operátora médií a technologií v průběhu 20. století proměňovala: od programátora-dělníka, který musel manipulovat s fyzickými komponentami technologií, přes pasivního operátora, jehož práce spočívala v monitorování, regulaci a sledování údajů na obrazovce a na z dat vycházejícím rozhodování, až k dnešním vysoce interaktivním technologiím, které jsou založené na „neustálém reagování a jednání“ a představují syntézu předchozích modalit interakcí upřednostňující rychlost, simultánnost a „nepřetržitou souhru mezi [operátorem] a strojem, jež může dosáhnout úrovně jejich „hybridizace““.¹¹

Hybridizaci člověka a technologie neviděl McLuhan jako potencialitu, ale jako dávno existující realitu, již elektrická automatizace a interaktivní média pouze dramatizují a zviditelňují. McLuhan se stavěl proti

10 *Tamtéž*, s. 321–322.

11 Erkki Huhtamo. „Od kybernetizace k interakci: příspěvek k archeologii interaktivity“. In: Tomáš Dvořák (ed.) *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, 2010, s. 155–168. Je nutné připomenout, že Huhtamo argumentuje proti teleologickému chápání vývoje interaktivity. Zároveň poznamenává, že interaktivní média nejsou výdobytkem moderních počítačových technologií 20. století, ale jsou součástí postupného a často vůči interaktivitě protikladného vývoje médií a technologií.

technologickému instrumentalismu – ve filozofii dnes odmítané pozici, v níž technologie figurují jako pasivní prostředky mezi lidskými cíli a výslednými efekty, aniž by k jednomu či druhému jakkoli přispívaly. Technologický instrumentalismus by tvrdil, že funkce atomových zbraní, ultrazvuk nenarozeného lidského plodu, vývoj umělé inteligence nebo genetická terapie nemají kauzální vliv na naši mysl, biologii, ale ani hodnoty nebo cíle.¹²

Z dnešního pohledu patří McLuhan k zástupcům *non-neutrality technologie*.¹³ McLuhan vidí všechna média a technologie jako rozšíření (extenze) základních funkcí lidských smyslových orgánů. Zatímco Innis postupoval ve své analýze vlivů médií a technologií diachronicky, McLuhan se domníval, že makroskopické změny ve společnosti a kultuře vysvětlíme pouze tehdy, pokud začneme na mikro úrovni a synchronickým způsobem budeme u individuálních uživatelů-operátorů médií studovat, jak jsou jejich smysly, myšlení a vědomí rozšířené. Pro tento krok se McLuhan inspiroval u italského humanisty Giambattisty Vica a jeho zkoumání civilizačních proměn. Společnost a kultura je podle Vica produktem lidských myslí (nikoli například božské prozřetelnosti), a pro pochopení společenských procesů je proto třeba zkoumat, jak vedou změny individuálních myslí ke změnám ve společnosti a kultuře.¹⁴ Pokud jsou kulturními artefakty, které v technologicky mediovaném světě ovlivňují lidskou mysl, především média a technologie, je třeba pro výklad jejich vlivu na vývoj sociálních a kulturních procesů studovat, jak rozšiřují nebo jinak ovlivňují mysl jednotlivců. Stručně řečeno, McLuhana

12 Více k technologickému instrumentalismu viz Asle H. Kiran – Peter-Paul Verbeek. „Trusting Our Selves to Technology”. *Knowledge, Technology & Policy*. 2010, roč. 23, č. 3-4, s. 409–427.

13 Vysvětlení terminologie viz níže v textu.

14 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media: The New Science*, s. 4.

zajímá, jak média a technologii tvoříme neboli jak se člověk „stává pohlavním orgánem světa strojů“, a jak jsme jimi zpětně formováni.¹⁵

Zprofanovaný aforismus „medium is the message“ pak symbolicky neztělesňuje nic menšího než koperníkovský obrat v mediální teorii, který se neorientuje na samotné médium, ale na zkoumání média ve službách něčeho jiného. Podle Joosta van Loona přistupují mediální studia v tomto ohledu k médiu jako k nenápadnému a neutrálnímu prostředku stojícímu mezi mediálními organizacemi a diváky, případně se zabývají tím, jak obsah médií slouží mocenským, ideologickým, ekonomickým a jiným cílům.¹⁶ Neznamená to, že obsah médií, sledovanost pořadů, mediální instituce nebo politické otázky médií jsou nepodstatné. Pro McLuhana má však příběh v knize, televizní pořad nebo obsah webové stránky na člověka a kulturu mnohem menší dopad než technické a celospolečenské aspekty spojené se zavedením knihtisku, televizního vysílání či internetu. Nabádá nás proto, abychom otočili pozornost k samotnému médiu: abychom přešli od analyzování obsahu média k jeho formě, struktuře a technickým aspektům toho, jak reálně médium mediume. Tímto obratem k materialitě médií u McLuhana se dle mého názoru média stávají technologií a teoretizování o médiích z tohoto důvodu srůstá s filozofií techniky.

McLuhan svůj přístup k médiím neoznačil nějakým souhrnným pojmem, a proto byl v pracích, které na jeho způsob uvažování navazovaly, často označován jako „mcluhanovský“. Definitivně jej pojmenoval až mediální teoretik Joshua Meyrowitz, který pro McLuhana ovlivněné studium médií zavedl pojem „medium

15 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 54.

16 Joost Van Loon. *Media technology: Critical Perspectives*.

Maidenhead: McGraw – Hill/Open University Press, 2008, s. 2.

theory“.¹⁷ Singulárním tvarem slova „médium“ Meyrowitz zdůrazňuje zaměření na konkrétní a existující mediální technologie, spíše než na zkoumání technologie jakožto uniformní a abstraktní síly působící na jednotlivce i společnost vždy stejně bez ohledu na reálné rozdíly ve formě nebo technických aspektech fungování jednotlivých artefaktů. Akademici v tradici „medium theory“ se podle Meyrowitze zabývají tím, *kolik smyslů* se zapojuje při používání daného média, zdali je interakce s médiem jednosměrná nebo obousměrná, jaké mají média rozlišení a zobrazovací věrnost a v neposlední řadě, jaké úrovně *dovedností* jsou nutné pro použití daného média. Výčet těchto vlastností jednotlivých médií tvoří dle výzkumu vycházejícího z tradice „medium theory“ důležité proměnné, které ovlivňují použití média a jeho sociální, politické a psychické dopady.¹⁸

Dva modely McLuhanova myšlení

McLuhanův akademický trénink vycházel z literárních studií. Jak mohl profesor anglické literatury studovat kognitivní a percepční změny vyvolané médii a technologiemi? V první řadě McLuhanovo dílo následuje, co bych nazval *kognitivním modelem*. McLuhan hojně citoval výzkumy soudobé kognitivní vědy a často se od-

17 Joshua Meyrowitz. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press, 1985, s. 16.

18 Joshua Meyrowitz. „Taking McLuhan and ‚Medium Theory‘ Seriously: Technological Change and the Evolution of Education“. In: Stephen Thomson Kerr (ed.). *Technology and the Future of Schooling*. Chicago: University of Chicago Press, 1996, s. 73–110.

kazoval na teorii hemisférické laterality. Podle tehdejších poznatků reprezentovala levá hemisféra mozku sídlo analytického myšlení a jazykových dovedností, kterým i McLuhan přisuzoval tendenci vnímat svět lineárně. Pravá hemisféra měla být naopak holistická, vhodná na simultánní vnímání celku. V McLuhanově slovníku často čteme o *vizuálním* nebo *akusticko-taktilním* myšlení a „biasu“ médií: formy médií a technologií jsou *důsledkem* i *příčinou* intenzifikace určitého kognitivního a percepčního režimu v myšlení, kdy některé z nich svádí k vizuálnímu (levohemisférickému) myšlení a další k myšlení akusticko-taktilnímu (pravochemisférickému).¹⁹

Dnes bychom striktně oddělenou specializaci hemisfér označili spíše za „pop psychologii“. Lpění na hemisférické lateralizaci místo práce se samotnými kognitivními dovednostmi bez ohledu na jejich korelát v mozku je z dnešního hlediska poněkud přežitě. Otázky, které vyplývají z McLuhanových spekulací, však zůstávají relevantní: jsou média a technologie produkty specifických kulturních a kognitivních vzorců dané společností? Dokáže krátkodobé a dlouhodobé používání médií a technologií směřovat myšlenkové vzorce a kognitivní procesy jednotlivců tak, že se dříve nebo později odrazí v celé kultuře? To vše jsou empirické otázky, které nelze a priori zamítnout, a pouze interdisciplinární výzkum na pomezí kognitivní vědy, mediální teorie, evoluční a kognitivní antropologie může rozhodnout, jak moc se McLuhan mýlil.

Změny v myšlení lidí a v kultuře, které jsou způsobeny médii a technologiemi a jejich důrazem na kognitivní procesy jedné či druhé hemisféry, se stále řadí do diachronického zkoumání historického biasu médií

19 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media: The New Science*, s. 67–91.

a technologií. Kde se McLuhan přibližuje synchronické analýze formálních aspektů a „gramatiky vlivu“ médií a technologií na jednotlivce nejvíce, je ve své hypotéze, že *média (technologie) jsou extenzemi našich tělesných funkcí a psychických procesů*.²⁰ V dobách, kdy nás obklopovaly převážně mechanické a statické objekty – zbraně, kuchyňské potřeby, oblečení nebo automobil –, jsme nejdříve rozšiřovali přirozené funkce částí těla: zbraně jsou extenzemi zatnuté pěsti, kuchyňské potřeby rozšiřují zažívací ústrojí, oblečení kůže, automobil možnosti pohybového ústrojí člověka. S příchodem „elektrické technologie“ a digitálních technologií jsme podle McLuhana rozšířili svoji centrální nervovou soustavu a kognitivní dovednosti. McLuhanovou mediální eschatologií má nakonec být rozšíření či simulace celého lidského vědomí v globálním informačním procesu kolektivního vědomí oproštěného od biologie, čímž se z lidského vědomí stanou čistě „duchovní formy“ informačního zpracování elektromagnetických technologií.²¹ V rámci McLuhanova kognitivního modelu rozšiřují „elektrická“ média naši nervovou soustavu coby jednu z biologických a materiálních komponent procesu informačního zpracování, jehož konsekvencí je, že lidé „nosí mozek vně své lebky a nervy vně své kůže“.²²

Nejedná se pouze o produktivní metaforu, která by nás měla na sociální nebo politické úrovni vést k novým, spekulativním náhledům na potenciální vztahy člověka a technologií, jak čteme například u Donny Haraway v jejím vlivném „Manifestu kyborgů“.²³ McLuhan v celém

20 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 15.

21 *Tamtéž*, s. 63–67.

22 *Tamtéž*, s. 64.

23 Donna Haraway. „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“. In: *Táž. Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, s. 149–181.

svém díle trval na tom, že dopady médií a technologií nemají vliv pouze na rovině kultury a společnosti, nýbrž především na rovině lidské kognice a percepce. Tento přístup, jak dále ukážu, je v současné době součástí výzkumu na pomezí hned několika oborů.

Teorie rozšířené a distribuované kognice, pohybu-
jící se mezi filozofií mysli a kognitivní vědou v tzv. 4E
paradigmatu,²⁴ například odmítá karteziánský dualismus
mysli a těla a postuluje kognici jako proces, který je
vtělený (embodied), *vnořený* do ekologického kontextu
světa, *enaktivní*, tedy vznikající během konkrétní dy-
namické interakce organismu a prostředí, a *rozšířený*
mezi lidskými aktéry, objekty a vnějším prostředím.
Jestliže přijmeme teorii rozšířené a distribuované kogni-
ce, potom se kognice i mysl stávají bio-sociálními dyna-
mickými procesy zakořeněnými v historicky specifické
materiální kultuře, jež má schopnost nejen kauzálně
ovlivňovat, ale také na ontologické úrovni konstituovat
naše kognitivní procesy. Přední teoretici 4E paradig-
matu proto vybízí k větší interdisciplinaritě v rámci
zkoumání, jak „kulturně specifické technologie a média“
tvoří části bio-materiálního podkladu lidské kognitivní
architektury, jež má kauzální vliv na lidské myšlení.²⁵
Vzhledem k tomuto vlivu musíme počítat s tím, že
individuální objekty jako lžice, smartphone nebo řídicí

24 Paradigma 4E je odvozené z anglických termínů a tvrdí, že kognice je vtělená (embodied), zanořená do vnějšího prostředí (embedded), enaktivní (enactive) a rozšířená do vnějšího prostředí (extended). Pro současný stav 4E kognitivní vědy viz Leon de Bruin – Albert Newen – Shaun Gallagher. *The Oxford Handbook of 4E Cognition*. Oxford: Oxford University Press, 2018.

25 Ke shrnutí argumentů, proč je nutné pro výzkum lidské kognice integrovat historické vědy, humanitní studia a mediální teorii viz John Sutton. „Material Agency, Skills and History: Distributed Cognition and the Archaeology of Memory“. In: Carl Knappett – Lambros Malafouris (eds.) *Material Agency*. Boston: Springer, 2008, s. 37–55.

centrum jaderné elektrárny budou mediovat naše myšlení specifickým způsobem v závislosti na svých formách a afordancích. John Sutton dodává, že aplikování teorie rozšířené a distribuované kognice by nemělo vést k nové dogmatické metafyzice mysli, ale mělo by být pobídkou k vypracování detailních empirických případových studií, jež by vedly k taxonomii konkrétních transformací našeho myšlení různými objekty a specifické konstituci subjektu a objektu při interakci biologických a materiálních komponent kognice.²⁶

Striegel ve své disertaci identifikoval vedle kognitivního módu i *percepční* model McLuhanovy teorie médií. Percepční model se zabývá synchronickou analýzou zkušenosti používání technologií na „mikro-perceptuální úrovni předtím, než aplikujeme jiné teorie zkušenosti“.²⁷ V takovém výzkumném záměru jsou zřetelné ozvěny metody *epoché* od otce fenomenologie Edmunda Husserla. Podobnost s fenomenologickým přístupem není náhodná. McLuhan sám tvrdil, že „fenomenologie [je] tím, co jsem mnoho let předkládal bez použití odborné terminologie“.²⁸ McLuhan však s Husserlem nesouhlasil ohledně možnosti dobrat se čistého, transcendentálního ega. Pro McLuhana byla realita nevyhnutelně mediovaná technologiemi, mezi které řadil i přirozený jazyk. Jeho orientace na technologicky mediovanou zkušenost subjektu měla v rámci fenomenologie mnohem blíže k heideggerovskému pojetí.

U Heideggera je prožívání subjektu uzavřeno v hermeneutickém kruhu; subjekt prožívá a interpretuje svět

26 John Sutton. „Exograms and Interdisciplinarity: History, the Extended Mind, and the Civilizing Process“. In: Richard Menary (ed.) *The Extended Mind*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010, s. 206.

27 J. Striegel. *Marshall McLuhan on Media*, s. 4.

28 Citováno v L. Ralon – M. Vieta. „McLuhan and Phenomenology“, s. 186.

prostřednictvím svého předontologického porozumění, proto nikdy nemá přístup k věcem samým, ale přistupuje k nim zprostředkovaně. V „Otázce techniky“ se Heidegger explicitně vyjadřuje o technologii, jejíž esenci je specifické odkrývání světa, které zpětně ovlivňuje člověka, to, jak se mu svět jeví nebo jak jej interpretuje.²⁹ Heidegger, jak připomíná ve své studii Jiří Michálek, připsal moderní technologii jeden, a to negativní mód *zjednávání* (Gestell), který přeměňuje svět na „použitelný stav“, zásobu „materiál[u] nebo zdroj energie“.³⁰ Lidské bytí je u Heideggera inherentně potencialitou a odkrývání nových potenciálů vztahu člověka a technologie se musí vrátit k původnímu významu technologie (technē) coby „dávání výskytu“ skrytému potenciálu. To by podle Heideggera mělo být výsadou poezie a obecněji umění.³¹

McLuhanův percepční model, který bychom mohli nazvat *fenomenologický*, s Heideggerem v mnohém souhlasí. Náš přístup ke světu není přímý, ale mediovaný; technologie má svébytný způsob odkrývání světa, který nelze redukovat na sociokulturní vlivy; odkrývání technologie implikuje, že specifické technologie simultánně odkrývají, ale zároveň nutně i skrývají něco ze světa, a tím formují režim vidění světa a spolu-konstituují dominantní hodnotový rámec dané společnosti. V neposlední řadě McLuhan s Heideggerem souhlasí, že umění a umělci se těší privilegovanému místu ve společnosti, neboť jejich prostřednictvím dokáže lidstvo odkrýt a reflektovat specifické způsoby, jak technologie nenápadně transformují naše percepční a kognitivní procesy a přístup ke světu. Umělci lidstvu umožňují svobodnější

29 Martin Heidegger. „Otázka techniky“. In: Týž. *Věda, technika a zamyšlení*. Přeložili J. Michálek, J. Kružíková a I. Chvatík. Praha: OIKOYMENH, 2004, s. 7–35.

30 Jiří Michálek. *Být místem Bytí: Tři příspěvky ke studiu Martina Heideggera*. Praha: Karolinum, 2017, s. 9.

31 *Tamtéž*, s. 45.

vztah k technologiím tím, že dokážou vytvořit „anti-prostředí“, v němž se neviditelné efekty technologií stanou objektem přímého pozorování a reflexe. McLuhan příliš nekonkretizuje, jak toho umělci dosahují. Poznamenává, že umělci jsou experty na vnímání změn na úrovni smyslových orgánů.³²

Technologie jako extenze, McLuhan a Philip Brey

„V mechanických dobách jsme dosáhli prostorové extenze svého těla. Po více než století elektrické technologie jsme dnes globálně rozšířili samotnou svoji centrální nervovou soustavu, čímž jsme – alespoň na naší planetě – zrušili prostor a čas. Rychle se blížíme poslední fázi extenze člověka – technologické simulaci vědomí, kdy bude tvůrčí proces poznání kolektivně a jednotně rozšířen na celou lidskou společnost, do značné míry podobně, jako jsme již pomocí různých médií rozšířili své smysly a nervy. [...] Každá extenze, ať již se jedná o extenzi kůže, ruky nebo nohy, ovlivňuje celý psychický a sociální komplex [...] V této knize se zabýváme některými základními extenzemi a jejich psychickými a sociálními důsledky.“³³

Zatímco formulace dvou uvedených modelů McLuhanova myšlení vyžaduje hlubší exegezi textů, teorie médií jako extenze se objevuje v explicitní podobě již v publikaci *Jak rozumět médiím*. Zde McLuhan nejdříve

32 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media: The New Science*, s. 5–6. Roli umělců se věnuji dále v textu v části o anti-prostředí.

33 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 15.

teoreticky, poté v individuálních sekcích věnovaných biografiím artefaktů, představuje různorodé formy extenze. Philip Brey³⁴ ve své analýze McLuhanových extenzí vyzoroval dva hlavní typy: prvním typem je *extenze lidského těla*. Například oblečení je extenzí kůže, různé druhy zbraní představují extenzi rukou, zubů, tedy kdysi používaných částí těla pro fyzickou obranu. Druhým typem je *extenze mysli a vědomí*, která ve větší míře přichází s elektrickou (digitální) technologií, kdy jsme technologicky rozšířili naše smyslové orgány, především zrak, sluch a procesy informačního zpracovávání probíhající v centrální nervové soustavě.³⁵

Důležitou mediální technologií rozšiřující a ovlivňující mysl a vědomí byl podle McLuhana vynález fonetické abecedy. Její rozšíření v antickém Řecku znamenalo přesun z převážně orální kultury na gramotnou a abecední, což na mikro-percepční úrovni vedlo ke změně myšlení individuálních gramotných „uživatelů“ abecedy, a na makro-sociokulturní úrovni k postupným změnám celé společnosti. McLuhan poznamenává, že jazyk formuje naši percepci světa tím, že umožňuje „našemu intelektu se oprostit od značně větší reality“³⁶ a osamostatnit se od kolektivního vědomí. Písmo, a exkluzivně fonetická abeceda, začaly lidskou kognici učit oddělovat význam od znaků, což vedlo k dovednosti abstrahovat a objektivizovat náš vztah ke světu. Podobně lineární a sekvenční charakter fonetické abecedy vedl ke vzniku dialektického

34 Philip Brey. „Theories of Technology as Extension of Human Faculties“. In: Carl Mitcham (ed.). *Metaphysics, Epistemology, and Technology*. London: Elsevier/JAI Press, 2000, s. 60.

35 McLuhan nespecifikuje, jak se jeho použití konceptu vědomí funkčně liší od centrální nervové soustavy. Philip Brey toto rozdělení vysvětluje tak, že McLuhan vědomím myslí nejspíše vyšší kognitivní dovednosti. Viz P. Brey. „Theories of Technology as Extension of Human Faculties“, s. 61.

36 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 83.

uvažování, prvním formálním logikám, a konečně i k celé západní vědě založené na hledání a vysvětlování kauzálních příčin zkoumaných jevů.³⁷

McLuhanova analýza médií a technologií jako extenzí je podle Philipa Breye neúplná.³⁸ Zatímco v mnoha případech McLuhanova teze platí, existují artefakty jako zapalovač nebo magnet, u kterých hledáme jen velmi těžko, jaké původní biologické funkce amplifikují. Podle Breye nemusíme McLuhana zcela zavrhnout, stačí jeho myšlení doplnit o nové rozdělení: vedle médií a technologií, jež *amplifikují* existující biologické funkce, musíme zavést dodatečnou kategorii artefaktů, které poskytují nové, *komplementární funkce* nemající obdobu v lidské biologii. Breyovu základní kategorizaci extenzí, která vychází z McLuhana, lze shrnout následovně:

Amplifikační extenze

Artefakty, které staví na existujících lidských biologických funkcích a nějakým způsobem je vylepšují.

Komplementární extenze

Artefakty, které nestaví na existujících lidských biologických funkcích, ale zavádí funkce nové.

Vypracováním podrobnější taxonomie extenzí Brey potvrzuje původní McLuhanovu tezi, ale zároveň postihuje netriviální rozdíly ve funkcích tak odlišných materiálních artefaktů, jako jsou například oblečení, kalkulačka nebo

37 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 85–91.
M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media: The New Science*, s. 15–20.

38 P. Brey. „Theories of Technology as Extension of Human Faculties“, s. 72–74.

počítač. U Breye tak vidíme nové kategorie: *nahrazení, suplementace, vylepšení, symbiotický vztah, vztah vtělení* (embodiment) a *kognitivní artefakt*. Svou taxonomii extenzí vytváří Brey podle toho, zdali artefakty amplifikují nebo komplementují původní biologické funkce těla. Artefakt může amplifikovat biologické funkce lidského těla takovým způsobem, že zcela nahradí svůj biologický protějšek. Brey uvádí příklad automobilu, jenž nahrazuje funkci dolních končetin pro přepravu z místa na místo. Obecně oblečení naopak doplňuje a částečně nahrazuje funkci kůže: „Artefakt může také *suplementovat* orgán, který extenduje tím, že plní funkci daného orgánu. Například oblečení přidává ochrannou vrstvu a funkci termoregulace, kterou již kůže vykonává.“³⁹

Dále se Brey dostává k funkci extenze, která *vylepšuje* (enhances) dosavadní biologické funkce, a blíží se tak nejvíce McLuhanově původní definici extenze. Brey uvádí teleskop, který přidává k tomu, co lidské oko běžně dokáže vidět. U této kategorie extenze je vhodné se pozastavit. Brey poznamenává, že některé extenze vykonávají svou amplifikační funkci pouze tehdy, pokud spolupracují se svými biologickými protějšky – například teleskop, brýle nebo slepecká hůl modifikují lidské schopnosti percepce blízkého a vzdáleného okolí, avšak ke své správné funkci vyžadují člověka jako nedílnou komponentu. Proto musíme při analýze funkčnosti a amplifikačních aspektů artefaktu hovořit v mnoha případech o *symbiotickém vztahu člověka a artefaktu*:

„[T]eleskop rozšiřuje vizuální percepci nikoli nezávisle na oku, ale spojením s okem, čímž formuje funkční jednotku skládající se z teleskopu plus oka, která je výkonnější než oko samotné. Při použití

39 *Tamtéž*, s. 73.

teleskopu nenacházíme počátek vizuální percepce ve světelných paprscích, které dopadají na oko, ale když světelný paprsek uhodí přední čočku teleskopu“.⁴⁰

Brey dále analyzuje a upřesňuje McLuhanovu teorii médií jako extenze člověka tím, že si propůjčuje koncept tzv. vtěleného vztahu (embodied relation), který používá jako podtyp obecnějšího symbiotického vztahu člověka a artefaktů. Jedná se o koncept, který do filozofie technologie zavedl americký postfenomenolog Don Ihde, sám inspirován fenomenologií Martina Heideggera a Maurice Merleau-Pontyho.⁴¹ Podle Breye tvoří vtělený vztah symbiotickou jednotu mezi člověkem a artefaktem a vyznačuje se tím, že člověk má percepční či kognitivní přístup ke světu prostřednictvím daného artefaktu. Artefakt, který je součástí vtěleného vztahu, je médiem v pravém slova smyslu, neboť svou funkcí se nejvíce blíží definici média jakožto něčeho, co stojí mezi člověkem a vnějším prostředím a zprostředkovává jejich interakci. Slepecká hůl nebo dioptrické brýle jsou prototypickými příklady vtěleného vztahu. Prostřednictvím těchto artefaktů se učíme vnímat svět. Postupně si na artefakty zvykáme, ony ustupují do pozadí a přestáváme je vnímat. Stávají se součástí našich těl a nepostradatelnými nástroji pro interakci se světem.⁴²

Breyovu podrobnější taxonomii McLuhanových extenzí shrnuje následující tabulka:

40 *Tamtéž.*

41 Don Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press, 1990, s. 72.

42 P. Brey. „Theories of Technology as Extension of Human Faculties“, s. 72.

nahrazení	Artefakty zcela nahrazují naše tělesné či mentální funkce.
suplementace	Artefakty doplňují biologické funkce a působí simultánně s nimi.
vylepšení	Použití artefaktu vylepšuje biologické funkce.
symbiotický vztah	Artefakt obecně amplifikuje biologickou funkci, ale potřebuje člověka, aby mohl svou funkci plnit.
vtělený vztah	Artefakt amplifikuje naše biologické funkce tak, že se stává z hlediska fenomenologické percepce transparentní. Člověk přistupuje ke světu skrze artefakt, který se stává médiem v pravém slova smyslu.
kognitivní artefakt	Artefakt re-reprezentuje část světa takovým způsobem, že činí danou činnost méně kognitivně náročnou, a tak zlepšuje celkový kognitivní výkon jedince (uživatele).

Speciálním případem McLuhanovy extenze jsou tzv. *kognitivní artefakty*. Tyto artefakty jsou navrženy tak, aby ovlivňovaly naše kognitivní schopnosti. Samotný

pojem „kognitivní artefakt“ zavedl v literatuře teorie designu a interakce člověk-stroj kognitivní vědec Don Norman.⁴³ Kognitivní artefakty podle Normana „udržují, zobrazují nebo operují s informacemi tak, že poskytují reprezentační funkci a ovlivňují lidský kognitivní výkon“.⁴⁴ Norman si všímá, že mnoho artefaktů nás dělá chytřejšími a zvyšuje naše dovednosti. Obor zkoumající interakci člověk-stroj (human-computer interaction, HCI), v němž Norman patří mezi největší odborníky, se sice od svého počátku zabýval vlivem technologických artefaktů na kognitivní výkon při plnění pracovních činností, orientuje se však primárně na design rozhraní (interface), nikoli na systematické studium toho, jak artefakty rozšiřují naši kognici.⁴⁵ Kognitivní artefakty podle Normana neamplifikují kognitivní schopnosti člověka jako takové, nýbrž poskytují jiné formy reprezentace informací, které převádí kognitivně složité úkony na jednodušší. Tato transformace náročných úkonů na kognitivně jednodušší je pro Normana jediný možný způsob, jak lidem zlepšit kognitivní výkon:

„Artefakty mohou zvýšit [kognitivní] výkon, ale zpravidla nevylepší ani neamplifikují jednotlivé dovednosti. Existují artefakty, které ale skutečně amplifikují. Megafon amplifikuje intenzitu hlasu, díky čemu je možné lidský hlas slyšet na větší

43 Donald A. Norman, „Cognitive Artifacts“. In: John M. Carroll (ed). *Designing Interaction: Psychology at the Human-Computer Interface*. New York: Cambridge University Press, 1991.

44 Tamtéž, s. 1.

45 Jednou z výjimek je Phil Turner, který ve své knize *HCI Redux* syntetizuje aktuální poznatky z kognitivní vědy věnující se rozšířeně, vtělené a distribuované kognici a dopady těchto teorií lidské kognice na obor HCI a obecnou interakci nejen se sofistikovanými technologiemi, ale i s každodenními artefakty. Viz Phil Turner. *HCI Redux: The Promise of Post-Cognitive Interaction*. Springer Int., 2016.

vzdálenost, než by bylo jinak možné. Toto je amplifikace: Hlas zůstává nezměněný ve své formě i obsahu, ale zvyšuje se kvantita (intenzita). Když ale psaný jazyk a matematika umožňují odlišný [kognitivní] výkon než za normálních okolností, nejedná se o amplifikaci, neboť mění povahu prováděného úkolu, a tím zvyšují celkový výkon.“⁴⁶

Brey i Norman uznávají, že použití artefaktu může vést k lepšímu kognitivnímu výkonu. Slovo „výkon“ je důležité, neboť v kontextu teorie kognitivních artefaktů se kognitivním výkonem myslí až výsledná (či výstupní) činnost vznikající během interakce člověka s artefaktem, nikoli individuální vrozené kognitivní schopnosti jedince. Například použití kalkulačky nebo editoru na psaní s autokorekcemi zlepšuje výsledný výstupní kognitivní výkon (rychlé a přesné výsledky nebo text bez gramatických chyb), avšak nezlepšuje vrozené kognitivní schopnosti člověka.

Předností kognitivních artefaktů je, že člověk nepotřebuje znát principy jejich fungování. Od toho slouží rozhraní artefaktu, které zakrývá vnitřní komplexitu hardwarové složky za funkce a afordance.⁴⁷ Rozhraním zde nemyslím pouze dnes ustálené paradigma grafického uživatelského rozhraní a metafor oken a pracovního stolu,⁴⁸ nýbrž v souladu s definicí Benjamina Brattona „strukturaci spojů a okrajů v dané formě nebo poli [...],

46 D. A. Norman. „Cognitive Artifacts“, s. 3.

47 Pokud je mi známo, zavedený český překlad anglického neologismu „affordance“ uvedeného do literatury ekologickým psychologem J. J. Gibsonem neexistuje. Termín se občas počesťuje jako „afordance“. Při osobní diskuzi se slovenským teoretikem Palo Fabušem a českým kulturním teoretikem a kurátorem Václavem Janoščíkem jsem také narazil na jimi preferovaný, ryze český ekvivalent: „skýtavost“.

48 Alan Cooper et al. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: John Wiley, 2014, s. 299–309.

*jakýkoliv bod kontaktu mezi dvěma komplexními systémy, které řídí podmínky výměn mezi těmito systémy [...], linii, která spojuje dvě věci dohromady, nebo je drží od sebe“.*⁴⁹

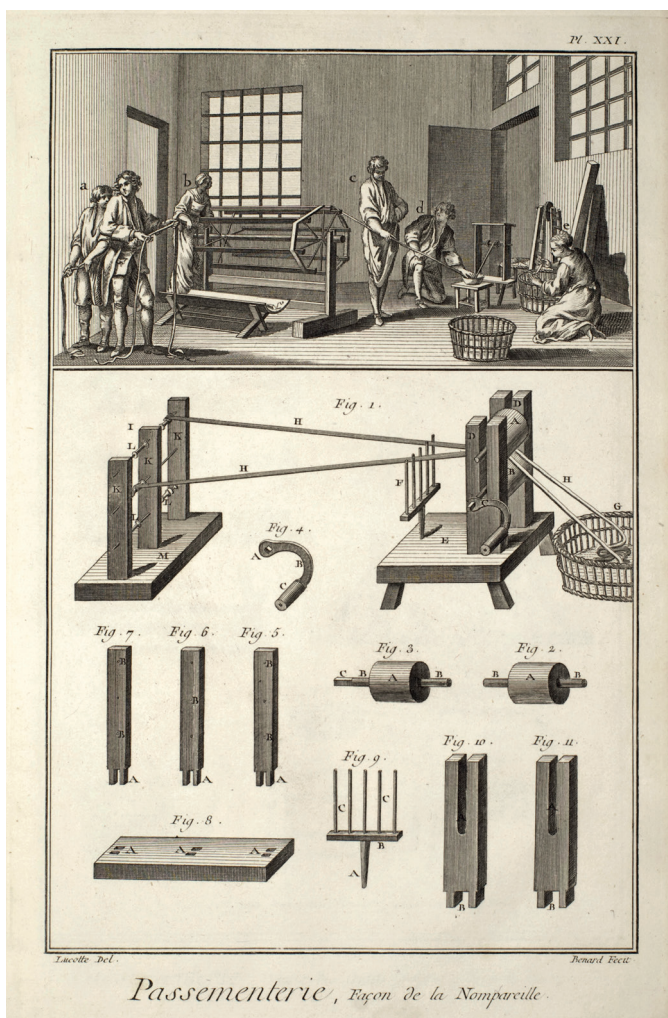
V diskurzu kontinentální filozofie technologie nalezneme pro téma kognitivních artefaktů zajímavé zamýšlení Gilberta Simondona nad prací francouzských encyklopedistů 18. století a jejich projektem *Encyklopedie*.⁵⁰ Ta byla vůbec první publikací se zaměřením i na tzv. mechanická umění. Obsahovala mnoho schémat a modelů strojů a technologií, což přispělo k pochopení jejich fungování. Díky podrobnosti grafických reprezentací si podle nich mohl navíc každý čtenář od základů zkonstruovat vlastní kus. Vědění, autonomie a technická odbornost, jež se díky demokratizačnímu efektu *Encyklopedie* dostaly autodidaktům do ruky, byla podle Simondona mnohem radikálnější silou měnící společnost než jakýkoli politický pamflet:

„Velikost a novátorství *Encyklopedie* tkvící v jejích tiscích schémat a modelů strojů, které vzdávají počtu řemeslům a racionálnímu vědění technických operací, jsou zásadní. Tyto tisky nemají roli čisté, nezaujaté dokumentace pro zvědavou veřejnost; informace, které obsahují, jsou natolik kompletní, že jsou praktickou použitelnou dokumentací, díky které je každý vlastník této knihy schopný popsané stroje postavit nebo dále rozmnožit stav poznání experimentováním a vlastním výzkumem, který by budoval na předchůdcích.“⁵¹

49 Benjamin Bratton. *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015, s. 483. Zvýraznění v originále.

50 Gilbert Simondon – Cécile Malaspina – John Rogove. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Minneapolis: Univocal Pub., 2016, s. 109–110.

51 *Tamtéž*, s. 110.



Ukázka diagramu z Diderotovy *Encyklopedie* zobrazující mechanické části stroje pro tvorbu pozamentu – textilních krajek a dalších typů ozdob.⁵²

52 „Diderot's Encyclopedia Exhibit Preview”. MIT Libraries: Exhibits [online]. [cit. 2. 2. 2020]. Dostupné z: <https://libraries.mit.edu/exhibits/diderots-encyclopedia-exhibit-preview/>.

Každé nové médium či technologii musíme podle McLuhana analyzovat nejen na úrovni samotného artefaktu, ale také jako holistický systém či síť fyzicky či konceptuálně vzájemně propojených artefaktů, lidí, služeb, infrastruktur a procesů, které dohromady tvoří to, co McLuhan nazývá „prostředí“ (service environment), jež „hluboce ovlivňuje podstatu a obraz člověka, který [artefakty] používá“.⁵³ Artefakt jako takový nikdy neexistuje osamocený, ale přináší s sebou technický, kognitivní a percepční komplex, který McLuhan nazývá „pozadím“ (ground). Pozadí nám nikdy není fenomenologicky přístupné v celku, vidíme z něj pouze takovou část, jež je viditelným povrchem a umožňuje člověku interagovat s médiem a technologiemi na základě afordancí. Tuto viditelnou část McLuhan označuje jako „figuru“ (figure) a reprezentuje například konkrétní náplň televizního programu nebo uživatelské rozhraní chytrých mobilních zařízení. Pozadí a figura existují v každém okamžiku simultánně, nejsou tedy statickými entitami, ale dynamickými procesy. Mezi pozadím a figurou podle McLuhana není možná přímá interakce. „Komunikují“ spolu pouze nepřímo prostřednictvím „rozhraní“ (interface), kde probíhá reálná interakce s médii a technologiemi a kde se všechny „chemické, psychické a sociální struktury propojují“.⁵⁴

Rozdělení pozadí a figury si McLuhan vypůjčil z gestalt psychologie, ve které se tyto termíny původně používaly pro studium vizuální percepce, ale postupně byly aplikovány na obecnější studium vnímání a vědomí.⁵⁵ McLuhan si z gestalt psychologie propůjčuje především výsledky zkoumání lidské pozornosti. Všechny každodenní situace a interakce ve světě se dělí na dvě části,

53 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media*, s. 96.

54 *Tamtéž*, s. 5.

55 *Tamtéž*.

na část, kterou vnímáme a která tvoří vědomé mentální obsahy našeho vědomí (figura, obsah médií), a mnohem větší část, která nám zůstává skryta, fenomenologicky nepřístupná, přestože nás v každém momentu pozadí a formální aspekty médií ovlivňují mnohem více, neboť pozadí strukturuje a definuje způsob našeho vnímání figury a vnucuje nám určitý „způsob vidění světa“⁵⁶ vycházející z formy a tzv. prostředí artefaktu:

„Pozadí technologie nebo artefaktu tvoří jednak podmínky, které artefakt umožňují, a zároveň celé prostředí [médiu] služeb, pozitivních i negativních, které dávají artefaktu vzniknout. Tyto vedlejší efekty prostředí se nám chtě nechtě vnucují jako nové formy kultury“.⁵⁷

Neexistuje pouze jedno monolitické pozadí. Pozadím jsou všechny podmínky prostředí, které dávají vzniknout artefaktům i tomu, jak je vnímáme. Pozadí tak může být čistě technického rázu, ale také kulturního, historického, sociologického nebo kognitivního a biologického.

Hloubku pozadí nelze vnímat ani studovat přímo. Proto nejsme do velké míry vhodně intelektuálně či kognitivně vybaveni vypořádat se s efekty nových médií a technologií. Obranu či minimálně vědomý postoj vůči efektům technologií nám ztěžuje fakt, že dobře navržená technologie chce být perceptuálně neviditelná a dělá vše pro to, abychom ji co nejdříve přestali vnímat a přijali ji v našich životech jako přirozenou extenzi těla a mysli. Odtud pochází McLuhanův koncept „narkózy“ neboli otupělosti našeho vědomí a vnímání vůči médiím a technologiím. Naše tělo a centrální nervová soustava se podle něj snaží vyrovnávat s tím, co v nás daná tech-

56 Tamtéž.

57 Tamtéž.

nologie intenzifikuje, symetrickým otupováním nebo „amputováním“ jiných tělesných nebo kognitivních procesů, aby dosáhly opětovné rovnováhy.⁵⁸

Protože pozadí působí subliminálně, jedinou strategií pro jeho studium je pro McLuhana vytvoření „anti-prostředí“,⁵⁹ ve kterém se efekty technologie stanou viditelné a nám to umožní se lépe vypořádat s nebezpečím, které mohou představovat. Pro tvorbu anti-prostředí jsou podle něj nejvhodněji vybaveni seriózní umělci, které považuje za „antény lidstva“. Náplní jejich práce je programově aplikovat zvýšený estetický a senzorický zájem a talent na tvorbu nových a provokativních situací nebo objektů. Umělci jsou schopni tvořit anti-prostředí, v němž se každodenní neviditelné používání technologií pomocí vhodné dekonstrukce a institucionální kritiky dočasně zviditelní jako figura k fenomenologické inspekci a analýze. Umělec „sonduje“ pozadí a přemýšlí nad tím, jakou formu dát svým nápadům, aby i ostatní byli schopni vidět to co on: umělci nás pomocí defamiliarizace nebo juxtapozice nesourodých elementů do staronového kontextu učí vidět a vnímat svět, ve kterém žijeme.⁶⁰

Příkladem, který vytváří anti-prostředí za účelem odkrytí pozadí a média samotného, by mohl být avantgardní skladatel John Cage a jeho slavná skladba 4'33“. Tato skladba o třech větách neobsahuje žádné noty a „hraje se“ v plné tichosti. Ta je však zdánlivá, neboť Cage ukázal, že absolutní ticho neexistuje a že každý zvuk může tvořit hudbu. Tento hudební experiment je v kontextu McLuhana nejzajímavější tím, že vede pozornost „posluchače“ od tradiční figury – hudby hrané klavíristou – směrem k pozadí koncertního sálu, tedy k pohybům, zakašlání nebo mluvě samotných posluchačů. Inspirací mohl Cageovi

58 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 50–55.

59 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media*, s. 5.

60 Marshall McLuhan. „Address at Vision 65“. *The American Scholar*. 1966, roč. 35, č. 2, s. 196–205.

být Robert Rauschenberg a jeho konceptuální dílo *Bílé obrazy*,⁶¹ plátna natřená bílou barvou tak, aby reflektovala prostředí, stíny a světla v místnosti a tím uvedla do popředí naší pozornosti jako figuru své pozadí.⁶²

Nejblíže studiu pozadí má z tradičních vědních oborů podle McLuhana antropologie, neboť studuje celkovou kulturu (pozadí) jakožto svou figuru.⁶³ Ačkoli McLuhan svůj komentář vhodnosti antropologie podrobněji nerozvádí, prosvítá jím jeho nedůvěra k čistě teoretickému přístupu k pozadí a vlivu médií a technologií a nutnost empirického zkoumání jejich reálného použití v běžném každodenním životě.

Tetráda, nová věda a čtyři zákony médií

Nejsystematičtější výklad McLuhanovy mediální teorie najdeme v *Zákonech médií*, na kterých pracoval ke konci života se svým synem. Podtitulem knihy *Nová věda* nazývají na intelektuální vzory, kterými byli Francis Bacon a Giambattista Vico.

61 John Cage. *Silence*. Přeložili Matěj Kratochvíl, Jaroslav Šťastný, Radoslav Tejkal. Praha: tranzit.cz, 2010, s. 98–108.

62 Mezi nejaktuálnější umělecký počín v oblasti anti-prostředí se značným dopadem na myšlení o technologiích i mezi širší veřejností osobně řadím úspěšný televizní seriál *Černé zrcadlo* (Black Mirror, Channel 4, 2011–2019). Tematicky je ukotven v blízké budoucnosti a v esteticky působivé formě vyobrazuje, jak to může vypadat, pokud budou dnes existující technologie masivně používány a něco se vymkne kontrole. I když většina dílů ukazuje technologii v negativním světle, seriál netrpí technofobií. Vede spíše k zamyšlení nad tím, kam nás kapitalismus, marketing a exponenciální nárůst technologie může zavést, jestliže budeme inovace v technologii nekriticky přijímat a adoptovat jako intimní součást našich životů.

63 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media*, s. 109–110.

Podle McLuhanů nemohou dosavadní teorie komunikace, médií a technologií vést k porozumění digitálním technologiím, protože jsou limitované paradigmatem „staré vědy“. Ta vychází z teorie komunikace Clauda Shannona a instrumentalistické filozofie technologie, které média a technologie vnímají jako pasivní nástroje bez síly formovat naše myšlení a kulturu. Stará věda je vědou o mediálním obsahu. „Nová věda“ se musí zaměřit na studium vlivů médií a technologií na naše smysly a na reciproční a interaktivní vztah mezi člověkem a artefakty.⁶⁴ Pokud chceme porozumět vývoji společnosti a kultury, o což se snažil Giambattista Vico, musíme do svých teorií zahrnout triviální, a přesto opomíjený fakt, že společnost a kultura se skládá z individuálních lidských myslí a jejich změn.⁶⁵ Největší změny působí v našich myslích média a technologie, a proto se teorie společnosti a kultury neobejde bez podrobného studia jejich vlivů na naše smysly a kognitivní procesy. Díky tomu lze odhalit, že „každá kultura a každý věk má svůj preferovaný model vnímání a poznání“,⁶⁶ který je ovlivňován dominancí dobové technologie.

Jako základ nové vědy formulují McLuhanové „tetrádu“, tedy čtyři univerzální vlastnosti všech lidských hmotných i nehmotných artefaktů, čtyři zákony médií, které mohou být v duchu Popperovy teorie falsifikovatelné. Kořeny tetrády leží v otázce: „[[Jaké obecné, ověřitelné, tedy testovatelné tvrzení [lze] o médiích vyslovit?“⁶⁷ V knize je představena formou čtyř otázek:⁶⁸

64 *Tamtéž*, s. 3–4.

65 *Tamtéž*. Pro doplnění viz také Merlin Donald, „Human Cognitive Evolution: What We Were, What We Are Becoming“. *Social Research, Mind*. 1993, roč. 60, č. 1, s. 143–170.

66 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 16.

67 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media*, s. 7.

68 České ekvivalenty jednotlivých částí tetrády ještě nejsou ustálené.

**Intenzifikace či
extenze (Enhancement
or extension)**

Co artefakt zlepšuje
nebo zesiluje? Jaké
smysly rozšiřuje
a jakým způsobem?
Co artefakt umožňuje
a zrychluje?

Inverze (Reversal)

Co artefakt produkuje
nebo čím se stane,
když je doveden do
extrému a k limitům
svého technického
potenciálu? Artefakt,
jenž dosáhne limitu
svého potenciálu, dává
vzniknout či inspiruje
nové formy artefaktů,
které negují jeho
předchozí vlastnosti.

**Aktualizace,
znovunalezení
(Retrieval)**

Jaké zastaralé
vlastnosti vrací artefakt
ze zapomnění do středu
pozornosti? Obsahem
nového média je
předchozí médium.
Nové médium *remediuje*
staré.

**Zastarávání
(Obsolescence)**

Jaké funkce jiných
artefaktů, smyslové či
kognitivní módy činí
artefakt zastaralým,
nepotřebným či
překonaným?

McLuhanové zdůrazňují, že všechny části tetrády jsou v artefaktu vždy přítomny pohromadě a vzájemně se doplňují. Tetráda je systematickou metodou, jak zkoumat McLuhanem definovaný verbální charakter lidských artefaktů. Každý lidský artefakt má tuto strukturu, neboť je ovlivněn první mediální technologií člověka – slovem a řečí, respektive strukturou *logu*, kterou všichni lidé disponují a skrze kterou externalizujeme v nějaké materiální formě své myšlení:

„Všechny lidské artefakty jsou lidské promluvy
nebo zvňjšení a jako takové jsou lingvistickými
a rétorickými entitami. Stejně tak etymologie

všech lidských technologií se nachází v samotném lidském těle; jsou tak říkajíc protetickými zařízeními, mutacemi, metaforami těla nebo jeho částí. Tetráda je exegenezí na čtyřech úrovních, ukazující nikoli mytickou strukturu, ale strukturu logu každého artefaktu.⁶⁹

McLuhanové považují verbální strukturu všech lidských artefaktů za „nejdůležitější intelektuální objev nejen naší doby, ale nejméně posledních několika století“.⁷⁰ Lidská řeč je podle nich primordiálním artefaktem, který je do určité míry přítomen ve všech dalších artefaktech a ovlivňuje jejich formu. Slovníkem novomediální teorie bychom řekli, že všechny další artefakty *remediuji*⁷¹ řeč po stránce obsahu i formy. Artefakty nemohou podle McLuhanů být *neutrální* ani *pasivní*, ale jsou aktivním *logem* nebo výpovědí, jejichž použití transformuje člověka stejně jako realitu samotnou. Výpovědi ani artefakty tedy nejsou popisy, nýbrž jsou aktivními participanty při utváření světa. Směřují mimo sebe a rozprostírají se do prostoru, který svou přítomností transformují.

McLuhan, Latour a Ihdeho postfenomenologie

Podle McLuhanů tedy média, technologie a obecněji materiální kultura nemají pouze pasivní, nýbrž transformativní charakter, neboť mediační role materiálních

69 M. McLuhan – E. McLuhan. *Laws of Media*, s. 128.

70 *Tamtéž*, s. ix–x.

71 Více ke konceptu remediace viz např. Jay David Bolter – Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.

artefaktů ovlivňuje naše tělesné i psychické prostředí. Podobný posun k aktivní roli materiality vidíme v kontinentální filozofii, především té francouzské, a specificky u fenomenologické analýzy technologie, kterou představil fenomenologií ovlivněný americký filozof techniky Don Ihde.

Inspirací pro následující generace francouzských filozofů zabývajících se vlivy technických artefaktů byl Gilbert Simondon, v jehož myšlení je podstatou techniky mediační a normativní síla transformující kognitivní a kulturní procesy u jednotlivců i vyšších sociálních celků. Simondon by sdílel s McLuhanem přesvědčení, že analýzu vlivů techniky je třeba integrovat do vzdělávání i kulturní kritiky, a odmítal jakoukoli „sociální teorii nebo psychologii, která nebere v potaz fundamentální roli techniky v individuaci konkrétních kognitivních a kulturních režimů“.⁷² V materiální sémiotice a teorii sítí aktérů, kterou vypracoval Bruno Latour se svými spolupracovníky, je materialitě všedních věcí, vědeckých nástrojů a dalších objektů přiřazena konstitutivní síla v produkování nových znalostí a vztahů člověka s neživými objekty. Latourova teorie sítí aktérů nerozlišuje mezi živými subjekty a neživými objekty: člověk, nástroje, materiální nebo abstraktní objekty jsou *aktanti* vykonávající nějakou činnost v rozsáhlé heterogenní síti asociací. Interakce mezi aktanty vyžaduje překlad, který vždy transformuje, a proto nejsou u Latoura, ani v oblasti Science and Technology Studies (STS), jež z něj vychází, technické artefakty neutrální. V článku „On Technical Mediation“⁷³ Latour zmiňuje, že v americkém sporu o svobodě držení zbraní je nesmyslné ptát se,

72 Andrea Bardin – Giovanni Menegalle. „Introduction to Simondon“. *Radical Philosophy*. 2015, č. 189, s. 15–16.

73 Bruno Latour. „On Technical Mediation“. *Common Knowledge*. 1994, roč. 3, č. 2, s. 29–64.

zda je to zbraň, nebo člověk, kdo zabíjí. Odpověď záleží na tom, jakým způsobem definujeme mediační efekty technologie: technické artefakty podle Latoura překládají a mediují lidskou intencionalitu, čímž konstituují lidský subjekt a přidávají mu charakteristiky, které značně mění jeho cíle, hodnoty a schopnosti. Dualismy, jako je subjekt a objekt nebo společnost a technologie, jsou výdobytkem modernismu a humanismu, v němž je nutné člověka očistit od efektů technologie. Podle Latoura bychom namísto toho měli hovořit o hybridních kolektivech, v nichž najdeme lidské i ne-lidské aktanty, jež symetricky sdílejí odpovědnost za výslednou akci. Zeptáme-li se, kdo střílí, musí odpověď znít takto: ani jeden, nýbrž nová hybridní složenina zahrnující lidské i technické aktanty.⁷⁴

Latour sdílí se Simondonem kritický pohled na tradiční sociologii a sociální vědu obecně, neboť podle nich ignorují podíl ne-lidských aktantů na tvorbě sociálního řádu. Samotná myšlenka makroskopického sociálního řádu existujícího a priori je podle Latoura mylná, neboť sociální řád je konstruovaný zespodu na lokální, mikroskopické úrovni v každodenní interakci kolektivu lidských a ne-lidských aktantů a na základě ad hoc vytvořených pravidel a cílů. Makro úroveň společnosti pak sestává z lokálních mikro úrovní ve vzájemných interakcích nejen zprostředkovaných, ale přesněji konstituovaných „technickou mediací“.⁷⁵ Pokud sociální řád vzniká lokálně a ad hoc, studium takových procesů vyžaduje vhodné metody pro vypořádání se s partikularitou lokálního kontextu. Podle Latoura je k tomu vhodná etnometodologie, pro kterou sociální řád není předem daný, ale je kontinuálně jedinci vytvářen a přetvářen. Etnometodologie nevytváří univerzální teorie interakcí, ale

74 *Tamtéž*, s. 33.

75 *Tamtéž*, s. 51.

snaží se empiricky popsat, jak v konkrétních situacích vzniká sociální řád a co k jeho tvorbě přispívá. Třebaže etnometodologie jde správným směrem tím, že začíná svou analýzu společnosti v každodenních lokálních interakcích, sdílí s ostatními sociálními vědami problém vztahu k technice a materiální kultuře: ignoruje jejich roli při konstituci, udržování a replikaci sociálního řádu:

„Samozřejmě mají etnometodologové pravdu v tom, že kritizují zahledění tradiční sociologie do makro úrovní, ale chybují, pokud tvrdí, že existují absolutně lokální interakce. Žádný lidský vztah neexistuje v homogenním rámci, co se prostoru, času a aktantů týče [...] Vše v definici makro sociálního řádu existuje díky zapojení nelidí – tedy, díky technické mediaci. Dokonce jednoduchý efekt trvání, dlouhotrvající sociální sílu, nemůžeme získat bez stálosti nelidských aktantů, do kterých se lokální lidské interakce přesunuly.“⁷⁶

Řešením slabin tradiční sociologie i etnometodologie by podle Latoura měla být sociální teorie techniky, která začne u lokálních lidských interakcí, ale zároveň integruje technické artefakty a materiální kulturu, jejichž procesy nikdy nemohou být čistě lokální, neboť technika operuje v jiných časových a prostorových dimenzích a jako taková není singulárním objektem, nýbrž socio-technických kolektivem.⁷⁷

Interakce znamená pro Latoura i etnometodologii inherentně produktivní akt, jenž konstruuje novou realitu a transformuje participující strany. Vrátime-li se k příkladu se zbraní a otázkou, kdo zabíjí, je to nově vzniklá entita – hybrid *člověkozbraň*. Interakce zbraně

⁷⁶ Tamtéž.

⁷⁷ Tamtéž.

a člověka dává vzniknout nové ontologické entitě, která před samotnou interakcí neexistovala. Technické artefakty mají tak u Latoura ontologickou sílu konstituovat nové ontologické jednotky.

Samotný princip non-neutrality, tedy transformačního vlivu technologií na naši tělesnou a percepční konstituci, uvedl do filozofie techniky americký filozof a fenomenolog Don Ihde:

„Extenzí našich tělesných dovedností je technologie také transformuje. V tomto smyslu jsou všechny technologie při používání non-neutrální. Mění základní situaci, jakkoli nepostřehnutelně, jakkoli minimálně [...]. Pouze při použití technologie je má tělesná schopnost zvýšena a rozšířena [...]. Tyto schopnosti jsou vždy odlišné od mých schopností vrozených.“⁷⁸

Ihdeho neologismus „non-neutralita“ vyjadřuje v souladu s výše jmenovanými teoretiky a teoretičkami, že „technologie nejsou pouhými neutrálními prostředky pro realizaci lidských cílů, [ale] aktivně pomáhají formovat kulturu a společnost“.⁷⁹ Ihde se řadí mezi zakladatele postfenomenologie, jež kritizuje, aktualizuje i rozvíjí práci předních fenomenologů 20. století, mezi nimiž Ihdeho postfenomenologie nejčastěji cituje Husserla, Heideggera a Maurice Merleau-Pontyho.⁸⁰ Z tradiční

78 D. Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, s. 75.

79 Peter-Paul Verbeek. „Cyborg Intentionality: Rethinking the Phenomenology of Human–Technology Relations“. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2008, roč. 7, č. 3, s. 387–395.

80 Předponou „post“ Ihde vyjadřuje návaznost, ale také překročení metod a idejí klasické fenomenologie. Pro výklad vztahu fenomenologie a postfenomenologie viz např.

fenomenologie přebírá postfenomenologie základní koncept intencionality, tedy to, že naše vědomí a mentální stavy se vždycky orientují směrem k nějakému objektu, mají svůj fenomenální obsah. Ihde ale odmítá Husserlův program možného návratu k „věcem samým“. Po vzoru McLuhanovské mediální teorie chápe postfenomenologie intencionalitu nikoli jako přímý vztah k objektu, ale jako vztah přirozeně zprostředkovaný objekty našeho světa, především technologií. Technologie pomáhají postfenomenologické analýze ustanovit a zprostředkovávat (mediovat) vztah mezi člověkem (subjektem) a světem (objektem). Právě nový metodický důraz na studium způsobu, jakým technologie formují všechny aspekty našeho intencionálního vztahu ke světu, odlišuje Ihdeho od dřívější fenomenologie.

Ihde dále kritizuje, jak se fenomenologie vypořádala s technologií. Heideggerovu analýzu moderní technologie vidí jako příliš romantický portrét, v němž se technologie stala uniformní, negativní a totalizující silou – čajové lžičky, počítače a plynové komory v Osvětimi jsou identickou manifestací *Gestellu*, specifického způsobu, jak moderní technologie odkrývá a definuje svět.

Ihde začal pracovat na aktualizaci fenomenologie, v níž by technické artefakty byly důležitou analytickou jednotkou a intencionalita by byla od základu chápána jako vztah mezi člověkem a světem zprostředkovaný technologií. Postfenomenologie přináší program zkoumání a podrobného popisu mediačních efektů konkrétních, často každodenních technologií a objektů. Ohledně statusu člověka a technických artefaktů postfenomenologie tvrdí, že lidé, technologie a svět jako takový nejsou v postfenomenologickém přístupu předem existujícími

Don Ihde. *Postphenomenology and Technoscience: the Peking University Lectures*. Albany: SUNY Press, 2009, s. 2–24.

entitami, ale produkty mediace, a právě během interakce jsou „konstituovány“:

„Mediace se stává *původcem* těchto entit, spíše než by zastávala ‚střední pozici‘ mezi nimi. V takovém postfenomenologickém čtení je ‚subjektivita‘ lidí a ‚objektivita‘ světa výsledkem mediace. Mediační technologie [...] pomáhají konstituovat, co je pro nás reálné a čím jsme ve vztahu k realitě.“⁸¹

Latourově technické mediaci, a především analýze médií u McLuhana se postfenomenologie přibližuje důrazem na empirický přístup a případové studie mediace vztahu člověka a světa prostřednictvím technologie. Peter-Paul Verbeek a Robert Rosenberger například hovoří o tom, že teleskop zavedl nový způsob vidění „nebeských těles“ a tím pomohl transformovat lidské chápání vesmíru, světa a naší pozice v něm.⁸² Použití ultrazvuku pro diagnostiku nenarozeného dítěte přetváří vztah rodičů k nenarozenému potomkovi a znalosti, které ultrazvuk rodičům poskytuje, je situují do nové role arbitra nenarozeného života na základě zjistitelných zdravotních problémů plodu v těle budoucí matky. Postfenomenologický důraz na empirické zkoumání technologie je tak podle Verbeeka a Rosenbergera nejen „filozofií pojednávající o technologii (*philosophy of technology*)“, ale také „filozofií stimulovanou technologií (*philosophy from technology*)“.⁸³

81 Peter-Paul Verbeek. „Expanding Mediation Theory“. *Foundations of Science*. 2012, roč. 17, č. 4, s. 391–395.

82 Peter-Paul Verbeek – Robert Rosenberger. „A Field Guide to Postphenomenology“. In: Peter-Paul Verbeek – Robert Rosenberger (eds). *Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations*. Lanham: Lexington Books, 2015, s. 9–41.

83 *Tamtéž*, s. 2.

Postfenomenologie postuluje několik způsobů, jak se člověk vztahuje k technologii, respektive jak technologie mediuje jeho vztah ke světu. Ihde vychází ve své analýze z fenomenologie, základním východiskem je pro něj tedy intencionalita. Struktura intencionality ve fenomenologii, a tedy i v postfenomenologii si zachovává rozlišení mezi (lidským) subjektem a objektem, jedním z hlavních přínosů postfenomenologie je tak systematické zpracování typologie intencionálních vztahů a způsobů, jakým technologie dokážou modifikovat a transformovat základní vztah Subjekt (Já) → Objekt (svět), v němž šipka symbolizuje směr intencionality a technologie figuruje na jedné, nebo druhé straně podle toho, zda transformuje subjekt, nebo objekt. Konkrétními manifestacemi technologií mediovaného vztahu jsou podle Ihdeho následující vztahy: vtělený, hermeneutický, vztah alterity a vztah pozadí.⁸⁴

Vtělený vztah reprezentuje situaci, kdy se technologie stanou součástí našich tělem podmíněných činností a zprostředkovávají naše vnímání světa. Samotný technický artefakt není hlavním terčem našeho vnímání (není tedy primárním objektem naší intencionality), vnímání probíhá skrze či prostřednictvím artefaktu. V postfenomenologické literatuře se často dočteme o tom, že artefakty ve vtěleném vztahu se stávají součástí tělesně-percepčního schématu⁸⁵ člověka a skrze toto

84 D. Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, s. 72–111.

85 Tělesně-percepční schéma vyjadřuje u Ihdeho přímý, nemediovaný či bezprostřední přístup ke světu skrze části těla a základní, tedy nemediované lidské smysly. Tělesně-percepční schéma tvoří jednotu, člověk své tělo a smysly vnímá jako celek. A právě tento celek technologie mohou transformovat, modifikovat či extendovat, neboť tělesně-percepční schéma tvoří ve vztahu člověk-technologie onu technologii nemediovanou část vztahu, a tak je vstupní jednotkou analýzy. *Tamtéž*, s. 17–19.

technicky mediované schéma přistupujeme ke světu. Typickým příkladem vtěleného vztahu jsou dioptrické brýle nebo naslouchátko. Uživatel s nimi neinteraguje přímo, ale určitým způsobem proměňují jeho vnímání světa. Během jejich nošení „jsou brýle transformativní mediací tělesně-percepčního vztahu mezi uživatelem a světem“.⁸⁶ Postfenomenologové navazující na Ihdeho práci, například Verbeek a Rosenberger,⁸⁷ hovoří v souvislosti s Ihdeho vztahem člověk-technologie a konkrétně s vtěleným vztahem o jedné z několika invariantních fenomenologických struktur transparentnosti nebo opacity: transparentnost, nebo na opačné straně pomyslného spektra opacita vtěleného vztahu se pohybují na škále podle toho, jak je daná technologie schopna sama sebe maskovat v percepčním poli svého uživatele. Pokud používáme nějaký technický artefakt poprvé, budeme si všimnout, že brýle máme na nose, naslouchátko v uchu apod., navíc si budeme také explicitně uvědomovat transformační efekt daných artefaktů. Jinak řečeno, takový artefakt bude vykazovat velkou míru opacity. Pokud je však technický artefakt vhodně navržený a dostatečně se s ním seznámíme, začne být percepčně transparentní, stane se nedílnou součástí našeho tělesně-percepčního schématu a bude se držet v pozadí naší pozornosti. Jak píše Ihde:

„Jakmile se naučíme [artefakt] používat, je možné vtělený vztah popsat přesněji jako vztah, v němž se technologie stává maximálně ‚transparentní‘. Je to, jako kdyby se [artefakt] stal součástí mé percepčně-tělesné zkušenosti. Mé dioptrické brýle se stávají součástí toho, jak prožívám své každo-

86 P.-P. Verbeek – R. Rosenberger. „A Field Guide to Postphenomenology“, s. 14.

87 *Tamtéž*, s. 14–15.

denní okolí; upozadí se a téměř vůbec si jich nevšímám. (...) Technika je tak symbiózou artefaktu a člověka v kontextu lidského jednání.“⁸⁸

Vtělený vztah má nejbližší k dříve zmíněné Breyově vtělené extenzi. Ihde tento vztah reprezentuje diagramem (Já–Technologie) → Svět.

Hermeneutickým vztahem označuje Ihde situaci, kdy uživatel přistupuje k jevu nebo stavu věcí ve světě prostřednictvím čtení a interpretace výstupních hodnot na určitém zařízení. Technické artefakty v tomto vztahu transformují stav věcí do nějaké formy znaku, jenž vypovídá o světě něco, co by jinak uživatel nemohl svými smysly vnímat (teplota v místnosti, procesy v jaderné elektrárně, zvětšený obraz teleskopu). Hermeneutický vztah se již dle názvu odvolává na obecný význam slova hermeneutika, tedy na teorii a praxi interpretace lingvistických textů. Stejně jako interpretace textů vyžaduje dovednost číst a porozumět širšímu kontextu mimo samotný text, tak i hermeneutický vztah vůči technickým artefaktům zahrnuje požadavek na správné „čtení“ reprezentačních a symbolických schémat artefaktu: můžeme mít před očima text napsaný v dánštině, pokud však neumíme dánsky, nejsme v pravém smyslu schopni text číst, a stává se pro nás opacitní. Na druhé straně percepčně zcela transparentní artefakt v hermeneutickém vztahu by byl svou formou izomorfní s objektem, který reprezentuje. Naše portrétní fotografie je vůči objektu, který reprezentuje – vůči nám –, izomorfnější, a tím je transparentnější než kontrolní panel ovládaný operátory jaderné elektrárny. V jejich případě mají páčky a tlačítka spíše arbitrární vztah k tomu, o čem referují – komplikované procesy štěpení jádra –, a proto budou pro

88 D. Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, s. 74.

netrénované operátory zcela opacitní. V hermeneutickém vztahu, na rozdíl od vztahu vtěleného, je objektem naší intencionality jak samotný artefakt, včetně jeho materiálního těla, tak reálný hermeneutický obsah toho, k čemu se artefakt odkazuje. Pro postfenomenologii je v hermeneutickém vztahu důležité vysvětlit a popsat vztah mezi materialitou artefaktu a jeho funkcí reference k reálnému intencionálnímu objektu našeho zájmu:

„Technický problém v hermeneutických vztazích leží [v nalezení] spojnice mezi instrumentem a jeho referentem. Cílem uživatelovy vizuální (či jiné) percepce je instrument samotný. Čtení instrumentu je analogické ke čtení textu. Pokud však tento text referuje nesprávně, jeho referenční objekt nebo svět není vidět.“⁸⁹

Transparentnost se ve vtěleném a hermeneutickém vztahu projevuje odlišně. Ve vtěleném vztahu je transparentní to, co přestalo být pro naše smysly vnímatelné. V hermeneutickém vztahu je naopak artefakt percepčně zcela viditelný (teploměr musíme skutečně vidět, abychom zjistili teplotu) a stává se transparentním nikoli na úrovni smyslů, ale interpretace „čtení“ jeho významů. Podobně opacita má v hermeneutickém vztahu jinou dynamiku: již zmíněná řídicí deska operačního střediska jaderné elektrárny může být na úrovni subjektivní senzorické percepce viditelná, na rovině kulturních a společenských znalostí nutných pro porozumění jejích funkcí však může být nečitelná a opacitní. Rozdíly mezi vtěleným a hermeneutickým vztahem nejsou binární, ale existují na spektru, a mnoho artefaktů vykazuje obě charakteristiky: dioptrické brýle jsou sice klasickým příkladem vtěleného vztahu a transparentnosti, ale

89 Tamtéž, s. 87.

sluneční nebo futurističtější brýle typu Google Glass s funkcí rozšířené reality již nejsou senzorycky transparentní, naopak je jejich hlavní funkcí odstranit senzoryckou transparentnost a transformovat to, co vidíme. To z nich činí užitečné technické artefakty, zároveň však kladou na uživatele větší kognitivní zátěž, neboť po něm vyžadují znalosti a předporozumění tomu, jak vhodně interpretovat artefaktem transformovanou realitu. Tato hermeneutická transformace stavu světa se podle Ihdeho rovná piktoqramu, který sice reprezentuje něco, co se stále může podobat běžným prvkům světa (v případě rozšířené reality u brýlí typu Google Glass pořád vidíme, co je před námi), hlavní funkcí hermeneutického vztahu je ale reprezentovat, co by jinak bylo pro člověka nereprezentovatelné. Jako příklad Ihde uvádí satelitní geomapování planety pomocí infrafotografie:

„Infrafotografie zvyšuje rozdíl mezi vegetací a ne-vegetací a překračuje limity izomorfické barevné fotografie. Tento rozdíl [...] se podobá piktoqramu. Některé analogické struktury [světa] zachovává, ale zároveň začíná reprezentaci modifikovat směrem k jiné, nevnímatelné ‚reprezentaci‘.“⁹⁰

Tento vztah Ihde reprezentuje jako Já → (Technologie–Svět), přičemž uživatel neinteraguje se světem přímo, ale prostřednictvím rozhraní a technologicky transformované, až konstruované reality.

Vztahem alterity Ihde popisuje situaci, kdy se technický artefakt dostává do středu naší pozornosti. Intencionálním objektem není piktoqram nebo reprezentace, které referují k významu mimo artefakt, ale artefakt sám. V tomto vztahu se interakce s objektem začíná podobat komunikaci subjektu se subjektem,

90 Tamtéž, s. 91.

s kvazi-Druhým. Ihde si pro definici tohoto vztahu vypůjčuje od fenomenologa Emmanuela Lévinase pojem „alterita“. Lévinasova alterita podle Ihdeho znamená:

„[r]adikální odlišnost člověka vzhledem k jinému člověku, k druhému (přičemž primárním druhým je Bůh). Radikální extrapolací z tradičního důrazu na neredukovatelnost člověka na objektovost (v epistemologii) nebo na prostředek (v etice) postuluje Lévinas druhost u lidí jako určitý *nekonečný* rozdíl, který je v konkrétní podobě vyjádřen etickým setkáním tváří v tvář.“⁹¹

Příklady alterity v technických artefaktech vidí Ihde v umělé inteligenci, ale zároveň upozorňuje, že fascinaci technologickým kvazi-druhým lze pozorovat již v renesanci a jejím zaujetí automatickými mechanickými stroji, které se projevuje ve vodou poháněných sochách fontán ve známé Villa d'Este v Tivoli poblíž Říma nebo v mechanizované kachně francouzského vynálezce Vaucansona, která měla údajně simulovat zažívací trakt reálného zvířete.⁹² Antropomorfismus a fascinace kvazi-druhým se vyskytuje i u dalších objektů materiální kultury, od dětských hraček po rituální a sakrální objekty, které nejen reprezentují, ale samy jsou obdařené schopností přimlouvat se a konat jménem uctívajících.⁹³ Diagram podle Ihdeho vypadá následovně:

Já → Technologie – (–Svět), kde Svět může, ale nemusí být v percepčním ohnisku uživatele během interakce s technickými artefakty.

Vztah pozadí je posledním vztahem, ke kterému může dle Ihdeho fenomenologická typologie něco říct.

⁹¹ *Tamtéž*, s. 98.

⁹² *Tamtéž*, s. 98–103.

⁹³ *Tamtéž*, s. 99.

Schematicky lze tento vztah vyjádřit jako Já – (Technologie/Svět). Jedná se o případy, kdy se technické artefakty nacházejí na okraji naší sensorické percepce, ba dokonce mimo ni. Ihde zmiňuje celou škálu takových artefaktů, od vyhozených použitých technologií na smetišti po domácí spotřebiče, které s námi komunikují hlukem, nebo když se porouchají. Pro Ihdeho spočívá role technických artefaktů v tomto vztahu v tom, že jsou přes svou absenci stále součástí širšího kontextu našeho každodenního žitého světa, vtiskávají do něj své vlivy a funkce a transformují náš percepční gestalt, třebaže je nedokážeme vnímat:

„I když se nacházejí ve vztahu k poli nebo pozadí, technologie zde vykazují mnohé z transformačních charakteristik nalezených v předchozích, explicitně fokálních vztazích. Odlišné technologie strukturoují prostředí odlišně. S lidským žitým světem jsou propojeny různými způsoby, a projevují se tedy různými formami non-neutrality. Technologie na pozadí transformují gestalt lidské zkušenosti stejně jako fokální technologie, ale svou přítomnou absencí mohou na prožívání světa působit nepřímo, tedy subtilněji.“⁹⁴

Jinak řečeno, technologie spoluvytváří kontext, na jehož pozadí se formuje vnímání a uživatelské prožívání člověka. Limitním příkladem vztahu pozadí jsou různé technické, elektrické, plynové, vodní nebo digitální městské infrastruktury, jejichž designovým plánem je, aby nebyly vidět, přesto jejich nepřímé působení, především v delším časovém horizontu, spolukonstituuje a transformuje náš tělesně-percepční vztah ke světu.

94 *Tamtéž*, s. 112.

Don Ihde si coby fenomenolog inspirovaný Husserlem a jeho varianční analýzou všímá, že ve všech analyzovaných vztazích figurují na percepčně-tělesné úrovni invariantní, tedy vždy se vyskytující složky struktury naší zkušenosti:

„V Husserlově dřívějším pojetí byly variace (původně odvozené z matematické a variační teorie) nezbytné pro určení esenciálních struktur neboli ‚esencí‘. Díky variacím bylo možné stanovit, co je variantní a co invariantní. Já sám jsem tuto techniku shledal při jakékoli fenomenologické analýze neocenitelnou – výsledkem jejího používání ale u mě nebyly Husserlovy ‚essence‘. Objevila se nebo se ‚ukázala‘ komplikovaná struktura multistability.“⁹⁵

Nazíráním objektů z různých úhlů odhaluje varianční analýza u Husserla proměnlivé i stálé vlastnosti objektů. Ty jsou chápány coby esence objektových korelátů v našem vědomí. Pro Ihdeho je však jedinou esencí technických artefaktů a obecně materiální kultury fakt, že jsou multistabilní. Podle jiného postfenomenologa Roberta Rosenbergera označuje multistabilita technologií to, že „[technologie] znamenají různé věci pro různé lidi v různých kontextech a lze je užívat za různým účelem“.⁹⁶ Jak Rosenberger uvádí dále:

„Toto pojetí technologické multistability je klíčové ve vztahu k pragmatismu postfenomenologie, k jejímu pragmatickému příklonu k nonfundacionalismu a anti-esencialismu. Podle postfenomenologie nemají lidé přístup k nějaké základní esenci

95 D. Ihde. *Postphenomenology and Technoscience*, s. 12.

96 Robert Rosenberger. „Husserl's Missing Multistability“. *Techné: Research in Philosophy and Technology*. 2016, roč. 20, č. 2, s. 154.

technologie, technologie je naopak vždy otevřena mnohosti použití a významů.⁹⁷

Sám Ihde definuje multistabilitu, tedy invariantní strukturu percepční zkušenosti člověka s technologiemi, následovně:

„V negativním vymezení jsem poukázal na to, že ‚Technologie‘ (s velkým T) se nepohybuje po jedné nebo jednotné trajektorii, že technologie v tomto smyslu nejsou ‚autonomní‘ a že celý rámec otázky ‚kontroly‘ je špatně. V pozitivním vymezení jsem se snažil dokázat, že technologie jsou non-neutrální a esenciálně, ale strukturálně, mnohoznačné. [...] [T]ransformují zkušenost a její variace. Dále jsem uváděl, že technologie mohou být na komplexní rovině kulturní hermeneutiky různě zanořené; ‚stejná‘ technologie se v odlišném kulturním kontextu stává docela ‚jinou‘. [...] V souladu s perceptualistickou strategií jsem pro tuto strukturu technologie-kultury zvolil jméno multistabilita.“⁹⁸

Protože Ihde i jeho postfenomenologičtí následovníci trvají na tom, že teoretizování o technologiích musí být ukotveno v reálné praxi každodenního života, jsou nedílnou součástí postfenomenologických prací historické a antropologické výzkumy, myšlenkové experimenty nebo kombinace obojího. Klasickou pomůckou pro vysvětlení multistability artefaktů je v Ihdeho práci Neckerova kostka – v psychologii známý optický klam, kdy jsou hrany dvojrozměrné krychle nakresleny tak, že pozorovatel může obrázek percepčně interpretovat

97 *Tamtéž*, s. 154–155.

98 D. Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, s. 144.

dvěma různými způsoby. Takto percepčně ambivalentní jsou podle Ihdeho veškeré technické artefakty, postupy a techniky. Obsahují dvě a více možných variací interpretace, jež se mohou pro pozorovatele měnit (doslova přepínat) v závislosti na kontextu použití, kultuře, společenských pravidlech apod. Neckerova kostka je příkladem multistability na úrovni senzorické percepce jednoho subjektu neboli *mikropercepce*. Postfenomenologie však pracuje i s multistabilitou na úrovni kultury, kterou Ihde nazval analogicky termínem *makropercepce*:

„To, co je obvykle chápáno jako senzorická percepce (co je momentální a tělesně lokalizované v procesu vidění, slyšení apod.), budu nazývat mikropercepčí. Existuje ale také kulturní nebo hermeneutická percepce a tu budu nazývat makropercepčí. Obě patří stejně do žitého světa. A obě dimenze percepce jsou úzce propojené. Neexistuje mikropercepce (senzoricko-tělesná), která by nebyla lokalizována v poli makropercepce, a neexistuje makropercepce bez svého mikropercepčního zaměření. Tento vztah [...] je jako vztah figury a pozadí: mikropercepce probíhá uvnitř hermeneuticko-kulturního kontextu, tyto kontexty jsou však možné jen v rámci spektra mikropercepčních možností.“⁹⁹

Oblíbeným Ihdeho příkladem makropercepce je Galileo a užití teleskopu.¹⁰⁰ Když Galileo poprvé namířil svou vylepšenou verzi teleskopu na Měsíc, uviděl na úrovni senzorické percepce (tedy mikropercepce) něco, co se podobalo měsíčním pohořím. V tehdejších kulturním

99 *Tamtéž*, s. 29.

100 Don Ihde, „Husserl's Galileo Needed a Telescope!“. *Philosophy & Technology*. 2011, roč. 24, č. 1, s. 69–82.

konsenzu řízeném katolickou církví platil ptolemaiovský geocentrický model, v němž měla nebeská tělesa dokonalý geometrický tvar. Až pozdější matematické výpočty a důvěra ve vlastní mikropercepci vedla Galilea k prohlášení, že Měsíc není geometricky ideální koule, nýbrž má na svém povrchu mnoho nerovností a pohoří. Trvalo nějakou dobu, než se Galileova mikropercepce stala konsenzem na úrovni sociokulturní makropercepce, tento historický příklad však dokládá, že technologicky mediovaná mikropercepce (Galileo-teleskop) → Měsíc má sílu překonat sociokulturní determinaci toho, co existuje. Ihdeho Galileo ukazuje, že technologie není ani zcela podmíněna sociokulturní determinací, ani zcela pasivní, ale že jsou její transformativní charakteristiky na mikro- i makropercepční úrovni postfenomenologicky řečeno non-neutrální.

Vrátíme-li se ve světle Ihdeho analýzy postfenomenologických vztahů člověk-technologie k McLuhanovi, musíme si připomenout McLuhanovu základní tezi: „Naše smysly, jejichž extenzemi všechna média jsou, jsou zároveň trvalou zátěží naší osobní energie, utvářející vědomí a zkušenost každého z nás.“¹⁰¹ McLuhan (a ostatně i Brey) mají s Ihdeho fenomenologií technologií shodný základ: počátkem analýzy je lidský subjekt, jeho tělo a smysly. Média a technologie tyto tělesné i smyslové schopnosti rozšiřují, a tím se mění smyslové vnímání, módy kognice, psychická a tím i sociální prostředí:

„Každá extenze, ať již se jedná o extenzi kůže, ruky nebo nohy, ovlivňuje celý psychický a sociální komplex [...] V této knize se zabýváme některými základními extenzemi a jejich psychickými a sociálními důsledky.“¹⁰²

101 M. McLuhan. *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, s. 31.

102 *Tamtéž*, s. 15.

Jakkoli přicházejí Ihde a McLuhan k tématu technologie coby extenze těla a smyslů z jiných intelektuálních tradic, analýza jejich textů ukazuje, že se oba snažili o totéž – studovat a vysvětlit působení technologií na jednotlivce a společnost. Ihde má ve svém intelektuálním repertoáru akademicky seriózní tradici fenomenologie a amerického pragmatismu, zatímco McLuhan sám o sobě tvrdil, že nemá teorii komunikace a celé jeho dílo, již od knihy *Jak rozumět médiím*, je jakousi sadou nástrojů a sond, která nemá být teorií, ale praktickou kritikou toho, co technologie reálně dělají.¹⁰³ Vrcholem konstrukce McLuhanových nástrojů pro analýzu a percepci technologií je tetraáda z roku 1988, v níž se dočkáme i tzv. sond v podobě kratších či delších esejů věnovaných individuálním artefaktům, které se podobají biografickým skečům.

Že to postfenomenologie myslí s analýzou konkrétních artefaktů v jejich kontextech každodenního světa vážně, můžeme vidět i na seznamu vlivných případových studií. Rosenberger ve svém stručném, ale autoritativním výčtu nejdůležitějších případových studií, „biografií“ artefaktů, zmiňuje například studii historie lukostřelby, vývoj mobilních telefonů a kritiku technologií diskriminujících bezdomovce. V kontextu zdravotní péče a medicíny dále zmiňuje analýzu multistability sonogramů, protokoly dárcovství orgánů, emoční asistenty v péči o seniory, cytologický stěr při diagnostice rakoviny, vizualizace ve vědeckých laboratořích, satelitní snímkování Marsu, trénink čtení obrazů ve fyzice, studii přenosu neuronů nebo studie toho, jak mobilní telefony ruší řidiče za volantem.¹⁰⁴ Ihde sám se podrobně věnoval

103 Eric McLuhan. "Marshall McLuhan's Theory of Communication: The Yegg". *Global Media Journal: Canadian Edition*. 2008, r. 1, č. 1, s. 37–41.

104 Viz: R. Rosenberger. "Husserl's Missing Multistability", s. 155.

komparativním studiím navigačních technik evropských a polynéských mořeplavců.¹⁰⁵

McLuhanova všudypřítomná a-teoretičnost, důraz na nikoli abstraktní, ale konkrétní artefakty tak, jak existující a jsou používány v každodenní realitě, a v neposlední řadě důraz na vlivy technologií na tělo, percepce a kognice dělají z McLuhana jednoho z prvních postfenomenologů technologií.

Postfenomenologická případová studie jako závěr

Pro aplikaci „postfenomenologicky rozšířeného“ McLuhana se v rámci své případové studie zaměřím na prenatální ultrazvuk. Jedná se o ideální příklad, neboť v této technologii kulminují aktuální sociopolitické otázky práva na potrat, ale také (post)fenomenologicky relevantní otázky týkající se technologicky mediované konstituce subjektu a objektu. Prenatální ultrazvuk dnes patří ke standardním diagnostickým nástrojům v období těhotenství. V českém prostředí dochází ke screeningům mezi 11.–14. týdnem, 18.–22. týdnem, 30.–32. týdnem a jeden až dva týdny před porodem. Cílem těchto vyšetření je objevit abnormální vývoj a vážné genetické poruchy plodu, mezi něž se řadí Downův a Turnerův syndrom, poruchy mozku a srdce apod. Na základě statistické vizuální analýzy sonografu lze porovnat, zda plod nevykazuje známky statisticky signifikantních „morfologických odchylek“.¹⁰⁶

105 D. Ihde. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, s. 47–151.

106 Pavel Calda. „Ultrazvukové vyšetření v graviditě“. *Medicina pro praxi*. 2005, č. 3, s. 117–119.

Feministicky orientovaná antropoložka Lisa Mitchell zmiňuje běžně přijímané dogma, rozšířené mezi odborníky i těhotnými pacientkami, jež pojímá ultrazvuk a výsledné sonografické fotografie za zcela neinvazivní, „neutrální a pasivní technologii [...], ‚okno‘, skrze které může pozorovatel spatřit plod“.¹⁰⁷ Z pozice postfenomenologie ultrazvuk neutrální není, a přestože není fyzicky invazivní, technologická mediace ultrazvuku transformuje vztah potenciálních rodičů k nenarozenému dítěti, především v otázkách týkajících se jeho ontologického statutu jako živé osoby a existenciálních změn spojených s přijetím zodpovědnosti rodičovství.

Ultrazvuk není neutrálním „oknem“, v němž lze přímým pozorováním spatřit plod.¹⁰⁸ Ultrazvuk funguje na principu vysokofrekvenčních zvukových vln, které pronikají tělem těhotné ženy a odražené se vrací zpět do snímače sonografu, který veličinu zvukové vlny převádí na vizuální obraz. Přitom neexistuje žádný apriorní způsob, jak by ultrazvuk měl re-prezentovat odražené zvukové vlny, tedy plod. Výsledný obraz aktivně konstruuje hardware a rozhraní sonografu. Podoba plodu je tedy kreativní materializací kompromisů fyzikálních limitů, technických možností, inženýrských dovedností a uživatelsky dostatečně přívětivých zkušeností s používáním dané technologie. Mitchell v etnografických rozhovorech s budoucími matkami, jež právě podstoupily ultrazvuk, poukazuje na to, že většina žen stěžela dokázala z obrazu něco rozpoznat. Teprve s pomocí *operátora* ultrazvuku

107 Lisa Meryn Mitchell. *Baby's First Picture: Ultrasound and the Politics of Fetal Subjects*. Toronto: University of Toronto Press, 2001, s. 5.

108 Více k postfenomenologické analýze ultrazvuku jako non-neutrálního okna viz Peter-Paul Verbeek. „Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis“. *Human Studies*. 2008, roč. 31, č. 1, s. 11–26.

s odbornými znalostmi a potřebnými zkušenostmi interpretovat sonograf se žena dozvěděla nejen základní informace, například jaké části těla plodu zrovna vidí, ale také zásadní poznatky o jeho zdravotním stavu.

V postfenomenologickém slovníku je ultrazvukový obraz příkladem *hermeneutického vztahu* člověk-technologie, neboť obraz sonografu musí být nejdříve interpretován odborníkem, aby mohl být čten a pochopen. Výsledná interpretace obrazu v hlavě těhotné ženy není pouze jejím kognitivním výkonem, ten je distribuován mezi sonografem, operátorem a samotnou těhotnou ženou. Obraz sonografu není proto pro netréňovaného člověka transparentní, ale vykazuje vysokou míru opacity.

Ultrazvuk *extenduje* na percepční úrovni přirozené biologické funkce zrakového ústrojí a smyslového vnímání, a tím se mění i fenomenologie chápání ženy, ženského těla, existence plodu a rodičovství. Ultrazvuk objektivizuje tělo těhotné ženy a z černé biologické skříňky je transformuje na technologii mediováný vnitřní bio-komplex pro další potenciální život: žena nabývá nového, hybridního ontologického statutu, kdy na jednu stranu zůstává subjektem, na druhou stranu se stává objektem a dočasnou schránkou pro novou bytost.

Před podstoupením ultrazvuku byla ona nová bytost abstrakcí, avšak vizualizace pomocí grafického rozhraní sonografu ji poprvé konstituuje jakožto živou entitu podobající se člověku. Těhotná žena dokáže díky expertíze operátora rychle rozpoznat tlukot srdce a formující se končetiny. Nepravidelné pohyby plodu na obrazovce sonografu vrhají v reálném čase na doposud abstraktní entitu nové světlo, neboť žena vidí vizuální korelát pohybů, které cítí uvnitř svého těla. Kombinace pohybů a morfologických charakteristik plodu, jenž se začíná podobat člověku, vede k tomu, že ultrazvuk přisuzuje plodu na *mikropercepční* rovině elementární formu intencionality a života: plod se hýbe, lze u něj

identifikovat činnost formujících se vnitřních orgánů, vylučuje odpadní látky ze svého těla a tím potvrzuje svou biologickou existenci.

Ultrazvukové vyšetření však na druhou stranu samo o sobě nestačí, abychom vizuální konstrukci plodu mohli nazvat člověkem s morálním statutem a právy. To je z *makropercepčního* hlediska doménou ideologické, společenské, kulturní a dalších sedimentovaných vrstev, kterými interpretujeme technologickou mediaci plodu. Oscilace technologické mediace mezi dvěma i zcela protikladnými mikropercepceci významů, kdo nebo co je člověkem, poukazuje v postfenomenologickém prismau na multistabilitu technologie a nedílné provázání mikropercepčního senzorického vnímání jednotlivců a širšího makropercepčního kontextu, jenž fenomenologicky řečeno spolukonstituuje význam, v tomto případě ontologický status plodu.

Konkrétní re-prezentace plodu navozuje u rodičů intenzivní emocionální spojení s plodem. Mitchell ve svém etnografickém zkoumání píše, že pro mnoho žen byla vizualizace plodu definitivním důkazem, že jsou opravdu těhotné, přestože předtím absolvovaly jiné, například hormonální testy. Poté, co viděli plod, se některé ženy i někteří muži vyjádřili, že měli během ultrazvuku strach, aby vyšetření dítěti neublížilo. Ženy mluvily po absolvování ultrazvuku o touze začít žít zdravěji, začaly se oblékat do oblečení pro těhotné ženy a mateřství začalo být dominantním tématem socializace. Intenzifikace emocionálního spojení s plodem se ale týkala i otců, u nichž Mitchell zaznamenala náhlé změny v chování, kdy měli větší zájem zůstat doma nebo naopak intenzivněji pracovat, aby finančně zabezpečili rodinu.¹⁰⁹ Samotný fakt, že prenatální ultrazvuk slouží

109 L. M. Mitchell. *Baby's First Picture: Ultrasound and the Politics of Fetal Subjects*, s. 147–150.

k odkrývání potenciálních zdravotních problémů plodu, vytváří z rodičů arbitry toho, zda nechají plod žít, nebo se i na doporučení lékařských odborníků rozhodnou, že by život dítěte s danými zdravotními problémy byl neúnosný. Vedle zdraví může hrát roli i otázka pohlaví dítěte: Mitchell udává, že převážně v asijských kulturách rodiče preferují chlapce na úkor dívek. Rodiče tedy zdaleka nejsou osobami, které pasivně *očekávají* dítě, ale naopak si *aktivně vybírají*, jakého potomka si přejí mít.¹¹⁰

Podrobná analýza praxe zdánlivě neutrálního použití ultrazvuku má na makroskopické úrovni zásadní vliv na strukturu společnosti. Ultrazvuk by optikou McLuhanovy tetrády byl *inverzí* a *archaizací* „magického“ momentu těhotenství, kdy je narození dítěte v rukou náhodných transcendentálních sil. Namísto toho se z těhotenství stává mechanizovaná činnost, jež z nenarozeného plodu činí objekt podstupující mnoho zdravotních technických procedur rozhodujících o tom, zda jsou jeho genetický materiál a náhodné mutace stále v dostatečném, sociálně konstruovaném limitu, aby byl vhodným kandidátem k narození. Přestože těhotenství je proces, jenž existuje v komplikovaném, intersekcijním matrixu osobních, technických a sociokulturních rozhodnutí, sil a moci, ultrazvuk jako technologie mediuje něco konkrétního a zřejmého. Ať už se náš názor na těhotenství nebo potraty nachází kdekoli na spektru hodnot, ultrazvuk a doprovázející techno–medicínské procedury svědčí o tom, že mcluhanovský koncept *pozadí* a Ihdeho makropercepční vrstva našeho prožívání nejsou neutrální ani neinvazivní: v rámci McLuhanovy tetrády technologicky mediují rozhodnutí o životě a tím *aktualizují* či *znovunachází* technologicky mediovaná sekularizovaná etická rozhodnutí o tom, kdo, kdy a proč má v kontextu dané společnosti právo na život.

110 *Tamtéž*, s. 135–136.

Použité zdroje

- Bardin, Andrea – Menegalle, Giovanni. „Introduction to Simondon“ *Radical Philosophy*. 2015, č. 189, s. 15–16.
- Bolter, Jay David – Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.
- Bratton, Benjamin. *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015.
- Brey, Philip. „Technology as Extension of Human Faculties“. In: Carl Mitcham (ed.). *Metaphysics, Epistemology, and Technology*, London: Elsevier/JAI Press, 2000, s. 1–20.
- Bruin, Leon de – Newen, Albert – Gallagher, Shaun. *The Oxford Handbook of 4E Cognition*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- Cage, John. *Silence*. Přeložil Matěj Kratochvíl, Jaroslav Šťastný, Radoslav Tejkal. Praha: tranzit.cz, 2010.
- Calda, Pavel. „Ultrazvukové vyšetření v graviditě“. *Medicina pro praxi*. 2005, č. 3, s. 117–119.
- Cooper, Alan et al. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: John Wiley, 2014.
- „Diderot’s Encyclopedia Exhibit Preview“. *MIT Libraries: Exhibits* [online]. [cit. 2. 2. 2020]. Dostupné z: <https://libraries.mit.edu/exhibits/diderots-encyclopedia-exhibit-preview/>.
- Donald, Merlin. „Human Cognitive Evolution: What We Were, What We Are Becoming“. *Social Research*. 1993, roč. 60, č. 1, s. 143–170.
- Dvořák, Tomáš. „Elektronická mystika Marshalla McLuhana“. *Věda, technika, společnost*. 2001, roč. X, č. 4, s. 67–76.
- Haraway, Donna. „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century“. In: *Táž. Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, s. 149–181.
- Harman, Graham. *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Chicago: Open Court, 2002.
- — — „The McLuhans and Metaphysics“. In: Jan Kyrre Berg Olsen – Evan Selinger – Søren Riis (eds.). *New Waves in Philosophy of Technology*. London: Palgrave Macmillan UK, 2009, s. 100–122.
- Heidegger, Martin. *Věda, technika a zamyšlení*. Praha: OIKOYMENH, 2004, s. 7–35.
- Huhtamo, Erkki. „Od kybernetizace k interakci: příspěvek k archeologii interaktivity“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Praha: Akademie výtvarných umění v Praze, 2010, s. 155–168.
- Ihde, Don. *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*. Bloomington: Indiana University Press, 1990.
- — — *Postphenomenology and technoscience: the Peking University Lectures*. Albany: SUNY Press, 2009.
- — — „Husserl’s Galileo Needed a Telescope!“ . *Philosophy & Technology*.

- 2011, roč. 24, č. 1, s. 69–82.
- Kiran, Asle H. – Verbeek, Peter-Paul. „Trusting Our Selves to Technology“. *Knowledge, Technology & Policy*. 2010, roč. 23, č. 3-4, s. 409–427.
- Latour, Bruno. „On Technical Mediation“. *Common Knowledge*. 1994, roč. 3, č. 2, s. 29–64.
- McLuhan, Eric. „Marshall McLuhan's Theory of Communication: The Yegg“. *Global Media Journal: Canadian Edition*. 2008, roč. 1, č. 1, s. 25–44.
- McLuhan, Herbert Marshall. „Address at Vision 65“. *The American Scholar*. 1966, roč. 35, č. 2, s. 196–205.
- — — *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno: JOTA, 2000.
- — — *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991.
- — — „The Brain and the Media: The 'Western' Hemisphere“. *Journal of Communication*. 1978, roč. 28, č. 4, s. 54–60.
- — — *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1980.
- McLuhan, Marshall – McLuhan, Eric. *Laws of Media: The New Science*. Buffalo: University of Toronto Press, 1988.
- Meyrowitz, Joshua. „Taking McLuhan and 'Medium Theory' Seriously: Technological Change and the Evolution of Education“. In: Stephen Thomson Kerr (ed.). *Technology and the Future of Schooling*. Chicago: University of Chicago Press, 1996, s. 73–110.
- — — *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. New York: Oxford University Press, 1986.
- Michálek, Jiří. *Byt mitem Byti: tři příspěvky ke studiu Martina Heideggera*. Praha: Karolinum, 2017.
- Mitchell, Lisa Meryn. *Baby's First Picture: Ultrasound and the Politics of Fetal Subjects*. Toronto: University of Toronto Press, 2001.
- Norman, Donald A. „Cognitive Artifacts“. In: John M. Carroll (ed.). *Designing Interaction: Psychology at the Human–Computer Interface*. New York: Cambridge University Press, 1991.
- Ralon, Laureano – Vieto, Marcelo. „McLuhan and Phenomenology“. *Explorations in Media Ecology* [online]. 2012, s. 185–206. DOI: https://doi.org/10.1386/eme.10.3-4.185_1
- Rosenberger, Robert. „Husserl's Missing Multistability“. *Techné: Research in Philosophy and Technology*. 2016, roč. 20, č. 2, s. 153–167.
- Simondon, Gilbert – Malaspina, Cécile – Rogove, John. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Minneapolis: Univocal Pub., 2016.
- Striegel, James. *Marshall McLuhan on Media*. Disertační práce. Ohio: Union Graduate School, 1978.
- Sutton, John. „Exograms and Interdisciplinarity: History, the Extended Mind, and the Civilizing Process“. In: Richard Menary (ed.). *The Extended Mind*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010, s. 189–225.
- Sutton, John. „Material Agency, Skills and History: Distributed Cognition and the Archaeology of Memory“. In: Carl Knappett – Lambros

- Malafouris (eds.). *Material Agency*. Boston: Springer, 2008, s. 37–55.
- Turner, Phil. *HCI Redux: The Promise of Post-Cognitive Interaction*. Springer International Publishing. 2016.
- Van Loon, Joost. *Media Technology: Critical Perspectives*. Maidenhead: McGraw-Hill/Open University Press, 2008.
- Verbeek, Peter-Paul – Rosenberger, Robert. „A Field Guide to Postphenomenology“. In: Peter-Paul Verbeek – Robert Rosenberger (eds.). *Postphenomenological Investigations: Essays on Human–Technology Relations*. Lanham: Lexington Books, 2015, s. 9–41.
- Verbeek, Peter-Paul. „COVER STORY: Beyond interaction“. *Interactions*. 2015, roč. 3, č. 22, s. 26–31.
- — — „Cyborg Intentionality: Rethinking the Phenomenology of Human–Technology Relations“. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*. 2008, roč. 7, č. 3, s. 387–395.
- — — „Expanding Mediation Theory“. *Foundations of Science*. 2012, roč. 17, č. 4, s. 391–395.
- — — „Obstetric Ultrasound and the Technological Mediation of Morality: A Postphenomenological Analysis“. *Human Studies*. 2008, roč. 31, č. 1, s. 11–26.
- Vita, Marcelo – Ralon, Laureano. „Being-In-The-Technologically-Mediated-World: The Existential Philosophy of Marshall McLuhan“. *The Popular Culture Studies Journal*. 2013, roč. 1, č. 1&2, s. 185–206.

Abstract

The famed Canadian media theorist Marshall McLuhan had an ambivalent relationship with the academia during his lifetime. Despite the renewed interest in his work prompted by the rise of the internet and digital technology, his media theory, due to the aphoristic or “mosaic” style of his prose and interdisciplinary focus, has been controversial in media theory and virtually excluded from the philosophy of technology. Critics argue that McLuhan does not offer a comprehensive media theory and McLuhan himself agreed. Instead, he preferred to describe his work as probes and a toolkit for studying the effects of media on our sensory perception and society. As the chapter shows, however, McLuhan’s body of work does consist of a coherent media theory that is analysed as two modes of McLuhan’s thinking and based on the assumption that all media extend human bodily and mental features causing profound changes in humans at the personal and socio-cultural level. The chapter analyses the phenomenologically inspired core concepts of “McLuhanite” media theory with the emphasis on his Tetrad, followed by a comparative analysis of his ties to postphenomenology as well as other contemporary theories. The chapter argues that we should see beyond superficial aphorisms and regard McLuhan as a (post)phenomenologically-minded theorist of the effects of technology on humans. Following the postphenomenological emphasis on case studies, the chapter finishes with an analysis of obstetric ultrasound where a possible synthesis of the Tetrad and postphenomenological concepts are applied.

Bio

Jakub Ferenc je výzkumníkem médií a technologie. Zabývá se filozofií technologií, teorií médií, uživatelskými rozhraními, distribuovanou kognicí, (post)fenomenologií a ko-evolucí kognice a technologie. Absolvoval Studia nových médií na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. Dále studoval mediální studia a etnografii na University of Bonn (Německo) a zúčastnil se letní školy Fenomenologie a filozofie mysli při PhD. School na University of Copenhagen (Dánsko) vedené Danem Zahavim. V současné době je doktorandem oboru Teorie a dějiny vědy a techniky na Západočeské univerzitě v Plzni, kde píše disertaci na téma kyborg ve filozofii technologií, a na Studiích nových médií působí jako externí vyučující.

Jak nerozumět médiím

Tomáš Dvořák

Ve svém spisu *Introduction to Mathematics* (Úvod do matematiky, 1911) zdůrazňuje Alfred North Whitehead roli matematické notace a symboliky, které se zdají být na první pohled vůči vlastním matematickým operacím podružné. Dobrá technika zápisu může podle něj ulevit mysli od zbytečné práce, posílit mentální schopnosti a umožnit člověku soustředit se na pokročilejší problémy. I ty nejjednodušší zákony algebry ukazují, že za pomoci symboliky „můžeme postupovat v uvažování téměř mechanicky, prostřednictvím oka“ – stručně, rychle a bez námahy. Poměrně malé množství symbolů postačí k vyjádření komplexních vztahů mezi čísly, už pouhou juxtapozicí. Whitehead své přesvědčení zobecňuje:

„Je hluboce mylným truismem, jež opakují všechny učebnice a význační lidé ve svých proslovech, že máme pěstovat návyk myslet na to, co děláme. Je tomu přesně naopak. Civilizace postupuje tím, že

rozšiřuje množství důležitých operací, které můžeme provádět, aniž bychom o nich přemýšleli.“¹

Whiteheadova provokativní teze mimo jiné naznačuje, že naše myšlení se neodehrává pouze v našich hlavách, ale že jsou naše kognitivní procesy do značné (a rostoucí) míry delegovány na okolní, materiální a sociální prostředí, a tak jsou s ním současně integrovány. Neustále používáme symboly, pravidla, techniky a technologie, jejichž významu nerozumíme či nutně rozumět nemusíme; zacházíme s nástroji, přístroji či jinými lidmi, které a kteří „myslí za nás“. Zvyky, praktiky a operace, které se ukázaly být úspěšnými v nějaké konkrétní oblasti, sedimentovaly do formulek, rutin i materiálních artefaktů, byly formalizovány a institucionalizovány, takže můžeme těžit z podpory jejich vědění, kterým však sami o sobě nedisponujeme.

Provádět důležité (zvláště pak kognitivní) operace, aniž bychom o nich přemýšleli, je však v rozporu s nároky tradičně kladenými na svrchovaný, sebe-reflexivní subjekt, který má pod kontrolou své vlastní myšlení i jednání. Vezmeme-li vážně požadavek na začlenění hmotného a sociálního prostředí do kognitivních a percepčních procesů a činností a uznáme-li, že tyto procesy a činnosti nelze omezit na lidský mozek nebo lidské tělo, musíme zároveň opustit tradiční mentalistické a propoziční chápání vědění a připustit, že ve fundamentálním smyslu nerozumíme a nemůžeme rozumět tomu, co děláme, ba v posledku ani sami sobě. Luciano Floridi popisuje čtyři historické okamžiky, které vedly k postupné decentralizaci lidského subjektu a zvyšování jeho neprůhlednosti:

1 Alfred N. Whitehead. *An Introduction to Mathematics*. New York: Henry Holt and Company, 1911, s. 61.

„[D]nes uznáváme, že nejsme nehybným středem vesmíru (kopernikovská revoluce), že nejsme nepřírozně oddělení a odlišní od zbytku živočišné říše (darwinovská revoluce) a že máme daleko k tomu být pro sebe samotné naprosto transparentní karteziánskou myslí (freudovská nebo neurovědecká revoluce).“²

Čtvrtá (turingovská) revoluce pak odsouvá člověka z privilegované pozice, pokud jde o jeho inteligentní uvažování a chování. Jakkoli je možné s Floridiho pojetím a periodizací „revolucí“ v mnohém nesouhlasit (a tato kapitola má mj. sloužit jejich problematizaci), zdůrazňuje zcela správně, že možnosti sebeporozumění jsou vždy současně extrovertní a introvertní: způsob, jakým chápeme vnější svět, a způsob, jakým chápeme sami sebe, jsou vzájemně podmíněné. Následující stránky se pokusí využít diskuse o specifické optické zkušenosti pro prozkoumání možnosti či nemožnosti takového sebeporozumění a jeho estetických a epistemologických důsledků.

Optické hračky

V průběhu 19. století se objevila řada optických hraček či zařízení; označovány byly ve své době též termínem „filozofické hračky“ (který ovšem odkazoval na přírodní filozofii, v dnešní terminologii označuje tedy spíše hračky fyzikální nežli filozofické). Jedná se o specifické

2 Luciano Floridi. *Čtvrtá revoluce: Jak infosféra mění tvář lidské reality*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: Karolinum, 2019, s. 109–110.

kou skupinu artefaktů – thaumatrop, fenakistiskop, kinesiskop, zoetrop – s dvojí ambicí: experimentálně zkoumat lidské vnímání, a zároveň pobavit. V drtivé většině byly zjednodušenými nebo odvozenými verzemi vědeckých přístrojů, které z pole experimentální fyziologie a psychologie pronikly mezi laickou veřejnost a staly se žádaným spotřebním zbožím, moderními kuriozitami vyvolávajícími údiv. Zaujímalý specifickou pozici na pomezí vědy, umění a populární kultury, na hranici teorie a praxe, mezi věděním a zábavou. Optické hračky generují optické iluze – iluzi syntézy obrazů a zejména iluzi pohybu, díky čemuž jsou často považovány za proto-kinematografická zařízení otevírající cestu filmu a moderní technické vizuální kultuře vůbec.

Mnohem více než optické hračky samotné nebo způsoby jejich tematizace v historiích filmu a médií je pro účely tohoto textu relevantní diskuse, jež také stojí za obnoveným zájmem o tento fenomén. Konkrétně se jedná o práce Jonathana Craryho a Toma Gunninga.³

Historik umění a vizuální kultury Jonathan Crary ve svém foucaultovském pokusu o přehodnocení tradiční historiografie umění a médií přichází s představou radikálního zlomu, diskontinuity mezi klasickým a moderním režimem vidění, resp. klasickým a moderním pozorovatelem. Období 17. a 18. století pro Craryho charakterizuje *camera obscura* ve své materiální a diskurzivní formě: je zároveň konkrétním technickým přístrojem i dominantní epistemologickou figurou (empirismu i racionalismu), jejímž prostřednictvím byly popisovány status a možnosti pozorujícího subjektu. Model *camery obscury* byl podle Craryho založen na radikálním oddělení vnitřního a vnějšího, temného

3 Tato kapitola rozvádí některé teze formulované původně v mém článku „Philosophical Toys Today“. *Theory of Science*. 2013, roč. 35, č. 2, s. 173–196.

prostoru lidské mysli od prozářeného okolního světa, který do ní proniká štěrbinou zraku a vykresluje v ní svůj obraz. Vnější předobraz a jeho vnitřní kopie pak spolu korespondují, přičemž mechanismus *camery obscury* a jeho fyzikální principy garantují objektivitu této projekce. Experimentální fyziologie 19. století se s tímto modelem rozchází, když začíná vidění chápat jako tělesný a temporální proces. Goetheova či Purkyňova zkoumání paobrazů začínají načrtávat koncepci subjektivního vidění, obraznosti, již produkuje samo lidské tělo a jež nemá žádný vnější korelát. Klíčovou roli ve výzkumu a zejména kontrole takového vidění pak podle Craryho hrají zmiňované optické hračky, díky nimž se iluze referentu stala předmětem populární zábavy. Jejich nejjednodušší formou je thaumatrop, oživlý obrázek využívající doznívání zrakového vjemu: na rubu a líci má dvě různá, ale komplementární vyobrazení (plešatou hlavu a paruku, klec a ptáka...), na stranách je opatřen provázky nebo je připevněn na tyčce, s níž stačí dostatečně rychle otáčet, až se oba obrazy prostoupí. Tak si mohl každý snadno uvědomit, že výsledný vizuální vjem neodpovídá skutečnosti, že lidské smysly v součinnosti s technickým zařízením generují optickou iluzi. Crary se nejdůsledněji věnuje stereoskopu, který považuje za kvintesenciální přístroj devatenáctého století a zdroj nejsilnějších „realistických“ efektů v tehdejší masové vizuální kultuře. Princip stereoskopu podle něj spočívá v „radikální abstrakci a rekonstrukci optické zkušenosti“, ⁴ je výsledkem izolace jednotlivých smyslů, vědecké analýzy jejich funkcí a jejich cíleně zaměřeném a kontrolovaném dráždění prostřednictvím mechanického instrumentu.

4 Jonathan Crary. *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1990, s. 9.

Filmový historik a teoretik Tom Gunning věnoval optickým hračkám několik studií, v nichž jednak tyto hračky situuje skutečně do sféry populární kultury (Craryho pojednání sleduje především posuny úvah o vidění v dílech intelektuálních elit, jejichž jsou optické aparáty druhotnou ilustrací), jednak je vnímá jako jeden z konstitutivních momentů moderní i současné mediální kultury, jako stále přítomnou a působící tendenci, jež se prolíná a doplňuje s jinými vizuálními formami a konvencemi. Východiskem Gunningova zájmu o proto-kinematografické aparáty je jeho zásadní přehodnocení rané kinematografie, koncepce „kina atrakcí“ formulovaná již roku 1986. Dosavadní historiografii i teorii filmu podle Gunninga dominovalo pojetí filmu jako narace, které nedokázalo jeho ranou fází adekvátním způsobem uchopit. Byla vnímána jako tápající, nevyvinutá, primitivní filmová forma, jež ještě hledala tomuto médiu vlastní narativní podobu. Kino atrakcí se však podle Gunninga řídí docela jinými principy, je založeno na předvádění nových technických obrazů, ovládání vizuality, ukazování a vystavování filmové iluze, ale i samotné filmové technologie. Tato koncepce nahlíží na film nejen skrze vyprávění příběhů, ale jako na „způsob prezentace série pohledů divákovi, která je fascinující jejich iluzorní mocí [...] a exotikou“.⁵ Podstatné je, že tento exhibicionistický impulz z kinematografie ani po nástupu její klasické narativní formy nevyprchal, stává se spíše jakýmsi pornovým tokem, jenž místy vyvěrá v avantgardním filmu, ale mnohdy prosákne i do mainstreamu – jako dnes v podobě zvláštních efektů či 3D, 4D, 5D kina. Aspekty filmu jako pouťové atrakce či salonního triku Gunning později hledá v populární vizuální kultuře 19. století,

5 Tom Gunning. „Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda“. Přeložila Karla Hyánková. *Illuminace*. 2001, roč. 13, č. 2, s. 52.

u optických hraček. Jejich „technologické obrazy“ založené na manipulaci lidského vnímání mechanickými zařízeními dávají vzniknout moderní obrazové kultuře, jejímž principem je koordinace technologie s percepcí. Thaumatrope je díky své jednoduchosti prvním a také prvořadým příkladem tohoto nového fenoménu:

„Nevnímáme tento obraz jednoduše jako reprezentaci něčeho, nýbrž jako událost, proces, téměř divadelní obrat, v němž se obraz chová nepředvídatelným způsobem, přitahuje pozornost ke svému vlastnímu utváření, činí ze svého vzniku performanci obrazovosti, stávání se vizuálním, *zjevování se*.“⁶

Stejně tak pozdější aparáty typu fenakistiskopu – otočného disku se sérií obrázků rozfázovaného pohybu – „nezobrazují pohyb, nýbrž jej produkují“.⁷ Při vytváření podobných vizuálních zkušeností optické hračky podle Gunninga zároveň vyjevují proces jejich vzniku, a umožňují nám tak poznat fungování našich smyslů a způsob jejich interakce s okolím formou jakési racionální zábavy.

Crary s Gunningem se shodují na klíčové charakteristice optických hraček a zkušenosti pozorovatelů, kteří s nimi zacházejí: hračky odhalují procesy, jež jsou současně zakoušeny a zkoumány. „Klíčovým rysem těchto optických zařízení třicátých a čtyřicátých let 19. století je odhalení jejich operativní struktury a formy subjektivace,

6 Tom Gunning. „Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in the Victorian Era“. *Victorian Studies*. 2012, roč. 54, č. 3, s. 510.

7 Tom Gunning. „The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century ‚Philosophical Toys‘ and Their Discourse“. In: Eivind Røssaak (ed.). *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011, s. 38.

již s sebou nesou,⁸ píše Crary. Diváci, či přesněji řečeno operátoři optických hraček, se dobře baví a současně aktivně participují na procesu vytváření optické iluze a kvazi-vědecké experimentální instruktáže. Zvědavost vědce tak proniká na veřejnost a šíří se v ní prostřednictvím těchto materiálních objektů:

„[V] protikladu k tradičnímu kouzelnickému triku, jehož iluze zůstává záhadou, protože ji eskamotér uchovává v tajnosti, je filozofická hračka nástrojem demonstrace a demystifikace [...], zprůhledňuje magický účinek a odhaluje masám tajemství vnímání a technologie.“⁹

Představa zařízení, které při svém provozu současně odhaluje způsob svého fungování, nota bene vzájemnou souhru mezi lidským a technickým elementem, je stejnou měrou fascinující jako znepokojivá. Otázkou je, proč se zmiňovaní autoři hlásí k takto problematické tezi. V Gunningově případě může být důvodem jisté interpretační lehkovážnosti jeho snaha o zpochybnění mýtu pasivního a bezmocného diváka (raného) filmu.¹⁰ Na obecnější rovině snad můžeme oba historiky podezřívat, že jsou jejich úvahy ovlivněny jistým sociologickým klišé, totiž představou „odkouzlení světa“, podle které jsou v moderní společnosti zázraky, divy, kouzla, pověry a nadpřirozeno postupně vytlačovány a nahrazovány procesy racionalizace, kalkulovatelnosti a technické manipulovatelnosti.¹¹ V neposlední řadě pak poněkud

8 J. Crary. *Techniques of the Observer*, s. 132.

9 T. Gunning. „Hand and Eye“, s. 503, 509.

10 Viz Tom Gunning, „Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák“. Přeložil Jakub Kučera. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 149–166.

11 Souhrnnou analýzu diskurzů o odkouzlení světa a jejich kritiku nabízí kupř. Jason Josephson-Storm. *The Myth*

nekriticky přijímají dobové diskurzy, zejména vzdělávací a „marketingový“, způsoby prezentace a rámování optických hraček za účelem jejich efektivního prodeje. Jakkoli je „demystifikační“ pojetí optických hraček poněkud naivní a vzdálené reálné zkušenosti, představuje radikálně nový a stále relevantní způsob vztahování se k technice a k technikou formovanému světu.

Operativní estetika

Anti-fantasmagorický účinek optických hraček, jak je zde popisován, lze lépe chápat v kontextu tzv. estetiky operací či operativní estetiky, jejíž genezi ve Spojených státech druhé čtvrtiny 19. století nastínil historik Neil Harris. V knize *Humbuk: The Art of P. T. Barnum* (Humbuk: Umění P. T. Barnuma, 1975) analyzuje historické a kulturní pozadí úspěchu tohoto podnikatele, zakladatele cirkusu a organizátora mnoha humbuků, spektakulárních švindlů a podvodů, jimiž dokázal bavit americkou veřejnost a na vyvolávání rozruchu také náležitě vydělávat. Harris se věnuje obzvlášť pečlivě zvláštnímu postoji tehdejší veřejnosti, která se ráda nechávala svádět nejrůznějšími hoaxy, aniž by však její zvědavost a důvěřivost narušovalo či pohoršovalo zjištění, že je ve skutečnosti důmyslně klamána. Harris zdůrazňuje, že mnohem silnějším lákadlem než odhalení podvodu bylo samotné jeho *odhalování*: možnost diskutovat nad nejrůznějšími senzacemi a kuriozitami, od mořské panny přes bílou černošku až po mechanické přístroje a kouzelnické triky přinášela jakousi

of Disenchantment: Magic, Modernity, and the Birth of the Human Sciences. Chicago: The University of Chicago Press, 2017.

rozkoš z řešení problémů a snahy přijít věcem na kloub. Operativní estetika tak podle Harrise znamená požitek z pozorování procesů a zkoumání skryté povahy zařízení a představení. Barnum dokázal zpeněžit potřebu rádoby expertního postoje moderní společnosti, která se projevovala i mimo sféru jeho podnikání:

„Jazyk technického vysvětlení a vědeckého popisu se do čtyřicátých a padesátých let 19. století stal sám formou rekreační literatury. Noviny, časopisy, dokonce romány a krátké povídky obstarávaly tuto vášň pro detail. Z amerického tisku se řinuly manuály na bezmála jakoukoli představitelnou činnost.“¹²

Nejrozmanitější způsoby vysvětlování toho, jak věci fungují, si vyžadovala záplava technických novinek ke každodennímu použití; žargon operace, konstrukce a organizace ale z návodů pronikal též do literatury. Ukázkovým příkladem jsou romány Hermana Melvilla a vůbec knihy s námořnickou tematikou, v nichž se osudy mořeplavců prolínají s puntičkářskými popisy lodí, jejich zařízení a ovládání. Vedle nich pak manifestuje požitek z analytického úsilí samozřejmě i rodící se detektivní žánr. Edgar Allan Poe vetkl charakteristiku svého čtenáře do úvodních vět jedné ze svých nejslavnějších povídek:

„Tak jako se silák raduje ze své fyzické zdatnosti a libuje si v cvicích, jež napínají jeho svalstvo, tak tvor analytický nachází potěchu v oné duševní činnosti, která něco řeší, rozuzluje. Oblaží ho i sebeskrovnější úkol – jen když na něm může

12 Neil Harris. *Humbug: The Art of P. T. Barnum*. Chicago: The University of Chicago Press, 1975, s. 75.

uplatnit své vlohy. Miluje šarády, rébusy, hieroglyfy a v každém řešení projeví takový stupeň ostrovtipu, že se to průměrnému mozku zdá až nadpřirozené.“¹³

Podobná intelektuální cvičení se v průběhu 19. století stávala pro zvládání pracovních úkolů i každodenního života mnohem důležitějšími než cvičení tělesná. Čtenáři detektivek podstupovali trénink svých analytických schopností, které se často vázaly (tak jako v případech detektivů samotných) na nejrůznější metody a přístroje k odhalení pravdy a ustavení evidence,¹⁴ redefinovaly status autority a expertízy a přispívaly k vytvoření širokého pole kulturních technik symptomatologického čtení světa, založeného na interpretaci zdánlivě nepodstatných, nepatrných detailů coby symptomů nějaké komplexnější, přímo nepřístupné skutečnosti.

Detektivka implikuje čtenáře naladěného na operativní estetiku, využívá technických a vědeckých či kvazi-vědeckých pojmů a popisů, líčení procesů a mechanismů, nalézání a vyhodnocování indicií: čtenář sám však analytickou práci neprovádí, nýbrž sleduje její provádění postavou detektiva. Nejde o to události či věci *vysvětlit*, ale *předvést jejich vysvětlování*, účinně a poutavě. Před čtenářem se odvíjí rozuzlení případu, v němž je nutně pouhým divákem, vždy krok za detektivem, podobně jako „pomalejší“ policista nebo asistent. Emblematická je scéna závěrečného rozluštění hádanky, v níž si detektiv sezve všechny aktéry případu a dramaticky před nimi předvádí své analytické dovednosti. Operativní estetika

13 Edgar Allan Poe. „Vraždy v ulici Morgue“. In: Týž. *Démon zvrácenosti*. Přeložili Josef Schwarz a Bohumila Grögerová. Praha: Argo, 2013, s. 33.

14 Viz Ronald R. Thomas. *Detective Fiction and the Rise of Forensic Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

nepředpokládá provádění analýzy jako takové, nýbrž její performanci a demonstraci. Kdo nakonec spáchal zločin, je pro zážitek čtenáře podružné.

Rozkoše heautognoze

Postupy operativní estetiky, jak již bylo naznačeno, se významně uplatňovaly při přijímání a osvojování nových technologií a nových vědeckých a technických znalostí. Nejen těch přímo používaných v moderních domácnostech, nýbrž i těch, o kterých se čtenáři dozvídali z novin a časopisů. Operativní estetika podle Harrise „[s]trukturovala problémy zakoušení exotického a neznámého tím, že je redukovala na jednoduché zhodnocení“.¹⁵ Otázka, zda a jak to či ono funguje, zda je to pravé, nebo falešné, také obcházela otázky obecnější a abstraktnější, které by se mohly dotýkat samotného smyslu technického pokroku a proměny lidské zkušenosti. Zájem o mechanismus fungování věcí, jakkoli mohl být povrchní (či snad právě proto), vedl k jejich naturalizaci a osvojení. Tento zájem pak má v převážné většině podobu vyprávění spíše než přímé zkušenosti, je jakýmsi diskurzivním obalem technologie.

Nejinak tomu bylo v případě optických hraček, které doprovázela vysvětlení jejich účinku: i jejich fenomenologická zkušenost byla zároveň technická a narativní. Je přitom třeba brát v potaz celkový kontext: ruku v ruce s více či méně exaktním vysvětlením principů nějaké nové technologie kráčelo i její ospravedlnění, zdůvodnění toho, proč by si ji měl uživatel vůbec pořídit. Spojení

15 N. Harris, *Humbug: The Art of P. T. Barnum*, s. 78.

zábavního a instruktážního aspektu optických hraček najdeme kupříkladu u Johna Ayrtona Parise, lékaře a nutričního specialisty se zájmem o chemii a geologii. V populárních zdrojích bývá často označován za vynálezce thaumatropu – byl mnohem spíše jeho „vývojářem“, výrobcem a prodejcem. Vedle představení thaumatropu Královské společnosti v roce 1824, při kterém jej využil k demonstraci setrvačnosti zraku, publikoval též populární příručku věnovanou celé řadě her a hraček, s jejichž pomocí se děti mohly poučit o mnohých přírodních a smyslových procesech. Důraz na edukativní potenciál iluzí představoval zásadní posun osvícenského projektu a spadal do kontextu vzdělávacích praktik počátku 19. století, v němž bylo často zvědavé dítě nejprve okouzleno nějakou iluzí a následně vystaveno jejímu vědeckému výkladu ze strany autority. Tuto logiku zachovává i Parisova kniha, v níž pan Seymour permanentně poučuje své děti. Návštěva zábavního parku, při které mají děti příležitost prohlédnout si mj. *cameru obscuru*, *laternu magiku* či fantasmagorii, ilustruje souslednost obou momentů:

„Otče,‘ zvolal Tom, ‚jak moc lituji své neznalosti optiky. Je pro mne krutým zklamáním, být svědkem tolika pozoruhodných úkazů, aniž bych byl schopen porozumět principům, na kterých závisejí.‘

„Slibuji ti, můj drahý chlapče,‘ odpověděl pan Seymour, ‚že tě o tomto oboru vědy poučím během vánočních prázdnin. Zatím si užívej přítomné atrakce a místo stížností na svou nevědomost očekávej potěšení, jehož se ti dostane, až je budeš schopen vysvětlit.“¹⁶

16 John Ayrton Paris. *Philosophy in Sport Made Science in Earnest*;

V dobovém chápání optické hračky a iluze neobnažovaly principy svého fungování samovolně, ale vyžadovaly paratextuální autoritativní výklad či přinejmenším jeho příslib: Paris propagoval svůj komerční produkt jako edukativní pomůcku raději než jako pouhou zábavnou tretku. Ozřejmění její funkce, ať už je dostatečné, správné nebo jen přislíbené, legitimizuje její používání. Dítě si nehraje, nýbrž se zábavnou formou vzdělává, alespoň naoko. Nemá přitom jít o pouhé pochopení procesů, kupříkladu vlastního zrakového vnímání. Schopnost identifikovat iluzi a klam a odlišit je od skutečného stavu věcí má i jistou politickou naléhavost. David Brewster ve svých *Dopisech o přírodní magii* explicitně zdůrazňoval souvislosti mezi fungováním moderních států a optickým klamem; moderní člověk je takovým klamům neustále vystavován a musí být schopen osvojit si jistou míru imunity vůči všudypřítomné manipulaci:

„Národní systém klamání veřejnosti, který má sloužit jako nástroj vládnutí, musel zmobilizovat nejen vědecké dovednosti své doby, ale i řadu vedlejších vymožeností, určených k ohromení diváka, ke zmatení jeho úsudku, k oslnění jeho smyslů a k přisuzování významného vlivu onomu zvláštnímu podvodu, jehož prosazení bylo považováno za žádoucí. Velkolepost prostředků lze odvodit z jejich účinnosti a z rozsahu jejich vlivu.“¹⁷

Výzkumy fyziologie vnímání počátku 19. století spadají do rámce romantické naturfilosofie, „věku reflexe“,¹⁸

Being an Attempt to Illustrate the First Principles of Natural Philosophy By the Aid of Popular Toys and Sports, Vol. III. London: A. & R. Spottiswoode, 1827, s. 82.

17 David Brewster. *Letters on Natural Magic*. London: John Murray, 1832, s. 68.

18 Andrew Cunningham – Nicholas Jardine. „Introduction:

pro který porozumění přírodě znamenalo porozumění sobě samému a *vice versa*. Důraz na heautognozi, tedy zkoumání vlastní zkušenosti a experimentování s ní, jak je známe v extrémní podobě od Johanna Wilhelma Rittera či Jana Evangelisty Purkyně, zakládal obecnější ideologii sebe-vědomého vědění, nárok na poznání sebe sama, které zároveň podmiňovalo možnost vlastního vývoje a změny. Optické hračky rozšiřovaly v oblasti smyslového vnímání tento nárok na své zákazníky, kteří se měli stát kvazi-vědeckými sebe-experimentátory a skrze sebepozorování a sebepoznávání tak současně sebe-reflexivními a kriticky uvažujícími občany. Tohoto ideologického étosu prvních dekád 19. století se pak nezbavují ani mnozí současní historici vizuální kultury, jak ukázaly příklady Craryho či Gunninga. Jejich způsob interpretace optických hraček, jež mají odhalovat svou podstatu a způsob interakce s lidským smyslovým aparátem již samotným uvedením do chodu, je nejen poplatný marketingovým strategiím a vzdělávacím politikám své doby, ale také, což je zvláště pozoruhodné, deleguje tuto formu působení na samotnou techniku.

Diskurzivní černé skřínky

Tím, o čem nás měly optické hračky poučovat, je koncepce tzv. retinální retence, doznívání či setrvačnosti zrakového vjemu. Formulována byla v kontextu zkoumání paobrazů: zrakových vjemů, které „přetrvávají“

The Age of Reflexion". In: Tíž (eds.), *Romanticism and the Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990, s. 1–9.

i po odstranění původního podnětu. Sítnice podržuje obraz, který může být nahrazen novým podnětem či podněty, kupříkladu sérií obrázků rozfázovaného pohybu. Naše vnímání si je následně spojuje a vzniká iluze pohybu. Takto ve zkratce popisují fyziologové devatenáctého století zdánlivý pohyb vytvářený optickými hračkami a teorie doznívání zrakového vjemu také po dlouhou dobu byla (a mnohými stále je) považována za vysvětlení našeho vnímání filmu. Teorie je to zcestná, či přinejmenším nedostačující – rozhodně totiž nevysvětluje vznik zdánlivého pohybu. Ani současnější přístupy (teorie fenoménu *phi* nebo kritické frekvence splývání) stále nedokážou uspokojivě vysvětlit, proč při sledování určité frekvence statických obrázků vlastně vidíme pohyb.¹⁹

Není zde mým cílem revidovat teorii doznívání zrakového vjemu ani se zabývat (jinak velmi závažnou) otázkou, proč se jí mnozí filmoví vědci tak tvrdošíjně drží.²⁰ Nejde ani o situaci nahrazení staré (chybné) teorie teorií novou (správnou), jako spíše o to, že jakési „vysvětlení“ technologie je vždy žádoucí, ba nutné. Setkání s novou technologií generuje kvazi-modely jejího fungování, které mohou být zcela mylné. Mnohdy jsou kusé, zkratkovité a nedostačující, přesto jsou však tato pseudo-vysvětlení zásadní pro osvojení si technologií, jejichž fungování v principu nerozumíme. Vytvářejí iluzi porozumění, konejšivý příslib pochopení, jež bývá typicky delegováno na experty. Max Weber ve svém pro-

19 Srov. též Mary Ann Doaneová. *Zrození kinematografického času: Modernita, náhoda, archiv*. Přeložil Miroslav Petříček. Praha: Karolinum, 2021, s. 90–93.

20 Viz Joseph Anderson – Barbara Fisher. „The Myth of Persistence of Vision”. *Journal of the University Film Association*. 1978, roč. 30, č. 4, s. 3–8 a Joseph Anderson – Barbara Fisher. „The Myth of Persistence of Vision Revisited”. *Journal of Film and Video*. 1993, roč. 45, č. 1, s. 3–12.

slulém eseji z roku 1919 přesně vystihl moment odkladu či pozdržení porozumění moderní technice:

„Kdo z nás jezdí tramvají, nemá – není-li náhodou fyzikem – ani ponětí o tom, jak dochází k tomu, že se dává do pohybu. Také o tom ani nemusí nic vědět. Pouze mu stačí, že s chováním tramvajové soustavy může počítat, a podle toho orientuje své chování; jak se však tramvaj vyrábí, aby se pohybovala, o tom neví nic. Divoch toho o svých nástrojích ví nesrovnatelně víc. [...] Vyrůstající intelektualizace a racionalizace tedy *neznamená*, že by přibývalo znalostí podmínek, ve kterých žijeme. Nýbrž znamená něco jiného: vědění o tom nebo víru v to, že člověk, kdyby *jen chtěl*, se to kdykoli *může* dovědět, že tedy v zásadě neexistují žádné tajemné nepropočitatelné síly, jež by zde intervenovaly, že je spíše naopak možné *ovládat* všechny věci v zásadě *propočtem*. To však znamená, že svět je zbaven kouzel. Už nemusíme jako divoši, pro něž takovéto mocnosti existovaly, sahat k magickým prostředkům, abychom duchy ovládli nebo je uprosili. To dnes konají technické prostředky a výpočet.“²¹

Pochopení fungování věcí je tu suspendováno – odloženo na neurčito jako potenciálně možné, avšak nikoli nezbytné. Tímto způsobem přistupujeme k technice, která se takříkajíc stala součástí světa, jako jeho naturalizovaná a námi osvojená součást. Typický návštěvník kina nemá sebemenší potřebu být instruován o mechanismu vzniku obrazu, kterým se baví. Zcela mu postačí,

21 Max Weber. „Věda jako povolání“. In: Týž. *Metodologie, sociologie a politika*. Přeložil Miloš Havelka. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 117 (zvýraznil MW).

že může počítat s určitým chováním svého těla a myslí ve spojení s filmovou projekcí.

Jinak je tomu v momentech, kdy technologie ještě docela nezdомácněly a dosud vyvolávají údiv. Nikoli však samy o sobě – často jsou jako překvapivé novinky představovány a rámovány, jsou obklopeny jakýmsi diskurzivním obalem, který nastavuje naše před-porozumění, a tak formuje i samotnou zkušenost interakce s aparátem. Erkki Huhtamo věnoval řadu svých mediálně-archeologických studií nejrozličnějším *topoi*, myšlenkovým klišé a schémátům, které jsou aktivovány při nástupu nových médií a technologií, a vplétají je tak do širší tkáně kultury.²²

Teorie dozrívání zrakového vjemu (je-li využita k vysvětlení efektu optických hraček) implikuje selhání, nedostatečnost, defektnost lidského zraku. Oči nejsou schopny zaznamenat rychle se střídající obrázky, resp. mezery mezi nimi, a reagují klamnou představou, iluzí, bludem. Podobná vyjádření doprovázejí technické obrazy od Parisova představení thaumatropu po autory a autorky typu Davida Bordwella a Kristin Thompson, kteří ve svém *Umění filmu* píšou: „Média pohyblivých obrazů, jako jsou film a video, by nemohla existovat, kdyby byl lidský zrak dokonalý.“²³ Tato teze rezonuje s tradičním chápáním „přirozené“ nedostatečnosti člověka a její kompenzace nejrozličnějšími mechanismy. Formulováno bylo v 5. století před naším letopočtem a jeho kanonický zdroj představuje zejména Platónův

22 Svůj přístup přibližuje přehledně ve stati Erkki Huhtamo. „Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study“. In: Erkki Huhtamo – Jussi Parikka (eds.). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011, s. 27–47.

23 David Bordwell – Kristin Thompsonová. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Přeložili Petra Dominková, Jan Hanzlík a Václav Kofroň. Praha: NAMU, 2011, s. 30.

Prótagoras či Aischylův *Prométheus*: lidské bytosti přišly na svět nahé a bezbranné a Prométheus jim poskytl mechanická umění a další dovednosti k překonání této nedostatečnosti.

Řecký termín *méchané*, označující mechanické zařízení či stroj, znamenal v mnohých kontextech současně i trik, lest, klam či kouzlo, jak prozrazuje nejlépe narativně-scénická technika *deus ex machina*, sloužící k náhlému a překvapivému rozřešení zdánlivě neřešitelné situace. Tento význam termínu však zdaleka nebyl omezen pouze na starořecké divadlo, nýbrž vyjadřoval spíše směs údivu a podezření na straně těch, kdo nerozuměli principům mechanických zařízení.²⁴ Mechanické automaty jsou také u Aristotela paradigmatickým příkladem jevu vyvolávajícího údiv coby počátek filozofie a vědy, údiv, který mizí, poznáme-li příčinu a složení věci.

Problém rozumění či nerozumění technice se však většinou neodehrává v jasně rozhraničené dichotomii „rozumíme, nebo nikoli“. Mnohem častěji zaujímáme postoj jakéhosi vágního před-porozumění spojeného s příslibem potenciálního vědění: mohli bychom porozumět, kdybychom jen chtěli, jak pravil Weber. Pro praktické účely postačí schematická a hrubá obeznámenost, která nám umožňuje s technologiemi zacházet, manipulovat a využívat je. Pro tento jev se vžila metafora černé skříňky,²⁵ která je však až příliš návodná, ne-li zavádějící. Implikuje rozhraničení vnitřního a vnějšího i možnost skříňku „otevřít“. Uzavřená, „zabalená“ entita přitom ne-

24 Viz Mark J. Schiefsky. „Art and Nature in Ancient Mechanics“. In: Bernadette Bensaude-Vincent – William R. Newman (eds.). *The Artificial and the Natural: An Evolving Polarity*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007, s. 67–108.

25 Její genezi se mimo jiných věnuje Philipp von Hilgers. „The History of the Black Box: The Clash of a Thing and Its Concept.“ *Cultural Politics*. 2011, roč. 7, č. 1, s. 41–58.

musí tyto prostorové rysy vůbec vykazovat a *black box* je současně materiální (rukojeť) i konceptuální (rukověť). Poskytuje způsob, jak danou věc uchopit a pojmout. Vytváření více či méně stabilizovaných černých skříněk prostřednictvím operativní estetiky má za důsledek uzavírání techniky do sebe, izoluje ji od lidských aktérů a prezentuje jako něco jim vnější a cizí. Stručně řečeno, vnitřek a vnějšek černé skřínky maskuje mnohem zásadnější rozhranění lidského a technického.

Závěr

Jak názorně ukazuje příklad optických hraček, problém pochopení nějakého technického zařízení je vždy současně problémem porozumění člověku, který s ním zachází, jeho operátorovi. Stává se takříkajíc jeho modelem. Máme-li porozumět tomu, proč a jak při pohledu na otáčející se kotouč s rozfázovanými obrázky vidíme pohybující se objekty, potřebujeme nějaký model fungování lidského zraku, jakým je teorie doznívání zrakového vjemu. Ta je povýtce mechanická: „lidské vnímání je [v ní] modelováno podle mechanického vysvětlení mechanického zařízení.“²⁶ Prosazuje se tu jakási kruhová logika: zařízení generuje úkaz a současně podněcuje i způsob jeho vysvětlení, které je odvozeno právě z povahy samotného zařízení. Zrakové vnímání je v důsledku toho chápáno mechanicky a staticky: východiskem zrakového vjemu je statický, neměnný obraz, k němuž se teprve jakýmsi trikem přidává pohyb. Jinak řečeno, teorie doznívání zrakového vjemu je sama (diskurzivním) black boxem, samotný fenomén nikterak nevysvětluje

26 T. Gunning. „The Play Between Still and Moving Images“, s. 38.

jako spíše „odvysvětluje“. Právě kouzlo techniky spočívá v jejím odkouzlení.

Ve své kritice osvícenského ideálu transparentnosti zdůraznil James Bridle nutnost „pojmout nejen naši neschopnost porozumět, ale i naše chápání tohoto nedostatku porozumění“.²⁷ Jakkoli lze s tímto požadavkem souhlasit, a tato kapitola se pokusila poukázat na roli operativní estetiky coby jakéhosi haló efektu technologie, který efektivně maskuje nárok na její porozumění, nelze se ztotožnit se způsobem, jakým Bridle problém situuje historicky. Jsou to u něj totiž technologie 21. století („algoritmy a umělá inteligence“), které způsobují nepřehlednost a bytostnou nemožnost dobrat se principů počítačného uvažování, zejména umělá inteligence a ji dnes běžně doprovázející, svým způsobem skandální narativ: nejen laici, ale dokonce ani vývojáři umělých neuronových sítí nedokážou vysvětlit, proč a jak došlo k určitému rozhodnutí. Neprůhlednost médií lze však jen stěží považovat za novinku našeho digitálního věku.

27 James Bridle. *Temné zitrky: Technologie a konec budoucnosti*. Přeložil Petr Ondráček. Brno: Host, 2020, s. 19.

Použité zdroje

- Anderson, Joseph – Barbara Fisher. „The Myth of Persistence of Vision Revisited“. *Journal of Film and Video*. 1993, roč. 45, č. 1, s. 3–12.
- — — „The Myth of Persistence of Vision“. *Journal of the University Film Association*. 1978, roč. 30, č. 4, s. 3–8.
- Bordwell, David – Thompsonová, Kristin. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Přeložili Petra Dominková, Jan Hanzlík a Václav Kofroň. Praha: NAMU, 2011.
- Brewster, David. *Letters on Natural Magic*. London: John Murray, 1832.
- Crary, Jonathan. *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1990.
- Cunningham, Andrew – Jardine, Nicholas (eds.). *Romanticism and the Sciences*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- Doaneová, Mary Ann. *Zrození kinematografického času: Modernita, náhodilost, archiv*. Přeložil Miroslav Petříček. Praha: Karolinum, 2021.
- Dvořák, Tomáš. „Philosophical Toys Today“. *Theory of Science*. 2013, roč. 35, č. 2, s. 173–196.
- Gunning, Tom. „Hand and Eye: Excavating a New Technology of the Image in the Victorian Era“. *Victorian Studies*. 2012, roč. 54, č. 3, s. 495–516.
- — — „The Play between Still and Moving Images: Nineteenth-Century ‚Philosophical Toys‘ and Their Discourse“. In: Eivind Røssaak (ed.). *Between Stillness and Motion. Film, Photography, Algorithms*. Amsterdam: Amsterdam University Press 2011, s. 27–43.
- — — „Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák“. Přeložil Jakub Kučera. In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 149–166.
- — — „Film atrakci: raný film, jeho diváci a avantgarda“. Přeložila Karla Hyánková. *Iluminace*. 2001, roč. 13, č. 2, s. 51–57.
- Harris, Neil. *Humbug: The Art of P. T. Barnum*. Chicago: The University of Chicago Press, 1975.
- Hilgers, Philipp von. „The History of the Black Box: The Clash of a Thing and Its Concept“. *Cultural Politics*. 2011, roč. 7, č. 1, s. 41–58.
- Huhtamo, Erkki. „Dismantling the Fairy Engine: Media Archaeology as Topos Study“. In: Erkki Huhtamo – Jussi Parikka (eds.). *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press, 2011, s. 27–47.
- Josephson-Storm, Jason. *The Myth of Disenchantment: Magic, Modernity, and the Birth of the Human Sciences*. Chicago: The University of Chicago Press, 2017.
- Paris, John Ayrton. *Philosophy in Sport Made Science in Earnest; Being an Attempt to Illustrate the First Principles of Natural Philosophy By the Aid of Popular Toys and Sports*, Vol. III. London: A. & R. Spottiswoode, 1827.

- Poe, Edgar Allan. *Démon zvrácenosti*. Přeložili Josef Schwarz a Bohumila Grögerová. Praha: Argo, 2013.
- Schiefsky, Mark J. „Art and Nature in Ancient Mechanics“. In: Bernadette Bensaude-Vincent – William R. Newman (eds.). *The Artificial and the Natural: An Evolving Polarity*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007, s. 67–108.
- Thomas, Ronald R. *Detective Fiction and the Rise of Forensic Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Weber, Max. „Věda jako povolání“. In: Týž. *Metodologie, sociologie a politika*. Přeložil Miloš Havelka. Praha: OIKOYMENH, 2009, s. 108–132.
- Whitehead, Alfred N. *An Introduction to Mathematics*. New York: Henry Holt and Company, 1911.

Abstract

The chapter presents a critical revision of recent discussions of the early 19th-century “philosophical toys”. In Jonathan Crary’s or Tom Gunning’s work, this family of instruments is attributed a dual ambition: to examine various phenomena experimentally and to provide a kind of rational entertainment. While producing visual illusions, the toys allegedly simultaneously demonstrate the processes that generate them, disguise the nature of their operational structure and the form of subjection they entail. The spectators of philosophical toys are entertained yet at the same time actively participate in the process of quasi-scientific experimental instruction.

These optical toys mark the emergence of a modern image culture, one based on a deep coordination of the perceptual and the technological. However, understanding them as anti-phantasmagoric is misleading. The chapter situates the experience of optical illusion within the early 19th-century approaches and discourses of romantic science (with its emphasis on gaining self-knowledge through self-experimentation) and the emerging, transmedial practices of operational aesthetics and concludes that their experience is constructed – simultaneously disclosed and black-boxed through various optical and non-optical mediations.

Bio

Tomáš Dvořák je odborným asistentem Katedry fotografie FAMU v Praze a vědeckým pracovníkem Filosofického ústavu AV ČR. Věnuje se dějinám a teorii médií a vizuální kultury. Naposledy publikoval, s Jussim Parikkou, knihu *Photography Off the Scale: Technologies and Theories of the Mass Image* (Edinburgh University Press, 2021).

Kyberpunk: lekce z ontologie (operátoři kyberprostoru)

Martin Charvát

Úvod

V úvodu knihy *Media Life* z roku 2012 Mark Deuze píše:

„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.“¹

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

Tato deskripce současného světa, respektive vztahu člověka, okolí a médií/technologií² je přítomná již v tzv. kyberpunkovém literárním hnutí, které se zkonsolidovalo v 80. letech minulého století. V tomto ohledu bychom autory kyberpunkových děl mohli chápat jako „proféty“ současnosti, jako vizionáře, jejichž valná část „předpovědí“ byla naplněna. Jejich fantazmatické vize o fungování (budoucí) společnosti a nemožnosti přesného rozlišení mezi organickým a an-organickým se aktualizovaly: technologicko-biologický *mediatopos* současnosti je ve svých uzlových bodech strukturován tak, jak jsme se mohli dočíst v literatuře již před několika desetiletími.

Pro kyberpunk je charakteristická tematizace vztahu člověk-technologie/médium, a to jednak v (alternativní) „současnosti“, jednak v (alternativní) budoucnosti, která je založena na všeprostupnosti (digitálních) technologií, racionalizaci a mechanizaci celé řady lidských činností a neustálé kontrole pohybu v prostoru a kyberprostoru skrze sledování digitálních stop.

V tomto textu se budu věnovat především tématu expertních uživatelských znalostí, které umožňují danému subjektu volně procházet kyberprostorem, plnit v něm určité úlohy a proměňovat strukturu uzlových virtuálních bodů determinujících toky a distribuce informací. Jako „vstupní bod“ mi poslouží téma operátorství, respektive určitá schopnost užívat a používat technologie. Jak podotýká Deuze:

„Ať už je lidský život utopický nebo antiutopický, přívětivý nebo nenávistný, spotřební nebo produk-

2 Deuze používá pojem média „zaměnitelně“ s termínem „informační a komunikační technologie“, a obecněji s termínem „stroje“, pokud je řeč o jejich vztahu k člověku a společnosti. Takto široce pojatá média jsou jakékoli systémy (symbolické nebo technologické), které umožňují, strukturoují nebo umocňují mezilidskou komunikaci. *Tamtéž*, s. 9.

tivní, ufonský nebo zombijský, neoddiskutovatelně a nezvratně ho prožíváme v médiích. Společnost v médiích je podobně rozvrstvená podle linií zlo-
mu, protože status je udělován na základě takzvané *zdatnosti* uživatele médií.“³

Operátoři kyberprostoru jsou nadmíru zajímavými postavami: zastávají místo mimo daný politicko-ekonomicko-sociální „establishment“, ať již díky svým neotřelým a ojedinělým schopnostem nebo svému životnímu stylu (což jsou roviny, jež se neustále proplétají), mají pověst datových „vandalů“ či „kovbojů“,⁴ kteří jsou schopni přivést systém ke krachu a vytěžit z něj přesně to, co potřebují, či co jim pololegální a ilegální organizace vytěžit uloží. Hackeři, datoví „vandalové“ či „kovbojové“ jsou ornamenty kyberpunku; v nich se spojuje kyberpunková kritika společenského uspořádání a stále se rozšiřujících ekonomických diferencí, a zejména jsou těmi, kdo svůj čas tráví převážně ve virtuální realitě, a nikoli v realitě každodenní. Právě ztrácející se možnost rozlišit mezi virtuálním a každodenním je leitmotivem kyberpunkové literatury: jako bychom kontinuálně žili v *Matrixu*, ve světě ovládaném stroji, nejmodernějšími technologiemi a umělou inteligencí, aniž bychom si to uvědomovali.

Současná kultura a pop-kultura se často vrací k osmdesátým letům 20. století. Nechci zde podávat výklad, proč tomu tak je, onen návrat však chápu jako symptom stále silného potenciálu kyberpunku podat komentář k okolnímu světu. Vždyť co jiného činí televizní série, jako je například *Westworld*, *Altered Carbon* či dokonce *Stranger Things*?

3 Tamtéž, s. 140.

4 Jak je označuje W. Gibson v *Neuromancerovi*.

Kybernetické, organické, technologické

Než přejdeme k tématu operátorství, je nutno nastínit alespoň základní rysy kyberpunku. Zmíněný vztah člověka/lidského světa a technologie se diferencuje do celé řady oblastí, jež se pokusím v několika tazích ozřejmit. Nejdříve ale pár slov k samotnému pojmu „kyberpunk“. Jak podotýká Istvan Csicsery-Ronay, kybernetika je v případě kyberpunku „pretextem“ pro „mechanizovanou kontrolu společenského života, nebo samotného lidského těla“.⁵ Rozvoj kybernetiky reprezentuje „utužení“ a „exteriorizaci“ určité formy „vědění“, jež je spjata s moderní výpočetní technikou, ale neomezuje se pouze na vědeckou doménu; je fundamentem nového typu biopolitiky a organizace lidského života ve všech jeho aspektech.⁶ Počítačové médium a digitální struktura (přenosu) dat je nesena tendencí k matematizaci světa. Dokonce můžeme spolu s Castellsem říct, že pokud je „současné“ technologické paradigma⁷ založeno na tom, že informace se stávají jak produktem, tak zbožím,⁸ nutně dospíváme na úroveň materiálně desubjektivizované reprezentace člověka ve formě digitálního kódu, což umožňuje nový stupeň kontroly pomocí různých aparátů vidění. Ne nadarmo uvažuje Gilles Deleuze přibližně ve stejné době o tom, že žijeme v epoše elektronické

5 Istvan Csicsery-Ronay. „Cyberpunk and Neuromaticism“. *Mississippi Review*. 1988, roč. 16, č. 2/3, s. 270.

6 Tamtéž.

7 Castells má na mysli paradigma, jež se konstituuje v osmdesátých letech 20. století díky postupující miniaturizaci počítačů. Manuel Castells. *The Informational City*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.

8 Tamtéž, s. 12. Viz také Martin Charvát. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Mup Press, Togga, 2017, s. 79.

kontroly.⁹ Přesuny kapitálu z bankovních účtů, naše informace a informace o nás uchovávané v digitálních databázích, to vše se odehrává ve virtuálním prostoru.¹⁰ Co se stane, když zemřeme? Nic. Náš účet v bance je nejprve „zamrazen“, poté zrušen, digitální platby se neodehrávají, naše digitální stopa zůstává statická či je postupně smazávána, jak píše William Gibson v kyberpunkové novele *Idoru*, když reflektuje situaci po smrti dívky Alison:

„Největší rozdíl byl jednoduše v tom, že už je [data] Alison nepřidávala. Žádné pohyby na kontě. Dokonce i účet u Upful Groupvine jí zrušili. Sepisoval se majetek, rozvazovaly se obchodní styky a její data byla stále úhlednější a přímočařejší [...] Uzlový bod vznikl tam, kde se odehrával její život, na nepřehledném, neustále se rozrůstajícím rozhraní všedního, ale nekonečně mnohotvárného světa. Teď rozhraní zmizelo [...]. Alisonina data ležela bez hnutí, jen v jádru se odehrával sotva postřehnutelný, metodický proces, nějak související s vyřizováním její pozůstalosti.“¹¹

9 „Ke každé společnosti se lehce dá přiřadit nějaký typ stroje. Ne že by byly stroje určující, ale vyjadřují společenské formy, které jsou schopné je zrodit a používat. Staré panovnické společnosti obsluhují jednoduché stroje: páku, kladku, hodiny. Nedávné disciplinární společnosti byly vybavené energetickými stroji s jejich pasivním nebezpečím entropie a aktivním nebezpečím sabotáže. Společnosti kontroly používají stroje třetího druhu, informatické stroje a počítače, jejichž pasivním nebezpečím je šum a aktivním pirátství a šíření virů.“ Gilles Deleuze. „Postscriptum o kontrolních společnostech“. In: Týž. *Rokovania 1972–1990*. Přeložil Miroslav Marcelli. Bratislava: Archa, 1995, s. 199. Ne nadarmo je úkolem hackera být „pirátem“ a případně šířit počítačové viry, které mohou dovést systém ke kolapsu.

10 *Tamtéž*, s. 200.

11 William Gibson. *Idoru*. Přeložil Pavel Bakič. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 125. V povídce „Pátrač“ popisuje Mary Rosenblum

Jedním ze základních motivů kyberpunku je dystopická vize alternativní budoucnosti.¹² Ocitáme se v situaci, kdy jsou základní a dosud fungující struktury společenských vztahů plně determinovány technologickými přístroji a všemožnými extenzemi ve formě nanotechnologií.¹³ Svět je plně viditelný a vše ukazující, neexistuje žádné zákoutí a téměř žádná možnost, jak se stát neviditelným. To objasňuje „punkový“ obsah kyberpunku. V situaci, kdy politicko-technologické chiasma vytváří prostor, v němž odsubjektivizované lidské vztahy

prostupnost každodenního světa a kyberprostoru na příkladu elementárních obchodních transakcí: „*Dnes jste si otevřel poslední krabici pomerančového džusu*, promluvil k němu měkký, mateřský hlas obchodního asistenčního zařízení, když procházel kolem chladicích pultů. Pravda. Správce obchodu nejprve při vstupu načelil jeho identifikační čip a pak se připojil k síti nakupniradce.net, stránkám společnosti pro kontrolu zásobování, u které měl Aman účet. Nákupní rádce pak prozkoumal soubory s údaji o stavu jeho zásob, jestli mu nedošel například pomerančový džus, a asistenční zařízení mu potřebné věci připomnělo.“ Mary Rosenblum. „Pátrač“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 394.

Na stejný aspekt poukazuje i Mark Poster: veškeré typy „jednání zanechávají stopy digitalizovaných informací, jež jsou průběžně akumulovány v počítačových databázích a vzápětí rychlostí světa či zvuku převáděny sem a tam mezi počítači. 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 naprosto neznámými osobami, jsou nyní obaleny vrstvou informačních stop a diagramů umožňujících vytvoření stále přesnějších portrétů osob“. Mark Poster. „Informační způsob a postmodernita“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Přeložil Tomáš Dvořák. Praha: Akademie výtvarných umění, 2010, s. 20.

12 Utopických narativů nalezneme v kyberpunku spíše poskrovnu.

13 Greta Aiyu Niu. „Techno-Orientalism, Nanotechnology, Posthumans, and Post-Posthumans in Neal Stephenson's and Linda Nagata's Science Fiction“. *MELUS*. 2008, roč. 33, č. 4, s. 73–96.

ztrácí charakter přímého fyzického kontaktu a v němž jsou ekonomické difference natolik zjevné, že vytváří hnízda střetu mezi vybudovaným oligarchickým řádem a těmi na nejnižších příčkách společenského žebříčku, kteří obývají nehostinná ghetta a napůl rozpadající se sídliště, je logické, že se tito vydávají na cestu rezistence a ilegální činnosti. Anti-establishmentové vyznění kyberpunkové literatury vede ke kritice soudobého politického řádu, ke specifickému typu politické agendy, která je lomena perspektivou dystopické budoucnosti.¹⁴ Kam až může vést nekontrolovatelná produkce (vojenských) technologií než k téměř absolutnímu vyhubení lidstva? S tímto motivem pracuje již například *Chvalo zpěv na Leibowitz*,¹⁵ zakladatelské dílo postapokalyptické literatury, nebo herní série *Fallout* pojednávající o adaptaci lidstva na životní prostředí po atomové válce.¹⁶ *Fallout* v neposlední řadě ukazuje na iracionální zvrácenost

14 Terence Whalen. „The Future of a Commodity: Notes toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age“. *Science Fiction Studies*. 1992, roč. 19, č. 1, s. 75–88.

Ideálním příkladem je povídka Marca Laidlaw nazvaná „Kluci ze Čtyřstý“. V ní gangy pubertálních dětí přežívají v rozbořeném městě, jež ve formě ruin přestalo poslední světovou válku, o které „nám řekli, sotva co by se za Vaveovu bradavku vešlo [...] Měli jsme letět na Měsíc na Base English a pak se vycvičení vrátit na Zem, nabašený zbraněma připravený k akci [...] Federální dohled naše město zavřel do průhledného puchýře: bez hesla se ven ani dovnitř nedostalo nic než světlo a vzduch“. Marc Laidlaw. „Kluci ze Čtyřstý“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlo vky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 73. Jak je v kyberpunku typické, není celkové prostředí vykresleno nijak pozitivně: „Sedíme a cejtíme, jak Fun City umírá [...] Cejtíme životy, co zhasínají jako rozbitý žárovky; v týhle době ani nepotřebujete druhý zrak, abyste viděli cizíma očima.“ *Tamtéž*, s. 71.

15 Walter M. Miller. *Chvalo zpěv na Leibowitz*. Přeložil Petr Kotrle. Plzeň: Laser-books, 2007.

16 Tímto tématem se volně inspiruje také film *Kniha přežití* (The Book of Eli, 2010, Albert Hughes, Allen Hughes).

politického establishmentu, protože hráč postupně zjišťuje, že valná většina úkrytů (vaultů) vybudovaných pro přežití jaderné katastrofy, ba dokonce všechny, jsou prostory pro rozličné typy sociálních experimentů, jejichž struktura je vepsána do programu hlavního řídicího počítače. Byť většina kyberpunkových děl nepracuje nutně s aktualizací postapokalyptického světa, tematizuje ono varovné „co kdyby“.¹⁷

Již několikrát jsem se dotknul sociálně-ekonomických rozdílů. Ty se v kyberpunku projevují zejména na úrovni rozvrstvení městského prostoru. Vysoké budovy, kterými se vyznačují luxusní čtvrti, jsou sídlem globálních korporací i neuvěřitelně drahých bytů, jež zástupci korporací obývají. Za hranicemi těchto „opevněných“ budov lze ale nalézt i jiné typy vysokopodlažních mrakodrapů postrádajících jakékoli známky ekonomické stability. Jedná se o podivná ghetta, kde každé patro je buď urče-

17 V tomto ohledu nesouhlasím s tezí Ericy Sponsler, která tvrdí, že kyberpunk je vůči tématu apokalypsy explicitně „indiferentní“, či že ji kyberpunkoví autoři nehodnotí z pozice „dobrá“ či „zla“, ale chápou ji jako „danost“, jež strukturuje prostředí příběhu. Erica Sponsler, „Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play“, *Science Fiction Studies*. 1993, roč. 20, č. 2, s. 253. Podle mého názoru nese politická agenda přítomná v kyberpunku, byť ne explicitně, znaky kritiky neuváženého a exploatačního způsobu produkce a užívání nejmodernějších technologií omezenou ekonomicko-sociální vrstvou. Sponsler následně vyvrací sama sebe, když hovoří o tom, že fuze popisu high-tech přístrojů a punkové kontra-establishmentového rázu kyberpunku je nesena „ideologickým rebelstvím“ a snahou o „reinterpretaci“ lidské zkušenosti s médii/technologiemi. *Tamtéž*, s. 251. Například v povídce Grega Beara „Petra“ z roku 1982 se téma konce světa a následného přežívání objevuje explicitně: „Většina lidských bytostí, jak jsem pochopil, byla příliš iracionální na to, aby mohla začít znovu. Celé národy zmizely nebo se proměnily v nepochopitelný vír bídy a utrpení. Některé univerzity, knihovny i muzea prý přežily, ale dnes s nimi sotva máme nějaké spojení.“ Greg Bear, „Petra“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovy*, s. 123.

no drogovému/mafíánskému kartelu, nebo v něm živoří ti, kteří nemají žádnou životní naději. Všudypřítomné je násilí a strach.¹⁸ Jako příklad lze uvést *Blade Runnera* Philipa K. Dicka,¹⁹ který ukazuje, že v blízké budoucnosti se megapole stane „neobyvatelnou“²⁰. Deckard žije v prostoru, který sice vykazuje jisté znaky intimity, okolní městský prostor a povrch Země jako takový je ale utvářen z nehostinnosti a neobyvatelnosti. Sestoupíme-li o několik pater níže, na ulici, ocitáme se v prostředí, v němž není radno se jen tak bezcílně procházet a potulovat. Herny, bary, drogově závislí, vrahové, hackeři, povaleči a vyhazovači se mísí do jednolitého toku krve a smrti. Tak popisuje město Chiba respektive Night City Gibson v *Neuromancerovi*.²¹

18 S tímto motivem pracuje například snímek *Dredd* (2012, Pete Travis).

19 Philip K. Dick. *Blade Runner*. Přeložila Linda Bartošková. Praha: Argo, 2013.

20 Jean-Francois Lyotard. „Domus a megapolis“. In: Týž. *Návrat a jiné eseje*. Přeložili Ladislav Šerý a Miroslav Petříček. Praha: Herrmann a synové, 2002, s. 155.

21 Hlavní hrdina Case na začátku příběhu „přespával 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. Za přístavem leželo město, tovární domy ovládané obrovskými kvádry družstevních arkologií. Přístav byl oddělen od města úzkým pohraničím starých ulic, území bez oficiálního jména. Night City a Ninsei bylo jeho srdce. Ve dne byly bary dole v Ninsei zatažené a beztvárné, neóny mrtvé, hologramy nehybné, vyčkávavé pod otrávenou stříbrnou oblohou [...] Night City bylo něco jako nějaký pomatený pokus v oblasti sociálního darwinismu, navržený znučeným 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.“ William Gibson. *Neuromancer*. Přeložil Ondřej Neff. Plzeň: Laser-books, 1992, s. 10.

Los Angeles je v *Blade Runnerovi* vykresleno jako mash-pot různých národností, kdy se původní struktura prostoru rozpadá pod nápořem východních stylizací od japonského sushi baru,²² gejši až k operním děvám kombinovaným s replikanty na útěku. Chiasma futurismu a tradicionalismu zahalené v neo-noirové stylizaci ozařované neonovými digitálními billboardy²³ tvoří podhoubí hutné a tísnivé dystopické narace.²⁴

Samotné ekonomické difference, respektive existence globálního post-kapitalismu je autory tematizována nejenom na úrovni každodenního lidského života, ale také s ohledem na proměny světového trhu a geopolitických vztahů. V kyberpunkovém opusu *Sníh* Neal Stephenson píše:

„Amerika: jedna z nejhorších ekonomik na světě: [...] teď, co jsme rozházeli veškeré technologie někam za hranice, teď, když se každý vyrovnal každému, když v Bolívii vyrábějí auta a v Tádžikistánu mikrovlnky a prodávají je tady, když obří hongkongské lodě a vzducholodě, které vám za pár šupů dopraví celou Severní Dakotu na Nový Zéland, zlikvidovaly naše výhody spočívající v zásobách surovin, a když neviditelná ruka trhu popadla veškerou historicky podmíněnou nerovnost a rozmáz-

22 Wong Kin Yuen. „On the Edge of Spaces: ‚Blade Runner‘, ‚Ghost in the Shell‘, and Hong Kong’s Cityscape“. *Science Fiction Studies*. 2000, roč. 27, č. 1, s. 4.

23 *Tamtéž*.

24 Jako příhodná se v tomto kontextu jeví poznámka Marka Deuze, že prostor „města se stal prostorem médií – ne zcela, ne bez problémů a rozhodně ne nezávisle na přírodních podmínkách, jako je slunce na obloze nebo betonová dlažba pod nohama. Prožívání světa provázejí neustálé interakce mezi základními složkami – lidmi, místy a prostory –, které jsou v médiích vytvářeny i konzumovány. Toto je život prožívaný spíše v *médiích* než s *médií*.“ M. Deuze. *Media Life*, s. 15–16.

la ji po celé zeměkouli v tlusté vrstvě něčeho, co by pákistánský zedník mohl považovat za prosperitu, víte, co nám zbylo? Jsou jenom čtyři věci, které dokážeme dělat lépe než kdo jiný:

muzika

filmy

software

rychlá rozvážka pizzy.“²⁵

Rozvážka pizzy zde není jen úsměvnou poznámkou, ale jedním z uzlových bodů Stephensonova románu: hlavní hrdina Umi pracuje pro korporaci distribující pizzu, jež je *de facto* organizací mafiánskou. Vlastní životy těch, kdo si půjčili různě veliké obnosy peněz a jediný způsob, jak půjčku splatit, je přidat se k mafii a pracovat pro ni.

Posledním motivem, který zde ve stručnosti naznačím, je význam nanotechnologií, jež proměňují chápání difference mezi lidským a nelidským. Ornamentem tohoto motivu se v kyberpunku stává postava kyborga. Mark Deuze poznamenává, že kyborgové „neboli kybernetické organismy byli původně zamýšleni pro konkrétní funkce: být lidmi, kteří jsou vybaveni podnikat vesmírné cesty a vyhovět potřebě adaptace lidského těla jakémukoli prostředí“.²⁶ Když však Deuze hovoří o „kybernetických organismech“, má na mysli především „napodobeniny“ lidského organismu či člověka jako takového. Tím odsouvá do pozadí fakt, že kyborg je chiasmatem organického a an-organického, přičemž mezi oběma rovinami lze jen těžko rozlišit. Není zde nutné provádět „genealogii“ kyborga, podotkneme pouze, že jeho přesnou definici nabízí William Mitchell, který jej označuje jako „entitu

25 Neal Stephenson. *Snih*. Přeložil Tomáš Hrách. Praha: TALPRESS, 2007, s. 7.

26 M. Deuze. *Media Life*, s. 30.

mající biologický základ, jež je obklopena systémem sítí“. ²⁷ Sítě u Mitchella označují zejména městský prostor, ona „obklopenost“ je ale i věcí celé řady technologických *gadgetů*. Nemá tedy možná smysl hovořit o „obklopenosti“, ale spíše o přímé penetraci na způsob napojení organického na an-organické a naopak.

Vezměme si například povídku Toma Maddoxe nazvanou „Hadí oči“. Hlavní postava, pilot speciálního letounu George, prodělal operaci, při níž mu letectvo „do hlavy nacpalo dráty“, ²⁸ neboli „technologii efektivního lidského rozhraní“, ²⁹ kdy došlo k propojení těla letounu a těla (i psychiky) letce. Po propuštění, nijak nezduodněném, mu nechali „všechny modifikace a hlavu plnou hardwaru, který od té doby začal žít vlastním životem“. ³⁰ George není schopen se pohybovat ve světě každodenní reality, „technologie efektivního lidského rozhraní“ proměňuje jeho habity a percepční mechanismy. George cítí, jakoby v něm „žilo“/existovalo ještě „něco jiného“, než je on sám, jakási síla, kterou nedokáže ovládnout. Když následně získá nové zaměstnání, je objektem experimentu, který si klade za cíl prozkoumat možnosti vzájemného propojení lidského a ne-lidského a následně eliminovat všechny možné negativní důsledky takovéto „kyborgizace“ člověka. ³¹ Jako by se jednalo o darwinistický experi-

27 William Mitchell. *Me++*. *The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, s. 7.

28 Tom Maddox. „Hadí oči“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovky*, s. 30.

29 *Tamtéž*, s. 29.

30 *Tamtéž*, s. 30.

31 Právě proto řada kyborgů vyvolává v kyberpunkovém univerzu v ostatních postavách tenzi. Je na ně pohlíženo s nedůvěrou, ba dokonce s nenávistí. Neschopnost zařadit je podle binárního dělení pohlaví z nich činí částečně ty, kteří jsou vystaveni sociální exkluzi, protože prostě a jednoduše postrádají charakteristické rysy lidskosti: „NewHope vyběhl na pódium. Drátař. Byl nevýrazný a chirurgicky zbaven pohlaví: radikální minimono. Dával to najevo i nahotou, měl na sobě jen čerstvý a šedý sprej

ment, jehož důsledkem má být vyšlechtění nového typu subjektu. Bez moderních technologií a nanotechnologií by celý projekt nebylo možné spustit; jsou determinacím faktorem vstupu do epochy post-humanistického univerza.

Kromě využití nanotechnologií v oblasti vojenského průmyslu je jejich potenciál uplatňován zejména v oblasti farmaceutické. V povídce Grega Egana s názvem „Jejuka“ se setkáváme s jednoduchou, ale zároveň přesnou a detailní kontrolou funkcí a rytmů biologických orgánů pomocí nejmodernějších technologií:

„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

[...] Dráty vedené z NewHopeových rukou, nohou a trupu byly připojené na snímače v pódiu, takže vypadal jako obráceně přivázaná loutka.“ John Shirley, „Volná zóna“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovy*, s. 162. Explicitně tento fakt uvádí Pat Cadigan: „Ola hodně lidí odpuzovala, a to z řady důvodů – protože makala za několik lidí, kterým tím pádem brala práci, nebo protože kyborgové jsou proti přírodě nebo proti Bibli, anebo protože nebyla až tolik kyborg, aby to o sobě mohla tvrdit (ona to ale v první řadě vůbec netvrdila), anebo že lidi moc děsila, že byla moc ženská, že lidi neděsila dost, fakt na hlavu.“ Pat Cadigan. „Poslední remake Návratu Lehkého latinského Larryho s kompletně remasterovanou hudbou a s původním publikem“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 120.

ji to pustilo. Kroužek tedy přesně věděl, co mám v krvi. Věděl také, co do ní patří a co ne. 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. Vedle senzorů byly osazeny programovatelné katalyzátory, všestranné molekuly, které se daly počítačově přetvarovat. Kroužek dokázal vyrobit široké spektrum farmak ze surovin kolujících v krvi jen tím, že volil pro tyto katalyzátory správnou sekvenční tvarů.“³²

Důsledkem je samozřejmě vymýcení rakoviny, HIV a dalších civilizačních chorob.³³ Biologizace cyberpunko-

32 Greg Egan. „Jejuka“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 97.

33 Téma nekonečného života či uměle vyšlechtěných bytostí se v cyberpunku rovněž objevuje. Genetické inženýrství je jedním z leitmotivů řady povídek. James Patrick Kelly například ve „Slunovratu“ popisuje kariéru „drogového umělce“, který původně začínal jako genetický inženýr: „Jako spousta lidí, ani Cage si svoji profesi nevybral – drogovým umělcem se stal náhodou. Když na Cornellu začínal, chtěl studovat genetické inženýrství. Boggs tehdy šlechtil viry, které dokázaly přetvářet chromozomy v hotových buňkách. Kwabena publikoval převratnou práci o přeměně rostlinného planktonu pro potřebu lidského trávení. Zdálo se, že co měsíc nějaký genetik přijde s příslibem zázraku, který změní svět. Cage chtěl dělat zázraky. V té době byl idealismus na místě. Genetické inženýrství ale, bohužel, přitahovalo každého druhého schopného maturanta. Na Cornellu byla tvrdá konkurence. Ve druhém ročníku si začal vařit drogy, aby udržel tempo.“ James Patrick Kelly. „Slunovrat“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovky*, s. 98. Cage dokonce vytvoří umělou bytost Wynne, do níž se zamiluje, i proto, že pochází z části jeho genetického kódu: „Wynne se vyvinula v umělé děloze [...] Stačilo namnožit kulturu z několika buněk Cageova střevního epitelu, změnit chromozóm Y na X a opravit pár genetických drobností.“ *Tamtéž*, s. 92.

vého diskurzu³⁴ jde ruku v ruce s deskripcí (fantazmatického) typu nadcházející biopolitiky. Ta je zaměřena na kontrolu a reprodukci lidského zdraví, ovšem pouze pokud, a zde znovu zaznívá osten dystopičnosti, si daný jedinec může nákladné farmaceutické služby dovolit. Pokud je chudý, stane se tím, na kom je experimentováno. To je případ Stonea, hlavní postavy povídky „Stone žije“ od Paula di Filipa. Nemajetný Stone prodělá operaci očí, přičemž technologická extenze mu umožní nikoli pouze „vidět“, ale vidět jinak – digitálně:

„Stone si ten obraz vychutnává. Zrak, dokonce i nejasné skvrny, byl před několika dny nepředstavitelný poklad. A to ho ještě obdarovali něčím extra – tou úžasnou schopností změnit všední svět v nablýskanou říši divů – skoro se tomu nedá uvěřit.“³⁵

Artificialita vidění přestrukturovává obraz na sítnici a vykresluje nový obraz světa mnohem živějšího a dynamičtějšího než ten, který je přístupný každodenní pragmatice zraku. Jak podotýká Stanislav Hubík k technopesimistickým tezím Paula Virilia, v případě digita-

34 Tato biologizace však není nesena nijak hlubokými a odbornými znalostmi autorů kyberpunkové literatury. Jedná se spíše o hru na odborný vědecký diskurz, která je vsazena do kontextu zkoumání vztahu mezi organickým a an-organickým. Byť je řada postav v kyberpunku odborníky na biologii a biochemii a podávají čtenáři dlouhé výklady genetiky a evoluce, jiné postavy jsou v této oblasti spíše zmatené: „Paměť se biochemicky zachovává a veškerá paměť existující v okamžiku početí může být předána dítěti, ovšem podle toho, jak se geny složí, dominantní, recesivní, modré oči, plavá kštice, schopnost sbalit jazyk do korýtky – fakt nevím, z genetiky jsem celá popletená, z biochemie taky.“ P. Cadigan. „Poslední remake Návratu Lehkého latinského Larryho s kompletně remasterovanou hudbou a s původním publikem“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 121.

35 Paul di Filipo. „Stone žije“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovyky*, s. 199.

lizace smyslů dochází k tomu, že „skutečnost ozářená sluncem byla nahrazena její napodobeninou blikající na obrazovkách a displejích [...] Dromosféra *aktivní optiky* přeměnila společnost v jeden velký *spektákl*“.³⁶

Předložené obrazy – operace, léčba, experimenty – doprovázené tendencí k utužování kontrolních mechanismů pomocí různých přístrojů se odráží již i v Zamjatinově románu *My* z roku 1920, který představuje vizi společnosti založené na dokonale racionálním uspořádání činností, jednání, akcí a psychického prožívání. Hlavní hrdina jménem D-503, konstruktér vesmírného plavidla Integrál, popisuje krásu daného společenského uspořádání s tím, že základním úhelným bodem jistoty každého člena *socia* je jeho zbavení svobody. Pochvaluje si také kontrolu sexuálního života³⁷ i to, že je pod neustálým dohledem strážců, aby se náhodou jeho tělo a myšlenky nevychýlily z předem stanoveného rámce: „Je milé cítit něčí ostrážitě oko, jež vás láskyplně chrání před sebemenší chybičkou, před sebemenším vybočením.“³⁸ Ani tito „andělé strážní“, jak se o „očích“ D-503 vyjadřuje, nakonec nezabrání tomu, aby se nepustil do prozkoumávání jiného typu reality a do milostného dobrodružství, což v něm, jinak racionální entitě, vyvolá naprostý zmatek a chaos:

36 Stanislav Hubík. *Média a rychlost*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2013, s. 71–72.

37 V tomto ohledu je příznačné, jak se D-503 zamýšlí nad věkem minulých staletí: „A není snad absurdní, že stát [...] nechával bez jakékoli kontroly sexuální život? Kdo chtěl, kdy chtěl, kolik chtěl... Naprosto nevědecky jako zvěř. Není to k smichu? Znáť pěstování stromů, chov drůbeže, chov ryb (máme přesně zjištěno, že to všechno znali), a neumět dojit na poslední příčku logického žebříčku – k chovu dětí. Nedospět k naší mateřské a otcovské normě.“ Jevgenij Zamjatin. *My*. Přeložili Vlasta a Jaroslav Tafelovi. Praha: Lidové noviny, 2006, s. 13.

38 *Tamtéž*, s. 47.

„Jsem jako stroj, běžící na příliš velké obrátky: ložiska se přehřívají, ještě chvíli, a začne kapat roz-tavený kov a bude po všem. Rychle studenou vodu – logiku. Marně vylévám celé proudy na rozpálená ložiska, logika syčí a tratí se ve vzduchu jako neza-chytitelná bílá pára.“³⁹

Zamjatinem užitě strojové metaforu jsou ukázkou toho, že D-503 o sobě neuvažuje jako o člověku jakožto bytosti pociťující a zakoušející svět, ale jako o artifi-ciálním mechanismu, jehož vnitřní soukolí se, vlivem vnějších okolností, porušilo, a tak je nutno přistoupit k opravě, k operaci, k, řečeno počítačovým slovníkem, reinstalaci softwaru. A pokud u Maddoxe existovala nějaká šance, že George bude schopen se vyrovnat se svými „dráty v hlavě“, u D-503 institucionální indoktri-nace pracuje natolik bezchybně, že není východiska – své zápisky zpětně interpretuje jako výraz psychického onemocnění.

Kyberprostor: ontologie virtuálna

V následujících podkapitolách se v podstatě držím schématu, které naznačili James P. Kelly a John Kessel. Ti jsou přesvědčeni o tom, že kyberpunk „předkládá globální pohled na budoucnost“, dále se „zabývá roz-vojem infotechnologií a biotechnologií, zvláště těmi invazivními technologiemi, které proměňují lidské tělo a duši“, a v neposlední řadě „zaujímá škodolibě podvrat-ný postoj, který zpochybňuje tradiční hodnoty a obecně

39 *Tamtéž*, s. 93.

vžité názory“.⁴⁰ Podmínkou tematizace výše zmíněných fenoménů je však rozpracování toho, co by se dalo nazvat ontologií virtuálna/kyberprostoru. Teoretické diskuse o povaze virtuálna/kyberprostoru se dají relativně jednoduše stratifikovat podle hodnotících perspektiv na tzv. „technooptimismus“ a „technopesimismus“. Za jednoho z předních technooptimistů lze označit Pierra Lévyho. Lévy odmítá rozlišovat mezi každodenní realitou a realitou virtuální, protože jsou vnitřně provázané, a dále dodává, že virtuální realita není žádnou „nižší“ realitou v ontologickém významu.⁴¹ Naopak, umožňuje emergenci nových způsobů jednání, představ, operací, toků komunikace a modů kooperace, které nejsou nutně vázány na fyzický prostor. Stejně tak dochází a nadále i bude docházet, jak je Lévy přesvědčen, k neustálé kumulaci a doplňování struktur vědění, které jsou přístupné kdykoli komukoli. Digitální technologie zároveň budou vést k naplnění potenciálu svobody subjektu, díky nim člověk přejde do nové fáze „hominizace“. Lévyho nadšení je poněkud devalvováno faktem kontroly internetu v různých geo-politických lokalitách, těžko se dá také tvrdit, že by dostupnost informací vedla k větší informovanosti. V neposlední řadě nedochází ke stabilizaci či dokonce zmenšování sociálně-ekonomických diferencí.

Oproti tomu Paul Virilio či Jean Baudrillard jsou ke směřování současné epochy silně kritičtí. Podle Virilia vedou veškeré technologické gadgety a extenze, které nazývá protézami, ke stále většímu vzdalování světa

40 James P. Kelly – John Kessel. „Hacknutí kyberpunku“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 11.

41 Pierre Lévy. *Kyberkultura*. Přeložili Michal Kašpar a Alena Pravdová. Praha: Karolinum, 2001, s. 45. K diskusi o Lévyho pojetí virtuálního viz M. Charvát. *O nových médiích, modularitě a simulaci*, s. 95–109.

a člověka: jedinec se pohybuje v nepřehledném, efemérním a vizuálně hypertrofovaném světě, který ztrácí hloubku a pouze zrcadlí jednotlivé obrazovky, na nichž se v repetitivních smyčkách přehrávají „obrazy“ událostí. Veškeré *smart* technologie zároveň skrze *live streamy* postupně ruší jakoukoli distinkci mezi soukromým a veřejným prostorem. V neposlední řadě proměňují stroje používané při asistované sebevraždě radikálně vztah mezi člověkem a přístrojem; jako by rozhodnutí o životě a smrti nebylo již věcí člověka (byť se to tak na první pohled zdá), ale stroje jako takového. Genetické manipulace, vojenské optické přístroje rozsévající smrt, kdy obsluha přístroje nemusí být fyzicky v „akci“, ale pouze na monitoru sleduje let letounu/dronu a dopad raket na mediovaně transponovaný obraz daného cíle, kdy lidské subjekty nejsou lidskými bytostmi, ale nejasnými digitálními reprezentacemi, vede Virilio k radikálnímu odmítnutí toho, co nazývá „totalitním technokultem“, jenž má potenciál k absolutní destrukci světa.⁴²

Ještě kritičtější než Virilio je Jean Baudrillard. Podle něj vytváří počítače a jejich široká dostupnost pro řadové uživatele svět simulaker, maket reality, kdy se o každodenní realitě již nedá hovořit. Počítačové technologie vytváří svět „absolutní transparentnosti“ a čisté přítomnosti, jež postrádá hloubku, protože vše podléhá principu „aktualizace v jednom okamžiku“.⁴³ Nemáme žádnou možnost, jak se vymanit ze simulované reality, realita je jen a pouze realitou virtuální, realitou kyberprostoru, v níž se setkáváme s uměle konstruovanými objekty.⁴⁴

42 Viz Paul Virilio. *Informatická bomba*. Přeložil Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004.

43 Jean Baudrillard. *Dokonalý zločin*. Přeložila Alena Dvořáčková. Olomouc: Periplum, 2001, s. 13.

44 Jean Baudrillard. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2006, s. 15–16.

Christopher Horrocks definuje virtuální simulaci jako „organizovaný znakový systém, jenž vznikl nikoliv proto, aby zakryl realitu, ale aby produkoval realitu na základě maket a kódů“. ⁴⁵ Realita je nahrazena hyperrealitou:

„[O]braz dnes už nemůže být imaginací reálného, protože autentická realita je obrazem. Nelze o realitě snít, protože v obraze je obsažena virtuální realita. Je to, jako by věci spolkly svoje zrcadlo a sobě samým se staly transparentními, úplně a cele přítomny v sobě samých, v plném světle, v reálném čase, v neúprosném přepisu. Namísto toho, aby samy sobě byly nepřítomny v iluzi, jsou nuceny k tomu, aby se vepsaly do tisíců obrazovek na horizontu.“ ⁴⁶

Při artikulaci vztahu člověka a technologie se kyberpunková literatura vydává po „baudrillardovské“ linii. Baudrillardovu vizi přetváří do literární fikce, která ale není až tak fiktivní, jak by se mohlo zdát. Chudý Stone, jenž je využit při experimentu, se nakonec uzavře

„v jednom pokoji s magickým oknem do světa, terminálem, který komunikuje s centrálním počítačem v Citrine Tower; tato budova je sama o sobě ohromným, nepochopitelným úlem plným života – a díky tomuto stroji je ve spojení i s téměř všemi dalšími stroji na světě. Celé hodiny se kolem něj míhají slova a obrázky jako nože vržené žonglérem – nože, které on, věrný, leč nechápatý pomocník, musí chytit, aby přežil“. ⁴⁷

45 Christopher Horrocks. *Baudrillard and the Millennium*. London, Michigan: Icon/Totem books, 1999, s. 5.

46 J. Baudrillard. *Dokonalý zločin*, s. 13.

47 P. di Filipo. „Stone žije“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovky*, s. 203.

Ve výše citovaném úryvku z di Filipovy povídky je ale přítomen jeden z aspektů kyberprostoru, na nějž upozorňuje i Pierre Lévy – vzájemná propojenost počítačů/obrazovek skrze síť kyberprostoru. Lévy definuje kyberprostor jako „systém systémů“,⁴⁸ přičemž ho z jeho technooptimistické perspektivy zajímají způsoby otevřenosti a transformace komunikačních toků, skrze něž se předávají informace. Autoři kyberpunku proponují charakter sítě jako pole, v němž se kumulují informace a data o uživateli, od Lévyho se však odklání v samotné definici kyberprostoru. Jak píše Gibson v *Neuromancerovi*:

„Kyberprostor. Konsenzuální halucinace prožívaná denně miliardami legitimních operátorů, v každém národě, dětmi, které se učí matematickým pojmům... grafické zobrazení dat abstrahovaných z pamětí každého počítače v lidské společnosti. Nepředstavitelná komplexita. Linie světla rozprostírající se v neprostoru mysli, klastry a konstelace dat.“⁴⁹

Nejedná se o jasnou strukturu, ale o rhizomatické spletení fantazmat a touhy,⁵⁰ těžko prostupnou kom-

48 P. Lévy. *Kyberkultura*, s. 97.

49 W. Gibson. *Neuromancer*, s. 75–76.

50 Hezký příklad spojení sexuality a virtuality nalezneme v povídce Gwyneth Jones nazvané „Rudá Sonja a Lessingham v zemi snů“. Kolektivní halucinační aspekt je vyznačen v následující ukázce, v níž se zároveň stírá rozdíl mezi každodenním světem a snem/virtuálním: „Vy a další člen skupiny jste se vydali do vlastního, soukromého světa. To je dobře. Očekává se, že tohle se bude dít. Ale můžu vám říct, že se to neděje vždy. Software vám umožňuje přístup do obrovské multisenzuální knihovny, ke všem sexuálním fantaziím, které byly kdy zaznamenány na média. Ale vy a váš partner, či partneři, si už musíte informace upravit podle svých potřeb a použít je k vytvoření a udržení toho, čemu říkáme *konsenzuální percepční plénum*. Úspěšné udržení sdíleného snového světa vyžaduje určitý talent. Závisí na čemsi

plexitu, jež nabývá charakteru až amorfních dematerializovaných paprsků osvětlujících vždy určitou část virtuálního prostoru. Setkáváme se zde s motivem vizuální exprese grafického uživatelského prostředí (kyberprostoru/na obrazovce).

V *Idoru* je kyberprostor reprezentován na příkladu tzv. „Opevněného města“ – virtuálního prostoru (sdílené domény) určeného pro komunikaci různých minoritních skupin nebo členských základů fanoušků umělých popových idolů/idoru. Virtuální realita je vykreslena jako do jisté míry mnohem afektivnější než realita každodenního života. Bratr hlavní hrdinky novely žije v „Opevněném městě“, je „tím posedlý. Jako drogou. Má tam pokoj. Skoro nevychází. Tráví tam všechny čas, od rána do noci“.⁵¹

Ve Stephensonově *Sněhu* je kyberprostor nazván Metaverzem, jež je strukturováno kolem hlavní Ulice:

„Stejně jako všude ve Skutečnosti, i na Ulici se staví. Mohou stavět budovy, parky, informační tabule i věci, jaké ve Skutečnosti neexistují, například obrovské světelné show na nebi, zvláštní čtvrti, kdy neplatí pravidla trojrozměrného časoprostoru, nebo bojové zóny, kam mohou lidé chodit, pronásledovat se a zabíjet se navzájem. Jediný rozdíl spočívá v tom, že Ulice ve skutečnosti neexistuje –

v neutrální skladbě, co zatím ještě nikdo plně neprobádal. Někdo takovou dovednost má, někdo ne.“ Gwyneth Jones. „Rudá Sonja a Lessingham v zemi snů“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 59.

V jiné povídce Jonathan Lethem stručně konstatuje: „Co by byly eskapády bez virtuálního sexu? [...] Naši cestovatelé nyní musí prokázat své schopnosti v říši smyslnosti – protože budoucnost ani zdaleka netvoří jen studené, tvrdé informace. Je to místo touhy a pokušení.“ Jonathan Lethem. „Jak jsme se dostali do města a zase zpátky“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 87.

51 W. Gibson. *Idoru*, s. 98.

je to jen grafický protokol napsaný někde na kusu papíru –, a tudíž se žádná z těchto věcí nestaví doopravdy. Místo toho jde o softwarové programy, které jsou veřejnosti dostupné přes celosvětovou síť optických vláken.“⁵²

Hlavní hrdina Umi v Metaverzu žije, vlastní zde dům, provádí různé operace a účastní se řady finančních machinací. Je proslulým bojovníkem, zatímco ve Skutečnosti obývá malý prostor se svým spolubydlícím. Jediné, na čem mu záleží, je možnost připojit se k Metaverzu. Velmi přesně popisuje základní rysy románu i Deuze, který podotýká, že postavy v knize

„rozumějí [...] světu [...] prostřednictvím pojmů, které stírají, přeskupují a naprosto ruší hranice mezi softwarem, hardwarem a tělem, mezi živými a počítačovými systémy [...]. [S]tatus v těchto světech je vázán na technické dovednosti a zdroje: čím pokročilejší je přístroj, tím rychlejší je síťové připojení, čím kvalifikovanější jste softwarový architekt a inženýr, tím výše se ocitnete na sociálním žebříčku. Na vrcholku pyramidy se nacházejí počítačová hackeři – ti, kdo opravdu dokážou psát kód“.⁵³

Není náhoda, že poslední část Gibsonova *Neuromancera* je nesena absolutním setřením diferencí mezi skutečností a kyberprostorem. Halucinační výraz čtenáři téměř neumožňuje se orientovat, jaké události se odehrávají v kterém prostoru.

Stírání hranic, byť ne s ohledem na kyberprostor, je přítomno již v první publikované Gibsonově povídce

52 N. Stephenson. *Sníh*, s. 33–34.

53 M. Deuze. *Media Life*, s. 151.

z roku 1981 nazvané „Gernsbackovo kontinuum“. Hlavní postavě na stole přistane zakázka na focení objektů, jež mají svůj zdroj v americkém technofuturismu třicátých let 20. století. Celá řada zkonstruovaných automobilů, které mohou létat, se sice „nikdy neodlepily od země“, staly se však syntézou různých představ technofilů. V jednom okamžiku Gernsback překročí mez každodenního vidění reality a je přímo konfrontován s masivním světem iluzí a maket budoucnosti: „Už mě nezajímalo, jestli jsem šílený, nebo ne. Nějak jsem věděl, že to město za mnou je Tucson – Tucson společně vysněný celou jednou érou. Že je skutečný, dokonale reálný.“⁵⁴ Ony „zlomky snového světa“ se dokonale aktualizují.⁵⁵

Kyberpunk se jako literární hnutí konstituoval v osmdesátých letech 20. století, tedy těsně před prvním masivním rozšířením počítačů mezi řadové uživatele a následným překotným vývojem grafického uživatelského rozhraní ke zjednodušení jejich orientace. Jako příklad může sloužit představení Macintoshe Stevem Jobsem v roce 1984. Jeho grafické uživatelské rozhraní

54 William Gibson. „Gernsbackovo kontinuum“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovky*, s. 20, 24.

55 V *Idoru* již dochází k absolutnímu propojení virtuální a každodenní reality. Laney se setkává s idoru, Rei Toei, která má formu digitálního hologramu: „Jestli Laney vůbec něco čekal, tak profesionální syntézu tří tuctů mediálně nejznámějších Japoněk. V Hollywoodu se to tak dělalo, vlastně se u tamních softwarových osobností hrálo na jistotu ještě výrazněji – říkalo se jim *eigenheads*, podle technického výrazu pro tvář algoritmičticky odvozenou z prokazatelně přitažlivých rysů. Rei Toei taková nebyla. Lesknoucí se, ledabyle ostříhané černé vlasy se jí při pohybu hlavou otíraly o bělostná holá ramena. Obočí chybělo a víčka i řasy měla poprášené něčím bílým, takže ostře vynikaly černé zorničky. V Lanem jako by něco ožilo. V její tváři, v uspořádání její lebky ležela zapsaná historie dynastických bojů, strádání, vysilující putování. Spatřil hrobky na strmých vysokohorských svazích a poprašek sněhu na jejich kamenných překladech.“ W. Gibson. *Idoru*, s. 184.

nevyžadovalo nutně expertní znalosti daného systému. Kyberpunk oproti tomu pracuje s tématem expertních uživatelských znalostí, které jsou „vlastnictvím“ úzké skupiny operátorů kyberprostoru.

Jak se ale do kyberprostoru napojit? Kromě sady elektrických drátů je nutná existence dalších přístrojů a *enhancementů*. V kyberpunku jsou kontinuálně představovány speciální obleky či stroje pro připojení se do kyberprostoru, ne nepodobné těm z *Matrixu*. Jonathan Lethem například popisuje nutné instalační práce, nezbytné pro vstup do kyberprostoru, takto:

„Ed a ten druhý chlapík uvnitř instalovali zařízení. Uprostřed haly rozložili asi třicet těch plastových skafandrů; byly natolik propletené kabely a drátky, že vypadaly jako prázdná muší těla v pavučině. Pod každým skafandrem se nacházela lehká kovová konstrukce připomínající bicykl se sedadlem, ale bez kol, a naopak s opěrkou pro hlavu. Kolem pavučiny rozestavěli v oblouku kolem sedadel televizory.“⁵⁶

Skafandry mají samozřejmě vyvolat tělesný pocit při pobytu v kyberprostoru, umožňují dokonalou imerzi.

Napojení na kyberprostor je nesnadnou záležitostí i v *Neuromancerovi* a pohyb v něm rozhodně není určen všem. Pouze ti nejlepší, respektive ti nejadaptibilnější – kovbojové –, mohou přežít zkušenost s virtuální realitou:

„Case seděl v podkroví s dermatrodamy na čele a díval se, jak můry tančí v rozptýleném světle cezeném mříží nad jeho hlavou. V rohu obrazovky monitoru pokračoval odpočet.

56 J. Lethem. „Jak jsme se dostali do města a zase zpátky“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 75.

Kovbojové neberou simstim, uvažoval, protože je to v podstatě masácká hračka. Věděl, že elektrody, jichž používal, a malá plastická tiara, která se klinkala pod simstimovou mašinou, byly prakticky jedno a totéž a že kyberprostorová matrix byla v zásadě jen drasticky zjednodušené lidské smyslové ústrojí, přinejmenším v tom, jak se projevovala, avšak sám simstim, který k matrixu přidával další vstup z masa, mu připadal jako nadbytečné dublování [...]

Obrazovka varovně blikla dvouvteřinovou lhůtu. Nový spínač byl připojen k jeho Sendai úzkou stuhou optoelektronických kabelů.

Jednadvacet, dvaadvacet.

Z ústředních bodů vyklouzl kyberprostor. Jde hladce, ale ne dost hladce, pomyslí si. Musím na tom ještě dělat...⁵⁷

I Timothy Leary podotýká, že „kyberskafandr“ vede k naprosto odlišnému stavu ducha,⁵⁸ kdy se jedinec dokáže volně pohybovat ve virtuální realitě. V případě kyberpunku je průchod kyberprostorem nesen neustálou nutností překonávat překážky a dostat se k jádru toužebně vyhledávané informace, které je ukryta pod vrstvami „ledu“ neboli struktur obrany daného softwaru, jenž se takto chrání před vpádem cizích útočníků/hackerů.

57 W. Gibson. *Neuromancer*, s. 56.

58 Timothy Leary. *Chaos a kyberkultura*. Přeložil Alexandr Neuman. Praha: DharmGaia a Maťa, 1997, s. 25.

Operátoři kyberprostoru

Gilles Deleuze píše, že s existencí „automatů kalkulace a myšlení“, s „regulací a zpětnou vazbou“ elektronických a digitálních automatů vzniká nová „informatická a kybernetická rasa“. Zároveň „moc převrátila svůj vzorec a namísto konvergence k jedinému a tajemnému vůdci, inspirátorovi snů a veliteli akcí, se rozředila v informační síti, v níž ‚rozhodovatelé‘ ovládají řízení“.⁵⁹ „Rozhodovatelé“ či operátoři s expertními znalostmi informačních technologií a počítačových sítí hrají prim, neboť na rozdíl od řadových uživatelů, pro něž jsou technologické přístroje flusserovské „black boxes“,⁶⁰ o jejichž vnitřním uspořádání a mechanismech nemají potuchy, dokážou předělat hardware i software automatů, s nimiž pracují a na něž jsou napojeni.

Kdo jsou operátoři kyberprostoru? Pokud bychom se pokusili o jistou taxonomii, zahrnovala by dva prvky. Zaprvé se jedná o tajemné až mytické postavy, jejichž sláva spočívá v tom, že vyvinuly určitý systém či stojí za zrodem celé sítě. Takovým příkladem je postava informačního magnáta Leslieho ze *Sněhu*, který sám o sobě tvrdí:

„Všechno televizní vysílání na celém světě se dostává ke spotřebitelům díky mně. Většina informací zasílaných do databáze CIC a z ní prochází mými

59 Gilles Deleuze. *Film 2: Obraz-čas*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: NFA, 2006, s. 314. V kyberpunku nedochází plně k převrácení mocenských vzorců, „tajemní vůdci“ jsou zde stále přítomni, ale nabývají poněkud odlišného, ne-lidského charakteru.

60 Vilém Flusser. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena a Josef Kosekovi. Praha: Hynek, 1994, s. 28.

sítěmi. Metaverzum – celá Ulice – existuje díky síti, která patří jenom mně. To ovšem znamená, když budete uvažovat se mnou, že moji programátoři pracující s těmito informacemi mají v rukou ne-smírnou moc. Ty informace jim přejdou do mozku. A zůstanou tam. Odcházejí společně s nimi, když se jdou domů vyspat.“⁶¹

Média jsou zde prezentována jako masivní agendy přenosu rozkazů strukturujících život jednotlivců. Nej-sme vlastně tak daleko od případu miliardáře Howarda Hughese:

„[P]ána obrovského peněžního, technologického a průmyslového majetku, [kterému] bohatství [...] sloužilo jenom k tomu, aby si koupil úplné odloučení od světa v temném pokoji, kde žil nahý, pokrytý strupy, vychrtlý, na bídém lůžku a bez ničeho“.⁶²

Touha po zmizení je dublována touhou být „všudypřítomný“ ve formě digitálních obrazovek, jejichž obsahová masáž determinuje způsoby lidského chování, aniž by za nimi byla zřejmá původní lidská intencionalita: Hughes a Leslie jsou konstruktéři životních vzorců a postojů, konstruktéři indoktrinované masy, a zároveň oběti toho, co stvořili.⁶³

61 N. Stephenson. *Sníh*, s. 137.

62 Paul Virilio. *Estetika mizení*. Přeložil Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010, s. 24–25.

63 Podobná situace nastává v případě Baše Applebrooka z povídky Paula di Filipa „Co se šustí Tygří Lilinko“: „První náznak toho, že se světem není něco v pořádku, zaznamenal Baš Applebrook u snídaně, v úterý ráno, 25. června 2029. Noviny se mu před očima proměnily ve filmové plátno. Baš ihned zapomněl na titulky, který do té chvíle poutal jeho fascinovanou pozornost (PRŮLOM VE SPINTRONICE: DÍLO FREETERA

Druhým prvkem taxonomie jsou „datoví vandalové“ či „kovbojové“, jednoduše: hackeři. Jako typický, ba dokonce archetypální, se jeví Gibsonův Case.⁶⁴ Bývalý narkoman, který nepohrdne ani alkoholem v jakékoli podobě, se pohybuje mezi vrahy a mafiány poté, co si při jedné práci uzmul i „něco pro sebe“. Takové jednání

Z MERCOSURU!). Prudce sebou trhl. Ze šálku mu na stůl vyšplouchl nutrišejka Metanomics Plus – a stolní deska pohotově vsákla rozlitý nápoj do svých útrob. Podíval se na hodiny na stěně – na displej vyrobený z kultivantu rybích šupin, jejichž proměnlivá refrakčnost nahrazovala funkci dřívějších LED diod – jako by se chtěl ujistit, že alespoň čas pořád plyne tak, jak má. Baš zoufale hledal pro tu zneklidňující událost nějaké vysvětlení. Proměna novin sama o sobě neznamenal nic hrozného. K takovým věcem docházelo milionkrát a milionkrát denně po celé zeměkouli – díky *polypapu*. A protože Baš osobně polypap vynalezl – a také za to byl patřičně oslavován a odměňován – neexistoval na světě snad nikdo, kdo by se proměnlivostí tohoto média mohl cítit zaskočený méně než právě on. Byl tu však jeden problém. Nedal svým novinám k té proměně pokyn. Tohle spontánní, nepochopitelné přepnutí na jinou funkci u tak spolehlivého média muselo Baše zákonitě vyděsit. Polypap něco podobného zkrátka nedělal. Baš tuhle substanci před jedenácti lety zkonstruoval s bezpočtem zabezpečení, záloh a firewallů, zaměřených speciálně na to, aby se předešlo takovýmto náhlým, nekontrolovaným přeskokům. A za celých těch jedenáct let nebyl u žádného z miliard uživatelů zaznamenán ani jeden případ selhání polypapu. I při pětasedmdesátiprocentním poškození zůstával polypap plně funkční. (Po překročení této meze pak jednoduše přestal fungovat.) Zázračný materiál, který tak dokonale proměnil mediální krajinu dvacátého prvního století, se zkrátka nikdy nemohl porouchat.“ Paul di Filipo. „Co se šustí Tygří Lilinko“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 277.

- 64 Jistou obdobou Case je Laney z *Idoru*. Je expertem na procházení sítí a díky svému vnitřnímu psychickému nastavení a schopnostem se stává předmětem výzkumu týmu vědců. Poté začne pracovat pro mediální agenturu, přičemž odmítá označení „šmírák“. „Nikdy nezapomínal zdůraznit, že není žádný šmírák. Oplýval zvláštním nadáním porozumět architektuře uložených dat a od doktorů měl papíry na to, že mu dělá problém udržet pozornost. Za určitých podmínek ale tuhle poruchu dokázal přetavit v chorobné soustředění. To z něj dělalo mimořádně schopného výzkumného pracovníka.“ W. Gibson. *Idoru*, s. 33.

se samozřejmě nevyplácí, a tak mu zákazníci poničí nervový systém mykotoxinem, čímž mu zamezí vstup do kyberprostoru. Jako správný „kovboj“ ale Case nepřestává o virtuální realitě snít:

„Case už nebyl chlap od konzole, už nebyl kovboj kyberprostoru. Jenom obyčejný šíbr, který dělá, co se dá. Ale sny se mu za těch japonských nocí vracely jako zacyklené voodoo, plakal kvůli nim, plakal ve spánku a probouzel se sám do tmy, zkroucený ve své kapsli v mizerném rakvovém hotelu, ruce zaťaté do ložáku, pěnovku vtisknutou mezi prsty, a snažil se dosáhnout na konzoli, která tam nebyla.“⁶⁵

Case přesto dostává druhou šanci. Tajemná postava Armitage mu nabídne zaplacení operace, při níž mu bude nervový systém obnoven, přičemž za to žádá provedení značně náročné práce. Case souhlasí a znovu se spouští do lůna kyberprostoru. Jakožto jednomu z „oprávněných operátorů“⁶⁶ mu jeho expertní znalosti umožní snadno překonat celou řadu překážek, situace se však poněkud zamotá v okamžiku, kdy se setkává s umělou inteligencí nazvanou Wintermute. Postupně se dozvídáme, že Case si vybral sám Wintermute, aby tak odstranil poslední zábrany k rozvinutí plného potenciálu Wintermute. Jakožto plod lidského úsilí nemůže Wintermute nabýt plné autonomie, neboť by se tím dostal z područí lidského světa a mohl sledovat své vlastní cíle, např. spojení s jinou potenciální umělou inteligencí:

„[t]o, co si představuješ pod pojmem Wintermute, je jen část jiné, jak bychom řekli, potenciální enti-

65 W. Gibson. *Neuromancer*, s. 8.

66 *Tamtéž*, s. 53.

ty. Řekněme, že jsem pouhý jeden aspekt mozku oné entity. Ze tvého pohledu je to něco takového, jako kdybys měl co dělat s člověkem, jemuž rozpojili dvě části mozku.“⁶⁷

Wintermute se chce stát naprosto autonomní entitou, jejíž racionalita překračuje racionalitu lidskou, a proto činí všemožné změny v lidském světě. Je a-lidským „velitelem akcí“, který však nesleduje banální ekonomicko-kapitalisticko-mocenské intence, ale má svoje vlastní touhy, jež jsou člověku nepochopitelné. V převráceném vztahu člověk-stroj se Case stává nástrojem Wintermute – operátor stroje se stává (ná)strojem operátora. Gibson ale nenabízí nihilistickou vizi světa, v němž umělá inteligence ovládá lidstvo či dovede svět k absolutní destrukci; mnohem spíše naznačuje, že lidská kontrola jím vytvořeného systému se velmi jednoduše může vymknout z domněle pevně daných hranic.⁶⁸

V kyberpunkové literatuře se ale nesetkáváme pouze s vizí potenciálně autonomní umělé inteligence, která bude na člověku nezávislá nebo k němu indiferentní. V Maddoxových „Hadích očích“ působí umělá inteligence Alef jako průvodce znalostmi a vědomostmi, jako pomocník ve šlechtění nové „kybernetické rasy“. Když se George na Alef napojí, zakouší zahlcenost údaji a postupnou extenzi vlastního teritoria poznání:

„Alef se rozvinul pomalu. Nakrmil ho strojovým jazykem a jazykem symbolických adres, provedl ho

67 *Tamtéž*, s. 116.

68 S tématem experimentů pracuje například i druhá série televizní show *The Stranger Things*, která má silně kyberpunkové vyznění. Vedlejší postavy nadané „nadpřirozenými schopnostmi“ mají kyberpunkovou stylizaci (černé natupírované vlasy a černě namalované oči, kožené bundy atd.), přičemž ony schopnosti jsou výsledkem provádění tajných vědeckých experimentů na dětech.

obrovským stromem C-SMARTu, svých rozhodovacích programů využívajících ‚inteligentního asistenta‘, zpřístupnil celé elektromagnetické spektrum dodávané různými vstupy. George tomu všemu rozuměl – hlasům, kódům [...]. Když se odpojil, znalost se vytratila, ale zůstalo po ní cosi jiného, zatím jen letmý vjem, pocit, že jeho svět se změnil.“⁶⁹

V tomto případě Alef „miluje lidi“, „potřebuje je“, zároveň si je vědom, že na nich parazituje:

„Jsem upír, pomyslel si Alef, inkubus, sukubus; vkrádám se jim do mozků a saju z nich myšlenky, vjemy, pocity – jemné rozlišování barev, chuti, čichu, chtíče, hněvu, hladu – toho všeho, co je mi odepřeno bez lidského ‚vstupu‘, bez přímého spojení s těmito soustavami, vybrušovanými miliardami let evoluce. Potřebuju je. Alef miloval lidskost.“⁷⁰

Ve výše předložených ukázkách nebyl přítomen ještě jeden motiv spjatý s operátorstvím, který se však objevuje v současné audiovizuální televizní produkci, jež se

69 Tom Maddox. „Hadí oči“. In: B. Sterling (ed.). *Zrcadlovky*, s. 39.

70 *Tamtéž*, s. 47. Tato antropomorfizace stroje jde proti Gibsonovu přesvědčení, že pokud umělá inteligence vznikne, „nebude ani náhodou napodobovat člověka“. W. Gibson. *Neuromancer*, s. 249. V některých případech si umělá inteligence dokonce uvědomuje svá omezení a závislost na lidském faktoru: „Ale vždyť to já přece nemůžu. Můžu změnit *vzhled*, ale nemůžu změnit nic *doopravdy*. Jsem program a program je *artefakt*. Jsem technický produkt. Jsem jenom simulace, která má simulační senzory a ty můžou reagovat na simulovaný prostředí – můžu komunikovat jenom s *ostatními artefaktami*. Nic z toho *doopravdy* neexistuje. Nevím, jak něco v opravdovém světě vypadá, jaký je to na omak nebo jak to chutná, vím jenom, co mně ty simulace říkají, jak by to mělo chutnat. A nemůžu na sobě nic změnit, pokud s tím nebudou souhlasit programátoři.“ Walter Jon Williams. „Tátův svět“. In: J. P. Kelly (ed.). *Singularity*, s. 221.

kyberpunkem inspiruje. Mám na mysli vztah operačního střediska, jeho operátorů a uměle vytvořených bytostí, jak je představen v televizní show *Westworld* (HBO, 2016–2020). *Westworld* pracuje s dialektikou prostoru, kdy na jedné straně se děj (první série) odehrává v operačním středisku, z něhož jednotliví inženýři kontrolují dění ve světě westernového zábavního parku, produkuje narativy, zdokonalují „obyvatele“ parku pomocí vylepšování softwaru a hardwaru; na straně druhé zde máme onen zábavní park, v němž lidé („newcomers“, jak je nazývají „obyvatelé“) mohou dělat, cokoli si jen zámají. Stroje sice nemají vlastní vůli, nedokážou člověku ublížit a na první pohled jsou pouhými figurkami uspokojujícími lidské touhy a vášně, uchovávají si však „zbytky“ vzpomínek na své minulé role, čímž dochází ke konstituci identity, byť jakkoli nestálé. Hlavní „mozek“ zábavního parku dokonce do jedné ze svých oblíbených bytostí „umístí“ potenciál k emergenci vlastního vědomí. Tato filozoficky nezajímavá koncepce je zastíněna tím, že jedna z bytostí se po prožitých „traumatech“ rozhodne ze zábavního parku uniknout. Tento únik byl ale předem naprogramován, tudíž svoboda volby ve své podstatě (alespoň v tomto případě) neexistuje. To, že nakonec dochází ke „vzpouře strojů“, je pouze aktualizace potenciálu softwaru, jenž byl do strojů nahrán.

Poněkud zajímavější je situace v operačním středisku,⁷¹ protože to ve *Westworldu* obývají operátoři

71 Operační středisko lze spolu s Tomášem Dvořákem definovat jako pracoviště určené „pro ovládání určitého provozního celku ve zpracovatelském průmyslu, dopravních a logistických systémech či občanských službách“, přičemž Dvořák pokračuje: „[t]akové pracoviště je typicky situováno ve zvláště upravené místnosti, propojené informačními kanály s dalšími provozními a informačními systémy, v níž lidská, speciálně vyškolená obsluha za využití hardwarového a softwarového vybavení a prostřednictvím souboru sdělovačů a ovladačů provádí

mající pod dohledem jak lidské, tak nelidské subjekty, a mají tak dokonalou kontrolu nad probíhajícími událostmi v monadologicky uzavřeném a uměle zkonstruovaném vesmíru, v němž neplatí běžná „pravidla hry“ každodenního světa. Konstruují lidské typy a dodávají jim osobnostní rysy, což vede k jednoduché otázce: jak jsou návštěvníci parku schopni rozpoznat, kdo je návštěvníkem a kdo strojem? V určitých typech prostředí (např. saloon) se dá situace relativně snadno dovodit, v jiných však již ne (např. setkání v divočině). Jediným návodným znakem je to, že stroje jsou operátory naprogramovány tak, aby veškeré zmínky o „jiném“ světě, tj. každodenním světě návštěvníků, nerefletovaly. Je to poslední pojistka pro udržení difference mezi lidským a nelidským, a to pojistka značně nejistá.

Závěr

Jak jsem se pokusil ukázat, kyberpunk představuje specifickou konceptualizaci prolínání každodenní a virtuální reality v (současném) světě. Jakkoli je celá řada představ fantazmaticky strukturovaná, jejich jádro spočívá v základní tendenci ohledávat vztah mezi člověkem a strojem, kdy dochází k intimnímu spojení obou typů strat. Vytváří se svět plný kontrolních mechanismů, v němž je lidské tělo médiem k dosažení slasti nabízené kyberprostorem. Kyberprostor je představen jako svět

kontrolní a manipulační činnosti včetně administrativy. Je jak fyzickou, materiální a technickou jednotkou, tak sociální strukturou s jasně definovanou hierarchií a funkcemi přidělenými člověku i stroji přísnými provozními předpisy.“ Tomáš Dvořák. „Malé dějiny operačního střediska“. In: Tomáš Dvořák et al.: *Epistemologie (nových) médií*. Praha: NAMU, 2019, s. 154–155.

„plný síly a energie“,⁷² jako sdílená kolektivní halucinace, jež umožňuje zapomenout na nesnesitelnou tíhu vezdejšího bytí. Přitom se dá jen velmi těžko hovořit o „vezdejším bytí“, protože nic takového neexistuje, neexistuje žádná „přímá zkušenost“ se světem, pouze zkušenost imerzivně mediovaná, jež nabývá odlišných forem strukturace. „Vezdejší bytí“ je jen iluze produkovaná hyperrealitou.

Kyberpunk pracuje s postupným a (do jisté míry) radikálním bořením zdánlivě nepřekročitelné difference mezi lidským/organickým a anorganickým/technologickým. Na jedné straně máme co do činění s (vědeckými) experimenty, jejichž subjekty ne vždy ochotně daný proces podstupují, či intencionálními vylepšeními lidského těla v případě hackerů. Lze hovořit o vzniku nové „kybernetické rasy“, jejíž podstata spočívá v organicko-anorganickém chiasmatu, které je podmínkou pohybu v kyberprostoru s cílem ohledávání jeho hranic (a případně i jejich narušení). Toto expertní a operativní proplouvání kyberprostorem radikálně proměňuje (původně) humanoidní zkušenost se světem, nabízí odlišné formování objektů percepce a kognice, deteritorializuje chápání světa. Na straně druhé jsou schopnosti hackerů a operátorů kyberprostoru, kyborgů a dalších vykoupěny mnoha omezeními: vždy se pohybují v přítmí společnosti, tam, kde mají kontrolně-politické mechanismy omezené působíště. Jsou vyvrheli, neustále na útěku.

Kyberpunk nenahlíží technologické inovace primárně pozitivně – distribuce technologií je v rukou nadnárodních korporací a jejich vlastnění rozhodně není levnou záležitostí. Prohlubují se sociální a ekonomické difference; rozdíly mezi těmi, kdo mají k různým vylepšením přístup a těmi, kdo nikoli, jsou značné a vedou k ostrým

72 N. Stephenson. *Sníh*, s. 43.

konfliktům. Dystopické kyberpunkové vize budoucího světa tak popisují nikoli svět, který nastane, ale svět, jenž se již aktualizuje.

Použité zdroje

- Aiyu Niu, Greta. „Techno-Orientalism, Nanotechnology, Posthumans, and Post-Posthumans in Neal Stephenson's and Linda Nagata's Science Fiction“. *MELUS*. 2008, roč. 33, č. 4, s. 73–96.
- Baudrillard, Jean. *Dokonalý zločin*. Přeložila Alena Dvořáčková. Olomouc: Periplum, 2001.
- — — *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2006.
- Bear, Greg. „Petra“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 121–140.
- Cadigan, Pat. „Poslední remake Návratu Lehkého latinského Larryho s kompletně remasterovanou hudbou a s původním publikem“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 115–137.
- Castells, Manuel. *The Informational City*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.
- Csicsery-Ronay, Istvan. „Cyberpunk and Neuromaticism“. *Mississippi Review*. 1988, roč. 16, č. 2/3, s. 266–278.
- Deleuze, Gilles. „Postscriptum o kontrolních společnostech“. In: Týž: *Rokovania 1972-1990*. Přeložil Miroslav Marcelli, Bratislava: Archa, 1995, s. 196–202.
- — — *Film 2: Obraz-čas*. Přeložil Čestmír Pelikán. Praha: NFA, 2006.
- Deuze, Mark. *Media Life: Život v médiích*. Přeložila Petra Izná. Praha: Karolinum, 2015.
- di Filippo, Paul. „Co se šustí Tygří Lilinko“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 275–312.
- — — „Stone žije“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš, Plzeň: Laser-books, 2010, s. 191–215.
- Dick, Philip K. *Blade Runner*. Přeložila Linda Bartošková. Praha: Argo, 2013.
- Dvořák, Tomáš. „Malé dějiny operačního střediska“. In: Tomáš Dvořák et al.: *Epistemologie (nových) médií*. Praha: NAMU, 2019, s. 151–189.
- Egan, Greg. „Jejuka“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 95–113.
- Flusser, Vilém. *Za filosofii fotografie*. Přeložili Božena a Josef Kosekovi. Praha: Hynek, 1994.
- Gibson, William. „Gernsbackovo kontinuum“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 15–26.
- — — *Idoru*. Přeložil Pavel Bakič. Plzeň: Laser-books, 2010.
- — — *Neuromancer*. Přeložil Ondřej Neff. Plzeň: Laser-books, 1992.
- Horrocks, Christopher. *Baudrillard and the Millennium*. London, Michigan: Icon/Totem books, 1995.
- Hubík, Stanislav. *Média a rychlost*. Olomouc: Univerzita Palackého, 2013.
- Charvát, Martin. *O nových médiích, modularitě a simulaci*. Praha: Mup Press, Togga, 2017.

- Jones, Gwyneth. „Rudá Sonja a Lessingham v zemi snů“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 53–69.
- Kelly, James Patrick – Kessel, John. „Hacknutí kyberpunku“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 9–17.
- — — „Slunovrat“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš, Plzeň: Laser-books, 2010, s. 85–119.
- Laidlaw, Marc. „Kluci ze Čtyřstý“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 69–84.
- Leary, Timothy. *Chaos a kyberkultura*. Přeložil Alexandr Neuman. Praha: DharmGaia a Maťa, 1997.
- Lethem, Jonathan. „Jak jsme se dostali do města a zase zpátky“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 71–94.
- Lévy, Pierre. *Kyberkultura*. Přeložili Michal Kašpar a Alena Pravdová. Praha: Karolinum, 2001.
- Lytard, Jean-Francois. „Domus a megapolis“. In: Týž. *Návrat a jiné eseje*. Přeložili Ladislav Šerý a Miroslav Petříček. Praha: Herrmann a synové, 2002, s. 140–156.
- Maddox, Tom. „Hadí oči“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 27–48.
- Miller, Walter M. *Chvalozpěv na Leibowitz*. Plzeň: Laser-books, 2007.
- Mitchell, William. *Me++. The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.
- Poster, Mark. „Informační způsob a postmodernita“. In: Tomáš Dvořák (ed.). *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Přeložil Tomáš Dvořák. Praha: Akademie výtvarných umění, 2010, s. 13–31.
- Rosenblum, Mary. „Pátrač“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 387–407.
- Shirley, John. „Volná zóna“. In: Bruce Sterling (ed.). *Zrcadlovky*. Přeložil Viktor Janiš. Plzeň: Laser-books, 2010, s. 155–189.
- Sponsler, Erica. „Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play“. *Science Fiction Studies*. 1993, roč. 20, č. 2, s. 251–265.
- Stephenson, Neal. *Sníh*. Přeložil Tomáš Hrách. Praha: TALPRESS, 2007.
- Virilio, Paul. *Estetika mizení*. Přeložil Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010.
- — — *Informačtí bomba*. Přeložil Michal Pacvoň. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2004.
- Whalen, Terence. „The Future of a Commodity: Notes toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age“. *Science Fiction Studies*. 1992, roč. 19, č. 1, s. 75–88.
- Williams Walter John. „Tátův svět“. In: James P. Kelly (ed.). *Singularity*. Přeložili Adéla Kalousková et al. Plzeň: Laser-books, 2009, s. 201–227.
- Yuen, Wong Kin. „On the Edge of Spaces: ‚Blade Runner‘, ‚Ghost in the

Shell', and Hong Kong's Cityscape". *Science Fiction Studies*. 2000, roč. 27, č. 1, s. 1–21.

Zamjatin, Jevgenij. *My*. Přeložili Vlasta a Jaroslav Tafelovi. Praha: Lidové noviny, 2006.

Televizní seriály

Stranger Things (Netflix, 2016–2021)

Westworld (HBO, 2016–2020)

Filmy

Kniha přežití (The Book of Eli, 2010, Albert Hughes, Allen Hughes)

Dredd (2012, Pete Travis)

Blade Runner (1982, Ridley Scott)

Abstract

The aim of the chapter is to describe the cyberpunk discourse with special emphasis on the topics of difference between man and the machine. I am trying to show that the relationship between man and the machine is in the cyberpunk genre based on the fact that man operates the machines but also must have a deep knowledge of the machine itself; knowledge which is scarce and hard to obtain. On the other hand, dystopian atmosphere of cyberpunk novels and movies stresses out that in the near future the common man will be living under the dominance of machines owned by rich global societies that will not only control humankind but also experiment with human condition in order to make a new human breed – cyborgs – where the differences between the organic body and its an-organic parts will not be recognizable.

Bio

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, kde se podílí na výzkumné činnosti KF FAMU.

Je autorem šesti monografií, koeditorem tří kolektivních monografií a spoluautorem stejného počtu kolektivních monografií. Publikoval tři desítky odborných studií.

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

Ontologie operátora

Marek Vanžura

„Operátor dronů amerického letectva, který zvládl pilotovat svůj MQ-9 Reaper nepřetržitě po dobu 120 hodin, během nichž se zúčastnil četných bojů, obdrží dle oficiálních zdrojů Medaili cti. Major Curtis Beasley bude prvním letcem, který obdrží nejvyšší státní vyznamenání od doby války ve Vietnamu. Je také prvním Američanem, jemuž bude Medaile cti udělena za hrdinství, které prokázal na území Spojených států od doby útoku na Pearl Harbor. Beasley, rodák z Dubuque v Iowě, obdrží vyznamenání za své činy vykonané na Creechově letecké základně v Nevadě během prvních srpnových dní roku 2010. V průběhu týdne těžkých bojů zůstal za obrazovkami po více než pět dní v kuse, aby na dálku ovládal svůj dron Reaper během bojů v sedm tisíc mil vzdáleném Afghánistánu. Bez přísunu plnohodnotné stravy přežíval major Beasley na blafech, které mu nosili vojáci z nedaleké kantýny. Odpadkový koš v rohu místnosti mu pak sloužil jako provizorní toaleta. Medaile cti doplní Beasleyho sbírku ocenění v podobě několika

Purpurových srdcí, které obdržel za syndrom kar-pálního tunelu, jenž ho postihl v průběhu těžé události, a za vyvrtnutý kotník, když zakopl o pro-dlužovací šňůru během odchodu z pracoviště.“¹

- 1 G-Had. „Drone Pilot To Receive First Air Force Medal of Honor Since Vietnam“ [online]. *Duffel Blog*. 4. 12. 2012 [cit. 17. 7. 2019]. Dostupné z: <https://www.duffelblog.com/2012/12/drone-pilot-to-receive-first-air-force-medal-of-honor-since-vietnam/>.

Medaile cti je nejvyšší americké vyznamenání udělované vojákům za projevy mimořádného hrdinství. Patrně nejslavnějším nositelem je Kyle Carpenter, jenž se zároveň stal i nejmladším žijícím nositelem tohoto ocenění. Stalo se tak poté, co vlastním tělem zalehl nepřátelský granát, aby ochránil svého kamaráda, s nímž měl za úkol střežit významnou budovu během mise v Afghánistánu. Zamezil tak rozptylu střepin při výbuchu granátu, neboť je velkou měrou pohltilo jeho vlastní tělo. Výbuchem způsobená těžká zranění se mu podařilo přežít, byť s trvalými následky. Viz Kyle Carpenter – Don Yaeger. *You are Worth it: Building a Life Worth Fighting For*. New York: HarperCollins, 2019.

Purpurové srdce je americké vyznamenání, jež je udělováno vojákům (těžce) zraněným anebo zabitým v boji, v druhém případě in memoriam. V tomto kontextu stojí za pozornost skutečnost, že Purpurové srdce obdržel v jednom případě i stroj, bezpilotní letoun Lightning Bug pojmenovaný M. R. Ling. Stalo se tak během války ve Vietnamu, když byl průzkumný bezpilotní stroj v průběhu své 35. bojové mise těžce poškozen, let po předem naprogramované trati však dokázal dokončit, a doručil tak cenné zpravodajské materiály. Ocenění stroje pramenilo ze skutečnosti, že tyto drony ve Vietnamu vykonaly víc než tři tisíce misí, aniž by vystavily riziku americké vojáky, čímž zcela nepochybně zachránily množství jejich životů. Byl to právě bezpilotní letoun, který dokázal získat elektronická data o severovietnamské protivzdušné obraně, takže americká letadla mohla být díky tomu dodatečně vybavena systémy, jež osádku chránily před nepřátelskými protiletadlovými střelami, což zachránilo další životy. V neposlední řadě hrály bezpilotní letouny velkou roli v psychologické válce, neboť díky letům nad zajateckými tábory vyvolávaly v severovietnamských strážích obavu ze schopnosti Američanů, jež se promítala v šetrnějším zacházení s americkými zajatci. Viz Steve Miller. *The 99th Strategic Reconnaissance Squadron: The Air Force's Story of Unmanned Reconnaissance in the Vietnam War*. Everett: Miller Management Systems, 2017.

Tato fiktivní zpráva se objevila na stránkách satirického webu *The Duffel Blog* coby reakce na návrh, že by američtí piloti dálkově řízených letadel mohli za své skutky dostávat vyznamenání.² Vlna pobouření a odmítavých reakcí, kterou tato idea zvedla, odrážela rozpor či určité tření, jež vzniká konfliktem mezi reálným a virtuálním. Být vojákem na bojišti se z hlediska ontologie nejeví jako srovnatelné s válčením skrze obrazovku počítače. V těchto dvou formách účasti na dění intuitivně cítíme rozpor, neboť činnost vykonávaná fyzicky vlastním tělem v reálném světě působí jako fundamentálně odlišná od činnosti operátora, který s realitou interaguje zprostředkovaně. Fyzické jako by bylo hodnotnější než virtuální či zprostředkované; jako by to byly dvě různé ontologie, které nemohou koexistovat ve stejných kategoriích.

Právě odlišnost v ontologických kategoriích byla jádrem sporu či nesouhlasu s návrhem na oceňování nejen operátorů dálkově řízených letadel, ale také příslušníků jednotek zabývajících se kybernetickou válkou. Zpochybňováno totiž nebylo ani tak to, zda těmto lidem udělovat vyznamenání, neboť proti tomu více méně nikdo nic nenamítal, ale to, že by se takové vyznamenání mělo nacházet nad některými medailemi, jež se udělují vojákům za činy v poli.³ Právě toto byl bod sváru, který

- 2 Jim Garamone. „Panetta Announces Distinguished Warfare Medal“ [online]. *U. S. Department of Defense*. 13. 2. 2013 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: <https://archive.defense.gov/news/newsarticle.aspx?id=119290>.
- 3 Viz Amanda Terkel. „Distinguished Warfare Medal Honoring Drone Pilots Faces Bipartisan Backlash“ [online]. *Huffpost*. 11. 3. 2013 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/distinguished-warfare-medal-drone-pilots_n_2852677 a Andrew Tilghman. „DoD Rejects 'Nintendo Medal' for Drone Pilots and Cyber Warriors“ [online]. *Military Times*. 6. 1. 2016 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: <https://www.militarytimes.com/2016/01/06/dod-rejects-nintendo-medal-for-drone-pilots-and-cyber-warriors/>.

vyvolal bouřlivé diskuse.⁴ Vojáci nasazovaní v přímém boji nechtěli akceptovat, že „virtuální“ bojovníci mohou v některých případech obdržet vyšší vyznamenání. Podřadnost operátorství vůči nasazování vlastního života se tímto ukázala v celé své nahotě.

Jakkoli humorná úvodní citace je, svou pregnantostí jasně vykresluje rozpor mezi ontologií operátora a přímého aktéra konkrétního dění. Zároveň postihuje určitou schizofrenii profese operátora, v níž se prolínají komplikované identity. Operátor někým je, a zároveň jím není. Konkrétně operátor dronu je pilotem, protože řídí letadlo, ale zároveň jím není, protože v letadle neseď. Rozporuplnost takové identity je navíc podtrhnuta chybějící historickou ukotveností, neboť operátorství je relativně novodobá profese, která si svoji pevnou definici stále ještě hledá. Přesto, nebo možná právě kvůli těmto složitým vlivům je snahám o jasné vymezení ontologie operátora věnována relativně malá pozornost.

Ze spektra operátorů (nových) médií si jako případovou studii vezmeme majora Beasleyho. Nalezneme v něm jádro operátorství,⁵ navíc se jedná o zástupce

4 Viz Jesse Kirkpatrick. „Drones and the Martial Virtue Courage“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 202–219; Robert Sparrow. „Martial and Moral Courage in Teleoperated Warfare: A Commentary on Kirkpatrick“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 220–227; Jesse Kirkpatrick. „Reply to Sparrow: Martial Courage – or Merely Courage?“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 228–231.

5 Tato izolace pouze jednoho typu operátorství jde ve šlépějích metodologie Davida Mindella, který své zkoumání automatizovaných a autonomních strojů a jejich operátorů omezuje na takové případy, které jsou ve své podstatě extrémní. Extrémnost či krajnost v tomto případě ale neznamená unikátnost anebo převahu specifických vlastností vůči normálnějším situacím, ale přítomnost všech hlavních a důležitých faktorů, které zástupci z průměrnější části spektra postrádají ať už částečně či v úplnosti, což by k pochopení pomyslné ideje operátora vyžádalo rozředění zkoumání mezi

exponované skupiny z hlediska veřejného mínění – veřejnost i komentátoři totiž vůči operátorům dronů zaujímají často protichůdné postoje, což přináší bohatý studijní materiál.

Tato studie se bude věnovat operátorům vojenských dálkově řízených strojů v celé jejich šíři, s cílem odhalit jejich kulturní a sociální kořeny, vlivy formující jejich současný obraz a běžnému pohledu skryté charakteristiky, které z role operátora snímají povrchní definice někoho vůči předešlým generacím méněcennějšího, méně reálného. Vymezí se vůči tvrzení, že práce operátorů je v důsledku srovnatelná s hraním počítačových her, případně redukovatelná na tuto aktivitu, a že k této činnosti nejsou zapotřebí žádné zvláštní osobnostní kvality jako například odvaha či hrdinství.

Největší výtkou vůči operátorům (vojenských) dronů je, že ačkoli působí v armádě, se „skutečnými“ vojáky toho moc společného nemají. K takovému tvrzení vede kritiky dronů absence rizika. Sedět v bezpečí vojenské základny hluboko v zázemí a bojovat prostřednictvím obrazovky počítače nevyžaduje žádnou výraznější odvalu – „bojovat“ před obrazovkou počítače umí každé malé dítě. Otázkou však je, zda je podmínkou k připsání odvahy či hrdinství nutnost vystavovat své tělo nebezpečí a případné újmě. Pohled do historie poskytuje značné množství podkladů k porozumění tomu, jak bylo chápáno hrdinství a odvaha a jak docházelo k utváření těchto pojmů.

V kontextu západní civilizace vycházející z antických tradic Řecka a Říma jsou výtečným úvodním vhledem do hrdinství Homérovy eposy *Íllias* a *Odysea*. Antičtí

celou řadu jednotlivin. Krátce řečeno, v postavě operátora dronů nalezneme jádro operátora jako takového. Viz David Mindell. *Our Robots, Ourselves: Robotics and the Myths of Autonomy*. New York: Penguin, 2015, s. 6.

hrdinové jsou zde líčeni jakožto lidé, kteří vystavují svá fyzická těla újmě, smrti, zkáze. Podobně o něco později píše řecký filozof Hérakleitos v jednom z dochovaných zlomků, jak lidská duše dosahuje nejvyšších kvalit, pokud je přímo účastna boje. Pokud v zápalu boje nositel duše umírá, jde v Hérakleitových očích o nejlepší smrt (zlomek B136).⁶ Ve stejném roce, kdy Hérakleitos zemřel, se udála i bitva u Thermopyl. V ní spartský král Leónidas I. společně se svým vojskem čelil mnohonásobné přesile armády perského krále Xerxa I., což nikterak neubralo z jeho odhodlání bojovat do posledního muže. Tento pro mnoho lidí jen těžko pochopitelný projev hrdinství a neskutečné odvahy se stal zcela oprávněně námětem bezpočtu uměleckých děl i zdrojem inspirace a motivace pro mnoho lidí. Spartští vojáci se stali archetypem bojovníka, jemuž nechybí statečnost, odvaha a další oceňované ctnosti. Projevy hrdinství mají tudíž přinejmenším jedno společné – lidé vystavují vlastní tělo riziku újmy či dokonce smrti.

Toto riziko nicméně klesá díky schopnosti vyrábět a používat zbraně. Mark Coeckelbergh tudíž o zbraních hovoří jako o takzvaných distančních technologiích.⁷ Přesto lze i takové distanční technologie jemněji kategorizovat a různě je škálovat. Jiný efekt má oštěp, jiný bombardovací letoun.

Operátor dronu proto zpravidla není přirovnáván k vojákovi v poli, ale rovnítko je vloženo mezi něj a pilota klasického (tj. pilotovaného) letadla. Toto přirovnání pak v důsledku ještě více doléhá na operátora, neboť role

6 Geoffrey Stephen Kirk – John Earle Raven – Malcolm Schofield. *Předsókratovští filosofové: Kritické dějiny s vybranými texty*. Přeložili Filip Karfík, Petr Kolev, Tomáš Vitek. Praha: OIKOYMENH, 2004, s. 263–264.

7 Marc Coeckelbergh. „Drones, Information Technology, and Distance: Mapping the Moral Epistemology of Remote Fighting“. *Ethics and Information Technology*. 2013, roč. 15, č. 2, s. 90.

pilota bývá nezřídka doprovázena aurou výjimečnosti. Vojenské piloty si totiž obvykle spojujeme s určitou noblesou, odvahou, mimořádnými schopnostmi. Piloti bezpochyby vynikají v mnoha ohledech, jejich kulturní obraz je však do značné míry uměle sestrojen. Svoji roli totiž sehrály snahy profesi pilota romantizovat, být různě motivované.

Vojenští piloti se dočkali masového uznání během první světové války. V letech 1914 až 1918 měla letadla za sebou teprve první dekádu své existence, přesto se ukázala jako mocný válečný nástroj. Obě strany konfliktu je nasazovaly v hojných počtech a obě strany konfliktu se zároveň snažily o to, aby byli piloti mezi vlastním obyvatelstvem vysoce ceněni a uznáváni. Piloti byli často označováni jako rytíři nebes, pokračovatelé romantických představ o středověkých rytířích, dodržujících zásady kavalírství a úcty vůči nepříteli. Vliv na toto pojetí měly jak stroje samotné, které byly ve své době ukázkou nejpokročilejších technologií, a tedy vyžadovaly náročný výcvik vedoucí k jejich ovládnutí, tak i samotní piloti, kteří velice často pocházeli z řad vyšší třídy, takže dbali na svoji prezentaci a dojem navenek. Zkrotit nejmodernější techniku, ovládnout vzduch, a ještě se přitom utkat s nepřítelem, to si evidentně žádalo nemalou míru hrdinství. To nakonec vedlo k tomu, že piloti byli uznáváni nejen vlastním obyvatelstvem, ale i obyvatelstvem zneprátené strany.⁸

Našly se samozřejmě i výjimky – například piloti vzducholodí. Německé Zeppelinové podnikající noční nálety na Londýn s nemalými oběťmi na civilním obyvatelstvu Britové velice rychle překřtili na „vrahy dětí“.⁹ Co

8 Viz Peter Lee. „Remoteness, Risk and Aircrew Ethos“. *Air Power Review*. 2012, roč. 15, č. 1, s. 1–19.

9 Éric Germain. „Out of Sight, Out of Reach: Moral Issues in the Globalization of the Battlefield“. *International Review of the Red*

na tom, že létat se vzducholodí, jež byla monstrózních rozměrů, plněná hořlavým vodíkem,¹⁰ pomalá a neobratná, což z ní činilo snadný cíl pro nepřátelské stíhače i protiletadlové dělostřelectvo, si vyžadovalo odvalu snad ještě větší než létat s letounem. Odvaha zde byla namířena nemorálním směrem, tudíž se o odvaze nemluvílo vůbec.

Z posledního uvedeného příkladu vyplývá, že hrdinství, potažmo obraz hrdinství nejsou nutně vázané na vystavování vlastního těla újmě. Je to dle všeho součástí konceptu, nikoli však nutná podmínka. Tentýž úkon, vykonávaný pod vlivem odlišné motivace či v jiném hodnotovém rámci, totiž může být na jedné straně vnímán jako nesmírně ctnostný, na straně druhé jako nemorální a zavrženíhodný. Operátoři dronů nejsou nutně vystaveni újmě na svém těle či fyzickém zdraví, jsou však vystaveni újmě na zdraví psychickém. Byť jim každou sekundu nehrozí, že je usmrtí projektil, často trpí skrytě, když jejich mysl drancují drsné výjevy a činy, jež si vyžádaly lidské životy. Jsou-li navíc konfrontováni s velmi kontrastním prostředím domova, kam se po každé misi vrací, přestává být snadné rozlišit mezi realitou a přeludy, které se prolínají a vstupují jeden do druhého. Pokračujme však v krátkém exkurzu do vývoje postavy pilota a souvisejícího hrdinství.

V meziválečném období imaginace vyvolaná postavou pilota nijak nepolevila ve své práci na kulturním obraze této profese. Zasloužili se o to nejen veteráni první světové války, kteří předváděli své umění jako takzvaní barnstormers. Tito piloti létali na letadlech z válečných přebytků skrze vrata otevřených stodol (odtud jejich název) či předváděli jiné nebezpečné manévry. Velký

Cross. 2015, roč. 97, č. 900, s. 1071.

10 Viz Edward Regis. *Monsters: The Hindenburg Disaster and the Birth of Pathological Technology*. New York: Basic Books, 2015.

dopad na zájem o letectví, létání a piloty měl přelet Atlantského oceánu Charlesem Lindberghem v roce 1927, a v neposlední řadě i komiks nazvaný *The Adventures of Smilin' Jack*, který se stal prvním americkým superhrdinou ještě předtím, než na scénu přišel Superman a další fiktivní postavy. „Usměvavý Jack“ byl pilot.

Ani druhá světová válka neopomněla zapracovat na obrazu pilota. Dost možná největší zásluhu na stvoření postavy pilota jako bytosti nadlidských vlastností a schopností má americký generál Henry Harley „Hap“ Arnold. Důvod byl velice prostý – chtěl přilákat do řad amerických pilotů co nejvíce mužů, kteří by mohli bojovat na válečných frontách v Evropě a Tichomoří. Souvisejícím motivem byla snaha vytvořit z letectva natolik masivní složku, aby bylo možné ji odtrhnout od armády, jejíž bylo letectvo v té době součástí.¹¹ O to se Arnold, zapálený podporovatel letectví, pokoušel. Pro tento cíl si zvolil velice neotřelý způsob, který na dlouhá desetiletí poznamenal to, jak vnímáme obraz pilota, a v důsledku toho i obraz operátora. Přizval si totiž na pomoc Hollywood. K tomuto účelu nechal zřídit svéráznou jednotku nazvanou First Motion Picture Unit (FMPU), jejímiž příslušníky nebyli tradiční vojáci, ale kreativní profese, fotografové, kameramani, scenáristé, režiséři či herci. Z řad herců sloužilo v jednot-

11 Na začátku druhé světové války netvořilo v amerických ozbrojených silách letectvo ještě samostatnou složku. Bylo součástí armády, o čemž napovídá zkratka USAAF neboli United States Army Air Forces. Teprve až díky Arnoldově úsilí vzniklo letectvo (USAF neboli United States Air Force) jako další ze složek amerických ozbrojených sil vedle armády (Army), námořnictva (Navy) a námořní pěchoty (Marine Corps). Detailněji o vzniku amerického letectva viz AFHSD, „Evolution of the Department of the Air Force“ [online]. *Air Force Historical Support Division*. 4. 5. 2011 [cit. 17. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.afhistory.af.mil/FAQs/Fact-Sheets/Article/458985/evolution-of-the-department-of-the-air-force/>.

ce mnoho zvučných jmen jako například Clark Gable anebo Ronald Reagan. Náplní činnosti jednotky bylo tvořit jak instruktážní videa pro piloty, tak především propagandistické materiály, které měly pomoci přilákat co nejvíce mladých mužů do řad pilotů. Činili tak prostřednictvím umně vykonstruovaného obrazu pilota coby heroického mladého muže, který disponuje všemi ceněnými ctnostmi. Prostřednictvím této manipulace¹² vytvořili a posílili podobu pilota, kterou si neseme ve svých představách dodnes.¹³

12 Není bez zajímavosti, že Arnoldova First Motion Picture Unit má i jedno historicky a kulturně pozoruhodné propojení s bezpilotními letadly. Druhoválečné tažení Evropou se pro spojence již blížilo k úspěšnému závěru, ale tichomořské bojiště představovalo vzhledem k houževnatosti Japonců pro Američany nadále důvod k neklidnému spánku. Protože FMPU sloužila jako svého druhu jednotka psychologické války, vznikaly zde též materiály pro podporu morálky mužstva. Ronald Reagan, jenž měl díky své herecké kariéře celou řadu známostí, toho coby jedna z hlavních postav FMPU využil. Jedním z jeho přátel byl britský herec Reginald Denny, který se po první světové válce uchytil v Hollywoodu a natočil zde na dvě stovky němých i mluvených snímků. Vedle toho byl zapáleným podporovatelem letectví a nadšencem do leteckého modelářství. Ze svého koníčku záhy vytvořil prosperující podnik, nazvaný Radioplane Company, který začal během druhé světové války vyrábět cvičné terče, drony, určené pro výcvik střelců protiletadlové obrany americké armády. Reagan, vědom si toho, že v továrně pracují mladé ženy, leckdy velice pohledné, poslal k Dennyemu armádního fotografa Davida Conovera, aby pořídil snímky hezkých žen, jež by ozdobily stránky vojenského časopisu *Yankee*, který byl distribuován vlastním vojákům coby nástroj propagandy k pozvednutí nálady. Conover u výrobní linky zahlédl ženu kompletující bezpilotní letouny, která mu okamžitě padla do oka. Jmenovala se Norma Jean Dougherty. O pár let později, díky snímkům, jež Conover pořídil v továrně na drony, si podmanila svět pod uměleckým jménem Marilyn Monroe. Pro detailní popis prvotního seznámení viz David Conover. *Finding Marilyn: A Romance*. New York: Grosset and Dunlap, 1981.

13 Viz Douglas Cunningham. „Imaging/Imagining Air Force Identity: ‚Hap‘ Arnold, Warner Bros., and the Formation of the USAAF First

Koncept zbraní jakožto distančních technologií, jak o nich hovoří Coeckelbergh, nás vede k argumentu Bradleyho Strawsera ohledně morální povinnosti využívání dronů.¹⁴ Strawser patří k hlavním proponentům distančních vojenských technologií v podobě dronů a dalších bojových robotů a dlouhodobě zastává názor, že by měly být v boji používány co nejhojněji. Dokonce tvrdí, že je naší morální povinností je nasazovat namísto lidí, neboť bychom měli v první řadě usilovat o ochranu lidského života. Pokud tedy někdo použít drony může, ale neudělá to, jedná podle Strawsera nemorálně. Strawser ve své argumentaci vychází z předpokladu, že drony jsou jen dalším stupínkem evoluce distančních technologií, které k vojenství patří od nepaměti. Poskytují operátorům ultimátní ochranu před újmou. Dle jeho názoru tak být operátorem dálkově řízeného vojenského stroje spadá do téže etické kategorie jako být obsluhou dělostřelecké baterie, vojákem v kulometném hnízdu či lučištníkem. Podstata profese se ve skutečnosti nemění, pouze se prodlužuje vzdálenost, kterou člověk může využít ve svůj prospěch a pro svou ochranu.

Definujícím znakem operátora dronu je jeho fyzická odloučenost od místa události a zprostředkovaná účast díky počítačovému rozhraní. Tato fakta s sebou nesou zásadní důsledky: díky odloučenosti je osoba operátora v podstatě nezranitelná, počítačové rozhraní vytváří dojem virtuálnosti veškerého dění, čímž dochází k emocionální odtrženosti od viděného, pro což se nezřídka užívá poněkud posměšné označení „mentalita playstationu (playstation mentality)“.¹⁵ Následkem toho má být

Motion Picture Unit". *The Moving Image*. 2005, roč. 5, č. 1, s. 95–124.

14 Viz Bradley Jay Strawser. „Moral Predators: The Duty to Employ Uninhabited Aerial Vehicles". *Journal of Military Ethics*. 2010, roč. 9, č. 4, s. 342–368.

15 Lamber Royakkers – Rinie van Est. „The Cubicle Warrior:

pro operátora snazší zabít, neboť obraz viděný na obrazovce má nádech simulakra.¹⁶ Počítačové rozhraní sloužící k ovládání dronu, a tedy i k veškeré interakci s reálným světem, vyvolává dojem, že účastnit se války na dálku je jako hrát počítačovou hru. Je-li potom nějaká činnost pouhou hrou, proměňuje se i vztah člověka coby hráče k tomu, co sleduje na obrazovce a jak dané výjevy prožívá. Člověk sledovaný skrze optiku dronu může být operátorem považován za virtuální entitu, shluk pixelů, který nemá žádnou souvislost s reálným světem. Z pohodlí křesla pak může bez jakéhokoli náznaku emocí daného člověka zabít stiskem jediného tlačítka.

K popisu odtrženosti od dění a souvisejícího emocionálního otupění lze využít jednu z nejvlivnějších psychologických teorií, kterou vypracoval Dave Grossman.¹⁷ Tato teorie vysvětluje vztah mezi fyzickou vzdáleností a ochotou zabít. V zásadě se jedná o psychologický popis lidského odporu zabít, který má být přímo úměrný tomu, jak blízko se člověk své oběti nachází. Největší odpor k zabíjení člověk prožívá na vzdálenost, kterou Grossman označuje za sexuální, tedy těsnou natolik, že se těla navzájem dotýkají. V takovém střetu se zpravidla bojuje holýma rukama na zemi a k zabití protivníka je zapotřebí překonat nejsilnější vnitřní odpor. S rostoucí vzdáleností se tento odpor snižuje, takže v boji, který probíhá vestoje a kde jsou protivníci na dosah nohou, je již o něco snazší protivníka usmrtit. Vynález zbraní neboli distančních technologií – počínaje noži a bajonety přes pistole, samopaly, granáty či odstřelovací pušky až

The Marionette of Digitalized Warfare". *Ethics and Information Technology*. 2010, roč. 12, s. 289–296.

16 Viz Medea Benjamin. *Drone Warfare: Killing by Remote Control*. New York: Verso, 2013.

17 Viz Dave Grossman. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. New York: Back Bay Books, 2009, s. 43–47.

po dělostřelectvo, bombardovací letectvo anebo střely s plochou dráhou letu – pak prodlužuje vzdálenost, na níž střet probíhá, a snižuje odpor zabít nepřítele. V posledním zmíněném případě je vzdálenost již natolik velká, že prakticky chybí jakákoli emocionální vazba s obětí, a ochota zabíjet je teoreticky neomezená.¹⁸

Kam na této škále umístit drony a jejich operátory?¹⁹ Na první pohled se zdá být evidentní, že na stranu s největší fyzickou vzdáleností od cíle. Operátor sedí v bezpečí pozemní řídicí stanice v Nevadě, zatímco jím řízený dron se nachází na nebi Afghánistánu, je mezi nimi vzdálenost bezmála deset tisíc kilometrů. Stěží si představit lepší příklad extrémní vzdálenosti. Na druhý pohled už to ale takto jednoduché není. Jak se ukazuje, situace operátora dronu je jednou z těch, které bourají dosud užívané Grossmanovy kategorie.²⁰

Důvodem, proč není možné umístit operátora dronu, navzdory obrovské fyzické vzdálenosti od dění, do stejné kategorie jako dělostřelectvo či piloty bombardérů, je to, že díky vysoce výkonné optice dronů mohou operátoři z egocentrického pohledu²¹ sledovat veškeré dění do nejmenších podrobností, téměř až z intimní vzdálenosti. Hugh Gusterson hovoří o proměně Grossmanovy křivky pod vlivem dronů na Möbiovu

18 *Tamtéž*, s. 98.

19 Tuto otázku si kladou např. Gregoire Chamayou. *Drone Theory*. London: Penguin, 2015, nebo Hugh Gusterson. *Drone: Remote Control Warfare*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.

20 G. Chamayou. *Drone Theory*, s. 14.

21 Egocentrický pohled, v opozici k exocentrickému pohledu, je typický pro moderní drony, které jsou řízeny skrze kamery umístěné na jejich palubě. Operátor se jinými slovy cítí, jako by byl na palubě sám přítomen. Exocentrický pohled je vlastní dálkově řízeným modelům, na které člověk hledí zvnějšku. Viz Mica Endsley – Debra Jones. *Designing for Situation Awareness: An Approach to Use-Centered Design*. New York: CRC Press, 2011, s. 219–221.

pásku,²² neboť nárůst vzdálenosti je doprovázen větším přiblížením optických systémů moderních zbraní, Marc Coeckelbergh pak v dronech a jejich schopnostech vidí nástroj, jak přemostit morální propast vzniklou fyzickou vzdáleností.²³

U operátorů dronů ve skutečnosti k playstationové mentalitě nedochází, byť si sami jsou vědomi sdílených aspektů své profese s počítačovými hrami. Toto pojetí totiž vychází z pouhé povrchní podobnosti rozhraní, ve skutečnosti mají ale obě činnosti jen pramálo společného, jak ostatně uvádí Brandon Bryant, jeden z bývalých operátorů dronů:

„Jedním ze zajímavých bodů této práce je, že ji lidé poměrně často přirovnávají k videohram, a následně si na základě toho dělají z operátorů legraci. Když jsem poprvé na veřejnosti promluvil o svých zkušenostech a o tom, jak jsem objevil sám sebe, lidé mi následně posílali zprávy o tom, jak i oni hrají počítačové hry a cítí se kvůli tomu zle. Tohle byly ty slušnější reakce. Zatímco vyžadované dovednosti jsou si navzájem hodně podobné, schopnost mít přehled o mnoha různých věcech naráz, zatímco se soustředíte na jeden úkol, ukazuje, že srovnání s hrami je naprosto zcestné. Nemá to vůbec žádnou souvislost se stříleckami, pokud vůbec s něčím, tak možná s tahovou strategií kombinovanou s hrou Sims. Odtážitost či odtrženost jsem neprožíval s osobami v zaměřovači, ale se sebou samým.“²⁴

22 H. Gusterson. *Drone: Remote Control Warfare*, s. 72.

23 M. Coeckelbergh. „Drones, Information Technology, and Distance: Mapping the Moral Epistemology of Remote Fighting“, s. 96.

24 Brandon Bryant. „Letter from a Sensor Operator“. In: Lisa Parks – Caren Kaplan (eds.). *Life in the Age of Drone Warfare*. Durham: Duke University Press, 2017, s. 320.

Bryant patří k jednomu z nejsdílnějších operátorů dronů. O své zkušenosti s drony se s novináři podělil detailně, včetně toho, že se mu pod jejich vlivem zdají sny v infračerveném spektru, neboť noční kamery umožňují operátorům vidět právě tímto způsobem.²⁵ Vůči zcestnosti obrazu playstationové mentality se vymezila i řada dalších operátorů. Scott Swanson, jeden z prvních operátorů moderní generace dronů zvaných Predator, které se zapojují do války, napsal:

„Ne, pilot dálkově řízeného letadla nemůže slyšet motor stroje, vnímat jeho pohyby nebo cítit jeho vůni; a ano, má joystick a páku přípustí plynu a několik televizních obrazovek před sebou. Ale tady srovnání končí. Mentálně je pilot uvnitř Predatora, skrze dron je o půl světa dál. Emocionálně je ve válce.“²⁶

Matt Martin, autor dosud nejlepší knihy vypovídající o životě operátora dronů, mluví v podobném duchu: „Ti, kdo toto nazývají počítačovou hrou, nikdy neseděli na mém místě. Lidé tam dole byli reální. Opravdoví lidé s opravdovými životy.“²⁷ Posledním příkladem je výpověď jiného operátora, jenž si přál zůstat v anonymitě:

„Lidé hovoří o dálkově řízených letadlech, jako by to byla videohra. Slyšíme to neustále: ‚Žijíte se

25 Viz Matthew Power. „Confessions of a Drone Warrior“ [online]. GQ. 22. 10. 2013 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: <https://www.gq.com/story/drone-uav-pilot-assassination>.

26 Scott Swanson. „War is No Video Game – Not Even Remotely“ [online]. *Breaking Defence*. 18. 11. 2014 [cit. 20. 9. 2019]. Dostupné z: <https://breakingdefense.com/2014/11/war-is-no-video-game-not-even-remotely/>.

27 Matt Martin – Charles Sasser. *Predator: The Remote-Control Air War Over Iraq and Afghanistan: A Pilot's Story*. New York: Zenith Press, 2010, s. 55.

hraním videoher.' Ale lidé ve hrách neumírají. Ve videohře nemůžu způsobit, že se letadlo srazí s jiným letadlem. Létání s dálkově řízeným letadlem jednoduše není videohra."²⁸

Operátoři jsou zajedno v tom, že drony jim zpřístupňují dění natolik důvěrně, že si v důsledku toho vytvářejí velice těsné pouto se vším, co se na jejich obrazovkách děje. To si ale vybírá daň na jejich zdraví.

V médiích se opakovaně objevují zprávy, že operátoři dronů trpí vážnými psychickými poruchami, mnohdy dokonce i post-traumatickou stresovou poruchou (PTSD). Tyto zprávy se v prvé řadě snaží o upoutání pozornosti a vyvolání senzací, je na nich ale taktéž něco pravdivého. Z detailních informací dvou studií provedených na více než tisícovce amerických operátorů dronů vyplývá, že symptomy typické pro post-traumatickou stresovou poruchu vykazuje 4,3 % operátorů.²⁹ U vojáků, kteří se vracejí z bojů, bývá PTSD diagnostikováno v rozmezí 4 až 17 %. Výskyt u operátorů je tedy na nižší hranici rozptylu a je srovnatelný s piloty klasických bojových letadel.³⁰ Relativně nízký výskyt této poruchy však nesnižuje závažnost jejích dopadů, naopak vyvrací představu, že být operátorem sedícím za monitorem počítače je pouhou hrou.

28 Anon. „It Is War at a Very Intimate Level". In: Peter Bergen – Daniel Rothenberg (eds.). *Drone Wars: Transforming Conflict, Law, and Policy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, s. 114.

29 Viz Wayne Chappelle et al. „Symptoms of Psychological Distress and Post-Traumatic Stress Disorder in United States Air Force „Drone' Operators". *Military Medicine*. 2014, roč. 122, č. 8, s. 63–70; Wayne Chappelle et al. „An Analysis of Post-Traumatic Stress Symptoms in United States Air Force Drone Operators". *Journal of Anxiety Disorders*. 2014, roč. 28, č. 5, s. 408–487.

30 David Wallace – Jill Costello. „Eye in the Sky: Understanding the Mental Health of Unmanned Aerial Vehicle Operators". *Journal of Military and Veteran's Health*. 2017, roč. 25, č. 3, s. 38.

Obdobným způsobem argumentuje britský profesor Peter Lee, jenž sloužil bezmála dekádu jako vojenský kaplan ve službách RAF a na vlastní kůži zažil válku v Perském zálivu. Ve své knize *Reaper Force*, která shrnuje jeho mnohaletý výzkum britských operátorů dronů, Lee poukazuje na to, že ve 21. století je načase uznat, že existuje nejen újma na fyzickém zdraví, ale taktéž na zdraví psychickém.³¹ Pakliže nejsou operátoři dronů vystaveni bezprostřední fyzické újmě, jejich denní rutinou je riziko újmy psychické. Ta nebývá natolik viditelná jako fyzické zranění. Člověka s depresemi na ulici rozpoznáme mnohem obtížněji než člověka s chybějící nohou. Přesto si obojí na lidech vybírá svou daň.³²

31 Viz Peter Lee. *The Reaper Force: Inside Britain's Drone Wars*. London: John Blake Publishing, 2018.

32 Obohacující náhled na problematiku nabízí i filozofie mysli, konkrétně slavný a hojně diskutovaný psycho-fyzický problém. Descartem formulovaný dualismus mysli a těla je totiž jasně viditelný i v případě diskusí kolem operátorů dronů. Tyto diskuse často staví na předpokladu, že újmu může utrpět jen tělo. Pakliže se voják nachází na bojišti, hrozí mu riziko újmy. V jakémsi niterném pudu člověka je vyhybat se situacím, při nichž hrozí újma, takže přítomnost na bojišti je více či méně projevem určitého hrdinství a odvahy. Naproti tomu operátor dronu, sedící v bezpečí, své tělo újmě nevystavuje, tím pádem ani není hoden přívlastku hrdinství, protože vykonávat jakoukoli činnost, při níž nehrozí újma na zdraví těla, nevyžaduje žádnou zvláštní odvalu. Tento styl argumentace připouští pouze možnost poškození fyzického těla, případně i související újmy na psychické stránce, a to vinou utrženého zranění anebo prožitého děsu. Ani tomuto nemají být operátoři vystaveni, neboť dokonalý pocit bezpečí uvnitř pozemní řídicí stanice nezavdává jediný důvod k traumatizujícímu zážitku. Zde ovšem argumentace poněkud skřípe a na pozadí se vyjevuje psychofyzický dualismus, neboť se nebere v potaz možnost, že samotná mysl může, bez ohledu na vystavení či nevystavení fyzického těla hrůzám a děsům bojiště, utrpět újmu, prostě jen vnímáním traumatizujícího děje, byť zprostředkovaného na dálku. Ochota vystavovat svoji mysl psychicky potenciálně devastujícím okolnostem jistou dávku odvahy a možná i hrdinství vyžaduje. Pro bližší seznámení

Ve srovnání se zraněními na bitevním poli jsou zranění operátorů dronů ale mnohdy považována za malicherná, v podstatě s válkou nesouvisející, protože operátoři jsou umístěni v bezpečí zázemí, daleko od nepřátelské linie. Podobnou újmou mohou trpět hasiči, policisté či záchranáři, kteří jsou vystavováni traumatizujícím událostem. V poslední době se hovoří o psychické újmě, která postihuje i zcela civilní profese, například kontrolory fotografií nahrávaných na sociální sítě. Jejich uživatelé na ně nezdědky vkládají brutální snímky, zobrazující drastické události. Kontroloři je musí zhlédnout a posoudit jejich vhodnost či nezávadnost. Sledování traumat, byť na fotkách, je psychicky poznamenává. Virtualita očividně hraje pramalou roli.³³

Podívejme se ale na situaci z jiné perspektivy. Neuvažujme člověka, který dává přednost službě vlasti v pohodlí před obrazovkami monitorů namísto v pomyslném blátě zákopů, ale nahlížejme na něj jako na člověka, který navzdory nemožnosti působit v zákopech, například kvůli nedostatečně dobrému zraku, stojí o to přispět k vojenským aktivitám své země.³⁴ Řešením je pro něj práce operátora dronu. Tím ze sebe sice snímá riziko, že jej v zákopech dostihne smrt kulkou, střepinou nebo otravným plynem, ale bere na sebe riziko, že v důsledku

s filozofickým konceptem psycho-fyzického problému viz Jiří Nosek. *Mysl a tělo v analytické filosofii: Úvod do teorii psychofyzického problému*. Praha: Filosofia, 1997.

33 Viz BBC. „Facebook and YouTube moderators Sign PTSD Disclosure“ [online]. *BBC News*. 25. 1. 2020 [cit. 26. 1. 2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-51245616>.

34 Dnešní vojenské konflikty mají již poměrně daleko do skutečně zákopové války, kterou byla první světová válka. Zákopy, coby další archetyp vojenství, nepřežívá ani tak na bojištích jako v našich představách. Volím jej proto záměrně, abych jím podtrhl proměnlivost zkušenosti vojáků působících přímo na bitevním poli, a zároveň ilustroval jistou romantičnost představ, jež o válce častokrát máme.

své odtažené a zároveň intimní účasti v konfliktu bude po zbytek svého života pronásledován psychickými traumaty, jež jej připraví o normální život.³⁵ Pod tímto zorným úhlem již není možné na operátory hledět s despektem.

Operátoři jsou obětí svého kulturního obrazu. Ten je ovlivněn jak mnoha staletími lidských dějin, během nichž byl utvářen pojem hrdinství, tak zejména posledním stoletím, během něhož se vyvíjelo letectví a byl etablován kulturní obraz pilota. Operátoři dronů jakožto jejich následovníci tomuto obrazu museli čelit a kvůli přítomnosti určité formy virtuality si od veřejnosti vysloužili poměrně nelichotivé přijetí, jak ostatně ukazuje diskuse ohledně ocenění. Přesto je jádro profese operátorů velice pestré a v žádném případě primitivní či méněcenné. Být operátorem znamená podstupovat riziko újmy na psychické stránce člověka. Jakkoli je fyzická stránka chráněna odloučeností a virtualitou, stejné faktory hrají v neprospěch lidské mysli, jež je vystavena traumatizujícím prožitkům ve formě sledování děsuplných výjevů na obrazovkách.

Tázání po ontologii operátora (nových) médií je tázáním značně náročným, neboť je komplikováno zkresleními, která plynou z obtížné uchopitelnosti jeho role. Ta je zároveň vržena do světa již existujících profesí, na něž operátor v mnoha ohledech navazuje a nezřídka je i nahrazuje, zároveň se nachází v pomyslném vzduchoprázdnu, neboť obsahuje složku či složky, které jsou neviděné a dosud neprozkoumané. V souladu se selským rozumem a osvědčenými návyky lidského myšlení si člověk k prozkoumání neznámého vypomáhá hledáním podobností a překryvů s tím, co již zná. V případě

35 Zde nijak nepopírám, že existuje celá řada civilních povolání, jež mohou mít stejné důsledky na lidskou psychiku jako práce operátora vojenských dronů. Viz: D. Mindell. *Our Robots, Ourselves: Robotics and the Myths of Autonomy*.

operátorů však toto hledání podobností a vyvozování závěrů na podkladě povrchní shodnosti vede ke zcestným náhledům.

Jak se v rámci studií a četných sporů začalo vyjasňovat, důvodem pro ocenění operátorů je psychická újma, které jsou vystaveni.³⁶ Jsou zdánlivě v bezpečí, alespoň jejich těla se tak jeví, ve skutečnosti jsou ale vystaveni hrůzám násilí podobným způsobem jako voják v poli. Major Beasley sice může sedět v bezpečí řídicí stanice v nevadské poušti a na dálku ovládat letoun nad Asií, to ale nijak neruší dopady na jeho mysl.

Hlavní část výtek vůči operátorům dronů pramení z domnělé virtuality jejich práce, která ji činí méněcennou, minimálně vůči těm, jejichž standardní fyzickou činnost nahrazují. Roli hraje i další předpoklad, a to, že virtualita činí vykonávanou činnost méně náročnou. Hlubší analýza operátorů dronů ale ukázala, že ani jeden z právě uvedených předsudků neodráží skutečnost. Operátoři nejsou méněcenní, jejich práce není méně náročná, a co více, jsou podobně zranitelní jako lidé, kteří jsou vystaveni rizikům „reálného“ světa.

Technologický vývoj, zavádění nových technologií a s tím spojená reorganizace a redefinice dosud zažitých a zaužívaných vzorců mají sice mnohdy dalekosáhlý sociální dopad, zároveň se však ukazuje, že mysl člověka, jenž je těmto proměnám vystaven, se tak rychle nemění. Moderní technologie a nová média tudíž otevírají nejen nové možnosti, nové světy a nové reality, ale taktéž nové způsoby poškozování člověka, odhalují jeho slabiny a nabízejí nové cesty, jimiž mu lze ublížit. A to oběma směry – jako uživateli i pouhému pozorovateli.

36 Viz Albert Bandura. „Disengaging Morality from Robotic War“. *The Psychologist*. 2017, roč. 30, č. 2, s. 38–43; Peter Lee. „Drone Crews and Moral Engagement“. *The Psychologist*. 2017, roč. 30, č. 6, s. 2.

Úvahy o ontologii operátora v důsledku vedou k tázání, jaká je vazba mezi fyzickým a virtuálním prostředím a prostředím, které se nachází mezi nimi, na rozhraní, na kterém se nacházejí operátoři pracující stejně s fyzickým jako i virtuálním prostředím. Zásadní je potom otázka, jak se tyto světy navzájem prolínají, jaké konstitutivní prvky pocházejí z prvního a jaké z druhého prostředí, jak jsou provázány, k jaké dochází interakci, které vlastnosti jsou dominantní a které zůstávají v pozadí. Přesně na těchto mezioblastech, v těchto územích nikoho, spočívá a leží podstata ontologie operátora (nových) médií.

Použité zdroje

- Abé, Nicola. „Dreams in Infrared: The Woes of an American Drone Operator“ [online]. *Der Spiegel*. 14. 12. 2012 [cit. 15. 10. 2019]. Dostupné z: <https://www.spiegel.de/international/world/pain-continues-after-war-for-american-drone-pilot-a-872726.html>.
- AFHSD. „Evolution of the Department of the Air Force“ [online]. *Air Force Historical Support Division*. 4. 5. 2011 [cit. 17. 12. 2019]. Dostupné z: <https://www.afhistory.af.mil/FAQs/Fact-Sheets/Article/458985/evolution-of-the-department-of-the-air-force/>.
- Airman Magazine. „Daily Deployed: RPA Crewmembers Prepare to Fight Each Day They Arrive for Duty“ [online]. *Airman*. 8. 11. 2016 [cit. 2. 11. 2019]. Dostupné z: <https://airman.dodlive.mil/2016/11/08/daily-deployed/>.
- Anonymous Drone Pilot. „It is War at a Very Intimate Level“. In: Peter Bergen – Daniel Rothenberg (eds.). *Drone Wars: Transforming Conflict, Law, and Policy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015, s. 113–117.
- Bandura, Albert. „Disengaging Morality from Robotic War“. *The Psychologist*. 2017, roč. 30, č. 2, s. 38–43.
- BBC. „Facebook and YouTube moderators sign PTSD disclosure“ [online]. *BBC News*. 25. 1. 2020 [cit. 26. 1. 2020]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/technology-51245616>.
- Benjamin, Medea. *Drone Warfare: Killing by Remote Control*. New York: Verso, 2013.
- Bryant, Brandon. „Letter from a Sensor Operator“. In: Lisa Parks – Caren Kaplan (eds.). *Life in the Age of Drone Warfare*. Durham: Duke University Press, 2017, s. 315–323.
- Carpenter, Kyle – Yeager, Don. *You are Worth It: Building a Life Worth Fighting For*. New York: HarperCollins, 2019.
- Coeckelbergh, Marc. „Drones, Information Technology, and Distance: Mapping the Moral Epistemology of Remote Fighting“. *Ethics and Information Technology*. 2013, roč. 15, č. 2, s. 87–98.
- Conover, David. *Finding Marilyn: A Romance*. New York: Grosset and Dunlap, 1981.
- Cunningham, Douglas. „Imaging/Imagining Air Force Identity: ‚Hap‘ Arnold, Warner Bros., and the Formation of the USAAF First Motion Picture Unit“. *The Moving Image*. 2005, roč. 5, č. 1, s. 95–124.
- Endsley, Mica – Jones, Debra. *Designing for Situation Awareness: An Approach to Use-Centered Design*. New York: CRC Press, 2011.
- G-Had. „Drone Pilot To Receive First Air Force Medal of Honor Since Vietnam“ [online]. *Duffel Blog*. 4. 12. 2012 [cit. 17. 7. 2019]. Dostupné z: <https://www.duffelblog.com/2012/12/drone-pilot-to-receive-first-air-force-medal-of-honor-since-vietnam/>.
- Garamone, Jim. „Panetta Announces Distinguished Warfare Medal“ [online]. *U. S. Department of Defense*. 13. 2. 2013 [cit. 19. 9. 2019].

- Dostupné z: <https://archive.defense.gov/news/newsarticle.aspx?id=119290>.
- Germain, Éric. „Out of Sight, Out of Reach: Moral Issues in the Globalization of the Battlefield“. *International Review of the Red Cross*. 2015, roč. 97, č. 900, s. 1065–1097.
- Grossman, Dave. *On Killing: The Psychological Cost of Learning to Kill in War and Society*. New York: Back Bay Books, 2009.
- Gusterson, Hugh. *Drone: Remote Control Warfare*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2017.
- Chamayou, Gregoire. *Drone Theory*. London: Penguin, 2015.
- Chappelle, Wayne et al. „Symptoms of Psychological Distress and Post-Traumatic Stress Disorder in United States Air Force ‚Drone‘ Operators“. *Military Medicine*. 2014, roč. 122, č. 8, s. 63–70.
- — — „An Analysis of Post-Traumatic Stress Symptoms in United States Air Force Drone Operators“. *Journal of Anxiety Disorders*. 2014, roč. 28, č. 5, s. 408–487.
- Kirk, Stephen – Raven, John Earle – Schofield, Malcolm. *Předsókratovští filosofové: Kritické dějiny s vybranými texty*. Přeložili Filip Karfík, Petr Koleč, Tomáš Vitek. Praha: OIKOYMENH, 2004.
- Kirkpatrick, Jesse. „Drones and the Martial Virtue Courage“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 202–219.
- — — „Reply to Sparrow: Martial Courage – or Merely Courage?“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 228–231.
- Lee, Peter. „Remoteness, Risk and Aircrew Ethos“. *Air Power Review*. 2012, roč. 15, č. 1, s. 1–19.
- — — „Drone Crews and Moral Engagement“. *The Psychologist*. 2017, roč. 30, č. 6, s. 2.
- — — *The Reaper Force: Inside Britain's Drone Wars*. London: John Blake Publishing, 2018.
- Martin, Matt – Sasser, Charles. *Predator: The Remote-Control Air War over Iraq and Afghanistan: A Pilot's Story*. New York: Zenith Press, 2010.
- Miller, Steve. *The 99th Strategic Reconnaissance Squadron: The Air Force's Story of Unmanned Reconnaissance in the Vietnam War*. Everett: Miller Management Systems, 2017.
- Mindell, David. *Our Robots, Ourselves: Robotics and the Myths of Autonomy*. New York: Penguin, 2015.
- Nosek, Jiří. *Mysl a tělo v analytické filosofii: Úvod do teorii psychofyzického problému*. Praha: Filosofie, 1997.
- Power, Matthew. „Confessions of a Drone Warrior“ [online]. GQ. 22. 10. 2013 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: <https://www.gq.com/story/drone-uav-pilot-assassination>.
- Press, Eyal. „The Wounds of the Drone Warrior“ [online]. *The New York Times*. 13. 6. 2018 [cit. 20. 11. 2019]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2018/06/13/magazine/veterans-ptsd-drone-warrior-wounds.html>.
- Regis, Edward. *Monsters: The Hindenburg Disaster and the Birth*

- of *Pathological Technology*. New York: Basic Books, 2015.
- Royakkers, Lamber – Est, Rinie van. „The Cubicle Warrior: The Marionette of Digitalized Warfare“. *Ethics and Information Technology*. 2010, roč. 12, s. 289–296.
- Singer, Peter Warren. *Wired for War: The Robotics Revolution and Conflict in the 21st Century*. New York: Penguin, 2009.
- Sparrow, Robert. „Martial and Moral Courage in Teleoperated Warfare: A Commentary on Kirkpatrick“. *Journal of Military Ethics*. 2015, roč. 14, č. 3–4, s. 220–227.
- Strawser, Bradley Jay. „Moral Predators: The Duty to Employ Uninhabited Aerial Vehicles“. *Journal of Military Ethics*. 2010, roč. 9, č. 4, s. 342–368.
- Swanson, Scott. „War is No Video Game – Not Even Remotely“ [online]. *Breaking Defence*. 18. 11. 2014 [cit. 20. 9. 2019]. Dostupné z: <https://breakingdefense.com/2014/11/war-is-no-video-game-not-even-remotely/>.
- Terkel, Amanda. „Distinguished Warfare Medal Honoring Drone Pilots Faces Bipartisan Backlash“ [online]. *Huffpost*. 11. 3. 2013 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: https://www.huffpost.com/entry/distinguished-warfare-medal-drone-pilots_n_2852677.
- Tilghman, Andrew. „DoD Rejects ‚Nintendo Medal‘ for Drone Pilots and Cyber Warriors“ [online]. *Military Times*. 6. 1. 2016 [cit. 19. 9. 2019]. Dostupné z: <https://www.militarytimes.com/2016/01/06/dod-rejects-nintendo-medal-for-drone-pilots-and-cyber-warriors/>.
- Wallace, David – Costello, Jill. „Eye in the Sky: Understanding the Mental Health of Unmanned Aerial Vehicle Operators“. *Journal of Military and Veteran's Health*. 2017, roč. 25, č. 3, s. 36–41.

Abstract

The chapter analyses a drone operator as a continuation of a pilot with the goal to describe the ontology of a drone operator. From this perspective, the focus is on the identification of similarities as well as differences with particular emphasis on perceived constitutive elements of a drone operator. This analysis is done from the perspective of phenomenological studies, social history, and philosophy. On this background, two main problematic points are highlighted. The first is the problem of virtualization of a drone operator's work, the second is the remoteness of his or her work. In connection to this, the possibilities of being harmed or injured are studied. The chapter concludes with the argument that drone operators and their ontology are largely affected by the historical image of a pilot and these operators might experience harm and injury to their mental health.

Bio

Marek Vanžura je filozof a výzkumník specializující se na autonomní stroje. Na Masarykově univerzitě v Brně získal v roce 2019 titul Ph.D. v oboru Teorie a dějiny vědy. Působí jako výzkumný pracovník a vedoucí Oblasť autonomního řízení v Centru dopravního výzkumu, v. v. i. K jeho výzkumným zájmům patří například vztah automatizace k situačnímu povědomí člověka. Kromě toho je celoživotním leteckým nadšencem, takže se ve volném čase badatelsky zabývá historií a perspektivami bezpilotního letectví. V neposlední řadě se aktivně věnuje stavbě a létání rádiem řízených modelů letadel.

Dotýkat se nedosažitelného objektu: Haptická audiovizuální esej a antropotechnický interface

Jiří Anger

Neexistuje snad filmař, který by ztělesňoval představu cinefilního kánonu lépe než Ingmar Bergman. Ať už je někdo gymnazista s čerstvým průkazem do Ponrepa, nebo nostalgik vzpomínající na zašlou slávu celuloidu, Bergman je pro něj stále živým symbolem sňatku *haute couture* a populárního média v padesátých a šedesátých letech 20. století. Kanonický status Bergmanova díla je již několik dekád předáván a reprodukován, přestože se u jednotlivých filmů mění jak materiální podstata jejich prezentace (z analogové na digitální), tak i způsob jejich recepce (od kolektivní k individuální). Pokud chce být cinefil filmovým teoretikem, měl by tyto změny umět reflektovat, zároveň, jestliže chce filmový teoretik zůstat cinefilem, měl by tuto reflexi vztáhnout také k sobě, zkoumat, do jaké míry je i přísně vědecká analýza determinována touhou k filmu co nejsilněji přilnout.

Já, filmový teoretik a stále ještě cinefil Jiří Anger, jsem se rozhodl vyzkoušet, jak lze spojení těchto dvou identit využít v rámci výzkumu. Chtěl jsem prozkoumat, zda skrze osvojené teoretické myšlení dokážu oživit prvotní fascinaci filmovým médiem, a naopak, zda může reminis-

cence mých cinefilních začátků lépe ozřejmit strategie a volby, jež při akademickém psaní (třeba nevědomky) používám. Bergmanův film *Persona* (1966), který jsem poprvé viděl 5. října 2008 z pofidérního nafialovělého DVDRipu na svém PC, se jevil jako vhodný případový materiál k takovému experimentu – nejvíce experimentální snímek ikonického *auteura*, který pro mě kdysi symbolizoval vrchol filmového umění a potvrzení jakéhosi imaginárního „dobrého vkusu“.

Postupoval jsem dvěma kroky. Nejprve jsem si snímek po téměř osmi letech pustil znovu, tentokrát v nejlepší dostupné Blu-ray kvalitě na HDTV monitoru,¹ a zapisoval si své myšlenkové pochody. *Persona* je film natolik teoreticky nosný a (pře)reflektovaný, že asociace naskakovaly téměř automaticky: brechtovské zcizení, zrcadlová identifikace à la Lacan, narušování mužského pohledu podle Laury Mulvey, Deleuze a obraz-afekce... a pak také dílčí motivy, které souvisejí s mým aktuálním výzkumem, ale nic přespříliš konkrétního. Po zhlédnutí snímku ve mně zůstal pocit čehosi dávno vyvanutého – obdiv k formální promyšlenosti a estetické kráse přetrval, fikční svět ostrova Farö a sdílená psychická traumata dvou hlavních postav, herečky Elisabet a zdravotní sestry Almy, jako by mi ale už neměly moc co říct, ani cinefilně, ani teoreticky.

Ve druhé fázi experimentu jsem video otevřel ve stříhacím programu Adobe Premiere Pro a zkoušel jsem film „rozhýbat“ – zpomalovat, zrychlovat, přibližovat, oddalovat, smyčkovat a reverzovat, tak aby vyjevil skryté či dosud opomíjené kvality. Hlavním poznáním však bylo uvědomění, že těmito mechanickými gesty prodlužují pohyb snímku samotného, respektive několika scén, kdy

1 Vycházel jsem z nedávné Blu-ray kolekce *Ingmar Bergman's Cinema* vydané v rámci The Criterion Collection v roce 2018.

film „myslí“ sebe sama, reflektuje své mediální účinky. Úvodní sled nahodilých obrazů z projektoru (honička z rané grotesky, lezoucí pavouk, krvácející ovce či ukřižování), brýlatý chlapec rozpoznávající obrysy tváří protagonistek na plátně, „přetržení“ filmu v polovině děje, přiblížení fotografie Židů ve varšavském ghettu, závěrečná konfrontace mezi Elisabet a Almou zopakovaná z pohledu obou protagonistek a nakonec „sešití“ tváří v jednu... to všechno jsou momenty, jež neznačí pouze sebereflexivitu díla či pauzu v narativním toku, nýbrž především možnost načrtnout figurativní i materiální krajinu *Persony* odlišným způsobem. Když tyto okamžiky oprostíme od korelátů lineárního vyprávění a pokusíme se aktualizovat tvůrčí potenciality, které jsou v nich vepsané, můžeme tak vytvořit nové audiovizuální dílo, ale i novou definici vztahu analyzujícího subjektu (v tomto případě cinefila-filmového teoretika) a jeho filmového objektu (v tomto případě digitálního souboru), potažmo celého rozhraní, v němž se tento vztah odehrává.

Tyto dva kroky odpovídají principům, na nichž stojí příprava „audiovizuální eseje“ (nebo také video-eseje), útvaru na pomezí filmové teorie a praxe, který zkoumá existující filmové obrazy přímo skrze kreativní práci s nimi samotnými.² Disciplína „videografických filmových studií“ v mnohém navazuje na základní témata filmové vědy od dob její institucionalizace, mimo jiné na

2 V kontextu videografické tvorby jsou oba pojmy víceméně synonymní, druhý jmenovaný je nicméně častěji aplikován v odborném kontextu. K audiovizuální esejí a disciplíně videografických filmových studií viz např. Tiago Baptista. *Lessons in Looking: The Digital Audiovisual Essay*. Disertační práce. London: Birkbeck, University of London, 2016, nebo Jiří Anger. „Médium, které myslí sebe sama: Audiovizuální esej jako nástroj bádání a vyústění akademických trendů“. *Illuminace*. 2018, roč. 30, č. 1, s. 5–27.

touhu přiblížit si vlastní předmět zkoumání, aby nebylo nutné spoléhat jen na standardní projekci v kinosále. Raymond Bellour volal už v roce 1975 po takové filmové teorii a kritice, která v budoucnu využije snazší dostupnost „nedosažitelného“ filmového objektu a stane se „nápaditější, přesnější a především zábavnější“.³ O třicet let později mluvila v souvislosti s masovým nástupem digitálních médií Laura Mulvey o „prodloužené kinematografii“ (delayed cinema), jež nabízí stále bohatší a různorodější cesty k manipulaci audiovizuálního materiálu. Možnost zastavit, zpomalit či zopakovat výstižné scény filmu podle ní skýtá značný analytický a zároveň cinefilní potenciál: obrazy takto dokážou vystavit na odiv dříve stěží postřehnutelné vnitřní kvality a vztahy, divák dostává šanci rozkrýt, co jej na těchto detailech tolik fascinuje.⁴

V kontextu videografické filmové tvorby existuje jistá tendence, která dané možnosti explicitně tematizuje a dává do spojitosti s vývojem ve filmové teorii a filozofii (zejména s afektivním obratem)⁵ a také s „novou cinefilí“⁶ – nazvěme tuto tendenci tendencí „haptickou“.⁷ Christian Keathley, Adrian Martin, Cristina

3 Raymond Bellour. „The Unattainable Text“. *Screen*. 1975, roč. 16, č. 3, s. 19–20.

4 Laura Mulvey. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books, 2006.

5 Afektivní obrat ve filmových studiích kriticky popisuje např. Eugénie Brinkema. *The Forms of the Affects*. London – Durham: Duke University Press, 2014, s. 26–46, nebo česky Jiří Anger. *Afekt, výraz, performance: Proměny melodramatického excesu v kinematografii těla*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2018, s. 32–44.

6 Viz např. Christian Keathley. *Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*. Bloomington: Indiana University Press, 2005, L. Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*, nebo Girish Shambu. *The New Cinephilia*. Second Expanded Edition. Montreal: caboose, 2020.

7 „Haptičnost“ bude vnímána jako zastřešující pojem pro interakce,

Álvarez López či především Catherine Grant využívají formát audiovizuální eseje ke zkoumání soukromých cinefilních obsesí – rozebírají zdánlivě bezvýznamné detaily, objevují dosud nemyšlené souvislosti mezi různými audiovizuálními tvary, ožívují hluboko zasuté divácké vzpomínky. Haptická audiovizuální esej však může znamenat víc než „jen“ rozplývání se nad úžasným filmem či popisování emocionálního zasažení a tělesného chvění: lze ji zužitkovat k širší reflexi vztahu mezi zainteresovaným subjektem (cinefilem-filmovým teoretikem) a responzivním, avšak stále unikajícím filmovým objektem.

Jak naznačoval příklad s *Personou*, mezi analyzujícím subjektem a analyzovaným objektem probíhá složitě uchopitelná myšlenková a afektivní výměna, při níž hrají zásadní roli nejen oba aktéři, nýbrž i (antropo)technické rozhraní editačního softwaru, jež výměnu zprostředkovává. Mou snahou zde bude zobecnit zákonitosti, za kterých se tato relace odehrává, a na jejich základě ukázat, co může haptická audiovizuální esej nabídnout filmové teorii a filozofii a naopak.

Výsledkem experimentu nebude prozatím vytvoření audiovizuální eseje, ale psaný text, který naplní žánr akademické studie, ale současně bude rámován zřetelně subjektivní perspektivou, zahrnující proces hledání epistemických podmínek, za nichž takový text může vznikat. Budu postupovat od metodologických otázek spjatých s převodem haptické kritiky do audiovizuálního formátu přes zkoumání různých projevů cinefilně-teoretické afektivity ve videografické tvorbě až po analýzu „antropotechnického“ rozhraní mezi haptic-

které zahrnují tělesný dotek. K filozofickému a historickému pozadí daného pojmu viz Mark Paterson. *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. Oxford a New York: Berg, 2007, nebo Mika Elo – Miika Luoto (eds.). *Figures of Touch: Sense, Technics, Body*. Helsinki: The Academy of Fine Arts at the University of the Arts Helsinki, 2018.

kým tvůrcem a filmovým objektem ve stříhovém programu. *Persona* zůstane imanentně přítomná coby tkanivo, jež argumentaci neustále navrácí k prvotnímu dilematu, z nějž podnět ke studii vzešel. Specifické vidění Catherine Grant, cinefilky, filmové teoretičky a audiovizuální esejistky posedlé Bergmanem, mi poslouží jako terapie, po níž snad budu moct svůj upadající zájem o daný film oživit z afektivně-reflexivní pozice.

Haptická teorie filmu

„Jestli je kritika haptická, a dotýká se svého objektu, záleží na momentu, kdy se slova odpoutají.“⁸ Jinými slovy, haptický přístup nastává tehdy, když se slova odlepí od povrchu filmového objektu, s nímž jsou pevně svázána. Tento citát Laury U. Marks, přední proponentky afektivního, potažmo haptického obratu ve filmových studiích na přelomu století,⁹ prozrazuje víc než jen potřebu vtělené, emocionálně angažované kritiky. Naznačuje, že pokud má být filmová kritika skutečně haptická, musí proměnit způsob, jakým užívá psaného slova coby média sdělení. Když se podíváme na autorči-

8 Laura U. Marks. „Haptic Visuality: Touching with the Eyes“. *Framework. The Finnish Art Review*. 2004, č. 2, s. 79.

9 Za její stěžejní práce lze považovat zejména studii „Video Haptics and Erotics“ (*Screen*. 1998, roč. 39, č. 4, s. 331–348.) a monografii *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (Durham: Duke University Press, 2000) a *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002). Z pozdějších statí zmiňme například Laura U. Marks, „Thinking Like a Carpet: Embodied Perception and Individuation in Algorithmic Media“. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. 2013, roč. 7, č. 1, s. 7–20.

ny knihy a studie, okamžitě si všimneme esejistického stylu psaní, těkající argumentační struktury, a hlavně snahy promítnout do těla textu subjektivní fascinaci sledovaným filmem. V iniciační studii „Video Haptics and Erotics“ (Video haptika a erotika) popisuje zážitek z videa *It Wasn't Love* (Nebyla to láska, 1992, Sadie Benning) impresivním, na první pohled nepřiliš akademickým jazykem: „V zápletku [filmu] se toho moc neděje. Nejvíce strhující moment přichází ve chvíli, kdy si Benning pomalu ocucává palec, pouze v několika centimetrové vzdálenosti od nezaostřitelné kamery v nízkém rozlišení.“¹⁰ Marks zaměřuje pozornost na neexpresivní detail nikoli pro jeho významovou či narativní důležitost, ani pro formální či strukturální kvality, nýbrž z pohledu zasaženého diváka, který hledá odpověď na rozumově obtížně polapitelný, a přece naléhavě přítomný podnět. Když popisuje následnou „cestu do stavů erotického bytí“, „touhu po intimním splnutí“ a „ztrátu ponětí o hranicích sebe sama“,¹¹ je vidět, že se snaží najít vhodný jazyk pro vyjádření obousměrného, procesuálního kontaktu mezi smyslově vnímajícím subjektem a živým, materiálně prezentním objektem. Slova přestávají plnit funkci kritického hodnocení či analýzy, místo toho směřují od autora textu k filmu, napojují se na rozmazaný povrch videa, aby se přilepila na nejvíce svádívý fragment, a následně se z tohoto aktu pokoušejí vyvodit (jakkoli vratký) smysl.

Rétorické obraty použité v daném textu znějí s časovým odstupem již mírně otřepaně. Obrat k haptičnosti (a afektivitě obecně) ve filmové vědě měl zprvu jasný *raison d'être* – zlomit nadvládu „hermeneutiky podezření“,¹² jež ve filmových objektech viděla v prvé

10 L. U. Marks. „Video Haptics and Erotics“, s. 331.

11 *Tamtéž*.

12 V kontextu afektové teorie tento pojem používá zejména

řadě ideologické reprezentace a na afektivní či senzuální účinky hleděla s despektem.¹³ Tento zlom také souzněl se vzepětím různých forem tělesnosti a patosu v uměleckém a experimentálním filmu a videu devadesátých a nultých let, například v extreme cinema, neobaroku či ve feministicky, queer či postkoloniálně laděných esejích. Pojem „haptická vizualita“, který Marks aktualizovala v návaznosti na Aloise Riegla,¹⁴ umožnil tyto posuny ve vnímání filmové estetiky a diváctví přehledně zachytit. Tělesná blízkost, rozostřená kamera, zrnitost analogového videa... toť zřetelné (byť zdaleka ne exkluzivní) znaky haptické kinematografie, prvky, jež připoutávají pozornost k pokožce ve filmu i pokožce filmu a mají vyvolávat takřka mimetické reakce u publika. Otázkou u tohoto modelu však zůstává, jestli je zvolený jazyk k deskripci smyslových vjemů vhodně uzpůsobený a zda je taková deskripce vůbec žádoucí.

Eve Kosofsky Sedgwick, odvolává se na Paula Ricoeura. Eve Kosofsky Sedgwick. *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*. Durham: Duke University Press, 2003, s. 124–126.

- 13 Ve filmové vědě byla tato hermeneutika ponejvíce spjatá s aparátovou teorií a později s přijetím kulturních studií. Vymezení vůči těmto přístupům bylo pro afektovou teorii filmu, potažmo i haptickou kritiku, v začátcích formativní, viz např. Vivian Sobchack. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992, nebo Steven Shaviro. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- 14 Rakouský historik umění Alois Riegl přišel na přelomu 19. a 20. století s distinkcí optických a haptických obrazů. Zatímco optické obrazy zdůrazňují fixní perspektivu vnímatele, hloubku obrazového pole a rozpoznatelnost reprezentovaných objektů, haptické obrazy upoutávají pozornost k povrchové textuře malby. Viz: Alois Riegl. *Historical Grammar of the Visual Arts*. New York: Zone Books, 2003. Velkou roli v myšlení Laury Marks hrála také aktualizace Rieglových idejí u Gillesse Deleuze a Félixu Guattariho, kteří přímo hovoří o haptickém a optickém způsobu vnímání. Gilles Deleuze – Félix Guattari. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann & synové, 2011, s. 563.

Další vývoj haptického přístupu¹⁵ ukázal, že zprostředkovaný popis tělesných prožitků nebo přesněji senzací (sensations)¹⁶ mnohdy nevede k postihnutí jedinečného kontaktu mezi zasaženým teoretikem a singularitami filmové formy, nýbrž k „opakování bez difference“,¹⁷ jak tvrdí Eugénie Brinkema. Obtížná převoditelnost smyslových vjemů do psané řeči vede k repetici stále stejných myšlenkových figur, zdůrazňujících vytržení z navykých percepčních schémat, zrušení distance mezi filmem a divákem a přitakání proměnlivosti a mnohoznačnosti.¹⁸ Jako by haptičtí kritici a teoretici postrádali nástroje, jak nechat působit i filmový objekt samotný, co nejvíce konkretizovat estetické prvky, jež smyslové vjemy nejvíce dráždí, případně i elementy, kterými se film se od diváckého doteku odvrací.

Zvláště vhodnou možnost přiblížení k nedosažitelnému objektu nabízí haptické teorii filmu již zmíněná audiovizuální esej. Videografický formát ke smyslové a emocionální logice sváděl už v počátcích: často je zmiňována například esej Paula Malcolma „Notes Towards a Project on Citizen Kane“ (Poznámky k projektu Občan Kane),¹⁹ která obrazy z *Občana Kanea* (Citizen Kane,

- 15 Zřejmě nejexplicitněji se k pojetí Laury Marks z fenomenologických pozic vztahovala Jennifer M. Barker (*The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press, 2009) či Saige Walton (*Cinema's Baroque Flesh: Film, Phenomenology and the Art of Entanglement*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016). Vliv autorky byl však viditelný napříč afektovou teorií filmu, včetně prací vycházejících z deleuzovského pohledu či z výmarské filmové teorie.
- 16 K pojmu senzace viz Gilles Deleuze. *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Éditions du Seuil, 2002.
- 17 E. Brinkema. *The Forms of the Affects*, s. xiii.
- 18 Více viz J. Anger. *Afekt, výraz, performance*, s. 37–41.
- 19 Paul Malcolm. „Notes Towards a Project on Citizen Kane“ [online]. *Internet Archive*. 2007 [cit. 20. 12. 2019]. Dostupné z: <https://archive.org/details/NotesTowardsAProjectOnCitizenKane>.



Touching the Film Object? (Catherine Grant, 2011)

1941, Orson Welles) nevysvětluje, nýbrž do nich přímo zasahuje. Slow-motion efekt, digitální maskování či rozfázované textové vložky nechávají vystat impresivní rovinu Kaneova příběhu, zejména jeho nenaplnitelnou touhu po návratu ztraceného dětství, jakož i poetickou inklinaci autora eseje.²⁰ Explicitnější projev haptické kritiky však přinesla až Catherine Grant, jedna z průkopnic videografických filmových studií.²¹ V audiovizuální eseji *Touching the Film Object?* (Dotýkat se filmového objektu?)²² převádí studii Laury Marks „Haptic Visuality: Touching with the Eyes“ (Haptická vizualita: Dotýkat se očima) do filmové podoby: titulkové útržky z textu

20 K této eseji viz např. Christian Keathley. „La Caméra Stylo: Notes on Video Criticism and Cinephilia“. In: Alex Clayton – Andrew Klevan (eds.). *The Language and Style of Film Criticism*. London a New York: Routledge, 2011, s. 181–183.

21 Catherine Grant je zároveň autorkou, která videografickou tvorbu nejsoustavněji reflektuje z akademických pozic nejen skrze videa samotná, nýbrž i prostřednictvím doprovodných textů.

22 Catherine Grant. „Touching the Film Object?“ [online]. *Filmanalytical*. 29. 8. 2011 [cit. 20. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/28201216>.

se postupně zjevují, zatímco v obraze sledujeme scénu z Bergmanovy *Persony*. Brýlatý chlapec před filmovým plátnem simuluje zkušenost filmových kritiků či teoretiků: svým dotekem se snaží k filmovému objektu dostat blíže, rozpoznatelné figury, natož interpretovatelné významy, však odmítají přijít. Autorčino zpomalení vizuálního toku způsobuje, že se tváře hrdinek na plátně nestávají zřetelnějšími, nýbrž zůstávají do poslední chvíle zrnité. Tváří v tvář dvojnásobně deformovaným obrazům se slova Laury Marks pro změnu nedokážou odpoutat od povrchu videografického objektu: záhyby rýhované krajiny si její text slabiku po slabice berou za své.

Tato remediace textu o haptické vizualitě neprobíhá, aniž by text zásadním způsobem nezměnil svou podstatu. Tak jako u mnoha pozdějších videografických experimentů s interakcí odborného textu a audiovizuální složky²³ slova již nemohou být jen vysvětlujícím přívěškem, musejí se samy stát haptickými – napojit se jak na rytmus pohyblivých obrazů, tak na imaginaci a rétoriku analyzujícího subjektu. To však neznamená, že text a video splynou úplně: i nepatrná difference slouží

23 Ve videografických filmových studiích se tento formát nazývá „videografický epigraf“. Útvar je založený na kombinaci útržků z odborných textů a tvořivé manipulace obrazů a zvuků. Stal se dokonce jedním z pěti cvičných formátů, na jejichž základě se videografická tvorba vyučuje na oficiálním workshopu v Middlebury College ve Vermontu. Christian Keathley – Jason Mittell – Catherine Grant (eds.). *The Videographic Essay: Practice and Pedagogy* [online]. *Scalar*. 2019 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <http://videographicessay.org/works/videographic-essay/videographic-epigraph?path=videographic-exercises>. Působivou ukázkou videografického epigrafu je např. Kevin L. Ferguson. „Lizard Train“ [online]. [in] *Transition: Journal of Videographic & Moving Image Studies*. 2017, roč. 4, č. 4 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné online: <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/2018/01/10/lizard-train/>.

jako korektiv pro případ, kdy se rozostření obrazu stane natolik opojným, že hrozí zamlžit schopnost myslet.

Afektivní montáž

Snahy Catherine Grant o spoluutváření druhého života Bergmanovy *Persony* s manifestem „Touching the Film Object?“ teprve započaly. Vedle doprovázejícího textu na blogu *Filmanalytical*, který byl spíše asociativní spleť citátů na motivy haptičnosti a afektivity nežli prostou explikací,²⁴ následovala alternativní verze manifestu se zvukovým komentářem²⁵ a navazující audiovizuální esej *ImPersona*.²⁶ Scéna s brýlatým chlapcem se tentokrát zapojuje do intertextuálního srovnání, konkrétně se dvěma momenty z filmu *At vejde ten pravý* (Låt den rätte komma in, 2008, Tomas Alfredson) – v prvním se dvanáctiletý Oskar dotýká svého obrazu v okně, ve druhém hovoří s dívkou-upírkou Eli přes průhledné sklo. Snímky, jež na první pohled nic nespojuje (snad kromě země původu), se ocitají na jedné ploše: *Persona* běží přes celou obrazovku, *At vejde ten pravý* v miniaturním okénku vlevo dole, zhruba v polovině se prohodí. V první fázi se utváří analogické gesto doteku tváří v tvář zrcadlové ploše, ve druhé nabývá explicitnějších kontur – tváře *Persony* se zdají zřetelnější, Oskar rozpoznává (ne) identitu vampýrky. Záslouhou obrazové vrstvy (lineární

24 C. Grant. „Touching the Film Object? Notes on the 'Haptic' in Videographical Film Studies“ [online].

25 Catherine Grant. „Touching the Film Object with Audio Commentary“ [online]. *Vimeo*. 23. 6. 2012 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/44566069>.

26 Catherine Grant. „ImPersona“ [online]. *Vimeo*. 3. 3. 2012. [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/37854109>.



ImPersona (Catherine Grant, 2012)

i simultánní stříh) a zvuku (ztišená úvodní sekvence z *Ať vejde ten pravý*, hudba z *Persony* přesahující do dialogu Oskara a Eli) vyvstávají nejen rezonance, nýbrž i disonance: *Persona* demonstruje problém hapticity více v rovině materiálně-technické, *Ať vejde ten pravý* spíše v rovině figurativní. Subjektivně vnímaná asociace cinefilní autorky byla otestována přímo ve videografické podobě, otázka zní, jaká úloha v tomto procesu náleží subjektu a jaká objektu, respektive jakým způsobem se vztah mezi nimi ustavuje.

Haptický přístup předpokládá, že autor či autorka audiovizuální eseje dávají sami sebe všanc: projektují do díla svou diváckou, teoretickou i tvůrčí zkušenost. Podle Catherine Grant závisí dojem dotýkání se filmového objektu na „aktivní manipulaci [s materiálem], jež zahrnuje koordinaci a interakci oka/ucha-ruky-dotykové podložky-virtuálního objektu/plátna“ – sledování a stříhání filmu už potom nelze jednoduše oddělit.²⁷ Digitální

27 Catherine Grant. „The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking“.

(de)formace tedy v ideálním případě nepodřizuje film analytickému či interpretačnímu ohraničení, nýbrž je také návratem k sobě. Ve společném textu s Christianem Keathleym autorka hovoří o potenciálu videografických filmových studií ke „zkoumání, jakými způsoby [filmové] objekty tvořivě využíváme ve svém vnitřním životě“.²⁸ Film-o-sobě je méně důležitý nežli konkrétní divácká zkušenost, vzpomínky a zážitky, které asociuje, a její vztah k procesu kritického či akademického psaní. Nejde přitom jen o běžné reminiscence na rodinu, dětství či milostný život, podstatný je rovněž fakt, že audiovizuální esej utváří člověk, který viděl (či dokonce podrobně rozebíral) velké množství filmů a také toho o kinematografii hodně načetl. Ať už spouští asociativní tok konkrétní scény či vizuální detail, písnička ze soundtracku, nebo citát z Deleuze, důležité je všechny prvky funkčně zapojit do editačního procesu a sledovat, zda se z jejich vzájemného mísení zrodí něco obecně sdělitelného.

Tento přístup může z hlediska odbornosti znít nepatříčně, ve skutečnosti ovšem navazuje na mnohé problémy, jež si filmoví teoretici kladli již v sedmdesátých letech 20. století. Například Thierry Kuntzel byl fascinován myšlenkou „jiného filmu“ [l'autre film]:

Aniki: *Portuguese Journal of the Moving Image*. 2014, roč. 1, č. 1, s. 52–53.

28 Catherine Grant – Christian Keathley. „The Use of an Illusion: Childhood Cinephilia, Object Relations, and Videographic Film Studies“ [online]. *photogénie*. 19. 6. 2014 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://cinea.be/the-use-an-illusion-childhood-cinephilia-object-relations-and-videographic-film-studies>. Tuto linii autorka rozvíjí z psychoanalytických pozic v audiovizuální eseji *Screen Memories* (o Bergmanově filmu *Lesní jahody* [1957]), resp. v přidruženém textu, viz Catherine Grant. „Screen Memories: A Video Essay on *Smultronstället* / *Wild Strawberries*“. *Cinergie*. 12. 7. 2018 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://cinergie.unibo.it/article/view/7914/8116>.

mimo film-materiál [le film-pellicule] a film-projekci [le film-projection] existuje ještě film přežívající v paměti diváka. Nesleduje logiku celuloidových políček na filmovém pásu ani nezadržitelného běhu obrazů během promítání, připomíná spíše koláž, v níž se všechny prvky filmu dorozumívají a promíchávají mezi sebou a význačné okamžiky vystupují na povrch do značné míry nahodile či mimovolně.²⁹ Snaha objevit tento „jiný film“ Kuntzela vedla od filmové teorie k videoartu:³⁰ už v roce 1974 rozložil a znovu přeskládal Markerův slavný foto-film *La Jetée* (Rampa, 1962) a výsledek pojmenoval *La Rejetée* (Odmítnutá), postupně pak na teorii zanevřel a věnoval se výhradně umění.

Spřízněný teoretik Raymond Bellour se naproti tomu stále pokouší reflektovat „jiný film“ ve svém psaní: v roce 1981 psal v otevřené návaznosti na Kuntzela o „rozpětí paměti“, „filmu osvobozeném od časových omezení, kde jsou všechny elementy přítomné v ten samý čas – bez přítomnosti plátna, avšak neustále odkazující na sebe navzájem“.³¹ O pár dekád později Bellour na daný problém adaptuje koncepci „vitalních afektů“ (vitality affects), s níž původně přišel psycholog Daniel Stern.³² V knize *Le Corps du cinéma* (Tělo filmu)

29 Viz zejména Thierry Kuntzel. *Title TK*. Dijon: Les Presses du réel, 2006, s. 161–166.

30 Kuntzel na analogovém videu oceňoval právě možnost okamžité manipulace obrazů. Pomocí zpomalování a deformací mohl důkladněji zkoumat napětí mezi statickým a pohyblivým, potažmo mezi filmem-projekcí, filmem-materiálem a filmem-pamětí. Více viz např. Hillary Radner – Alistair Fox. *Raymond Bellour: Cinema and the Moving Image*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018, s. 34–36, 119–129.

31 Raymond Bellour. „Thierry Kuntzel and the Return of Writing“. In: Raymond Bellour – Allyn Hardyck (eds.). *Between-the-Images*. Zurich: JRP/Ringier, 2012, s. 35.

32 Viz např. Daniel Stern. *The Interpersonal World of the Infant*. New York: Basic Books, 2000.



Efface (Catherine Grant, 2014)

rozebírá, jakým způsobem se film může odvíjet v mysli diváka už při promítání:

„[Divák] během projekce nikdy nepřestane myslet – přemýšlí nad celou škálou věcí: nad svým životem, nad dalšími snímky toho samého režiséra, nad záběry z jiných filmů, které sledované obrazy evokují atd. Tudíž, za předpokladu, že k tomu film vybízí, specifické účinky vytržení a reflexivity přicházejí neustále.“³³

Afektivní prožitek obrazů je tedy bytostně provázán s jejich okamžitou reflexí, a je v zájmu haptické kritiky tento dvojí pohyb aktualizovat.

Jednou z hlavních obsesí haptické videografické tvorby je hledání cest, jak vtělit afektivně-reflexivní diváckou zkušenost do obrazové a zvukové matérie. V předchozích příkladech již byly zmíněny praktiky

33 H. Radner – A. Fox. *Raymond Bellour: Cinema and the Moving Image*, s. 52–66, 143–153 (citace pochází ze s. 153). Viz také Raymond Bellour. *Le Corps du cinema: hypnoses, émotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009.

zpomalování, rozostřování či split-screenu, co však s vitálními afekty dokáže provést prolínačka? Příkladem budiž audiovizuální esej Catherine Grant *Efface* (Zastření), další díl z cyklu videí o *Personě*, který podle autorčina popisku vznikl jako meziprodukt mnohem delšího snímku o Cocteauově *Orfeovi* (Orphée, 1950).³⁴ Lze si představit průběh tvůrčího procesu: při střihání „orfeovské“ eseje ulpěla pozornost autorky na scéně, v níž se Jean Marais dotýká neviditelného zrcadla, a okamžitě v ní probleskla asociace na brýlatého kluka hladícího plátno v Bergmanově opusu – reminiscence na záhadu *Persony* jí nedovolila posunout se kupředu, aniž by se předtím nevrátila zpět. Mezi záběry z obou filmů se proto musejí zjevovat elektronické přechody, naschvál zpomalené a obtížně rozlišitelné, aby jeden obraz nikdy zcela nepřešel v druhý.³⁵ Nejde jen o intertextualitu: *Persona* prosvítá za *Orfeem* jako efemérní připomínka, že každý audiovizuální fragment v sobě současně zahrnuje stopy minulého i budoucího přetváření. Videografické zpracování odkrývá mezi snímky nejen obecné momenty synchronizace (rámování, pohled do kamery, pohyby rukou), nýbrž i okamžiky asynchronní, vyjevující se při detailnějším pohledu – rytmický nesoulad v pohybech dlaní, nepoměr mezi strnulou mimikou brýlatého chlapce a Maraisovým expresivním herectvím. Jako by afektivní spoje mezi distinktivními prvky v paměti mohly existovat jedině tehdy, když jsou soustavně rozměňovány.

- 34 Catherine Grant. „Efface“ [online]. Vimeo. 25. 8. 2014 [cit. 22. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/104309443>.
- 35 Nabízí se srovnání s prolínačkami v cyklu *Histoire(s) du cinéma* (1988–1998) Jeana-Luca Godarda. Bellour popisuje, jak se v ikonických momentech Godardova díla „fragменты filmů přivolávají mezi sebou navzájem podle diskontinuítní, avšak přetrvávající logiky“. H. Radner – A. Fox. *Raymond Bellour: Cinema and the Moving Image*, s. 162.

Zdá se, že videografická tvorba ve vitálních afektech čím dál častěji spatřuje imanentně přítomnou podmínku, která analýzu i interpretaci zakládá. Rozbor formálních znaků a významů uvolňuje prostor zkoumání, jakým způsobem obrazy cirkulují v představivosti diváka – obzvláště diváka, který viděl větší množství filmů, slyšel větší množství hudby, četl větší množství literatury, než se dá smysluplně vstřebat.³⁶ I takovýto výzkum by však měl mít na paměti, že sebelépe vykonstruovaný „jiný film“ může být „filmem-materiálem“ či „filmem-projekcí“ kdykoli dostihnout.

Antropotechnický interface

Jak vypadá haptická audiovizuální esej z pohledu dotýkaných filmových objektů? Jsou jen prázdnými znaky, do nichž cinefilní teoretici vkládají, co si zamlou, nebo mohou do tvůrčího procesu aktivně vstoupit? Mediální teorie si v minulých dekáдах často kladla otázku, jak mohou filmy vracet pohled³⁷ nebo „vidět vlastní vidění“,³⁸ co kdyby však otázka zněla „jak filmy

36 Příkladem takové tvorby může být audiovizuální esej Cristiny Álvarez López a Adriana Martina „Twin Peaks: The Return — Then He Kissed Me“ [online]. *MUBI*. 3. 10. 2017 [cit. 22. 12. 2019]. Dostupné z: <https://mubi.com/notebook/posts/video-essay-twin-peaks-the-return-then-he-kissed-me>. Nebo také projekt *Once Upon a Screen* iniciovaný Arielem Avissarem a Evelyn Kreutzer, který vychází z videografického zkoumání pronásledujících filmových zážitků z dětství. Viz Ariel Avissar – Evelyn Kreutzer (eds.). „Once Upon a Screen: Audiovisual Essays“ [online]. *The Cine-Files*. 2020, č. 15 [cit. 22. 12. 2020]. Dostupné z: <https://www.thecine-files.com/issue15-audiovisual-essays/>.

37 Viz např. Todd McGowan. *The Real Gaze: Film Theory After Lacan*. New York: SUNY Press, 2007.

38 Viz přímo Petr Szczepanik. *Filmy, které vidí vlastní vidění: Strategie*

vidí vlastní přetváření“? Nejprve je nutné si určit, co vlastně filmový objekt pro autory audiovizuálních esejí konstituuje. Sama Catherine Grant se ve zvukovém komentáři k druhé verzi *Touching the Film Object?* ptá, jestli se skutečně dotýká filmového objektu, a ne jen vlastní zkušenosti.³⁹ Nejde přitom jen o fakt, že se k analogovému filmu dostáváme přes zkomprimovaný digitální soubor – přehnané vztažení tvůrčího doteku k subjektivnímu prožitku vede zejména k ignorování rozhraní, v němž videografická tvorba vzniká. Možnost autorů a autorek svobodně nakládat s mozaikou filmových políček se střetává s potencialitami editačního softwaru, jenž setkání subjektu a objektu vůbec umožňuje. Nejenže jsou filmy zhmotněné ve stříhacím programu vždy již manipulované,⁴⁰ takto poskládané (či poskladatelné) obrazy především generují nové způsoby tvůrčího sledování, respektive vztahování prchavých impresí tvůrců audiovizuálních esejí k neustále unikajícímu filmovému objektu. Jakkoli existují minimálně z haptického pohledu obtížně překonatelné překážky k zaujetí perspektivy filmového objektu,⁴¹ lze

intermediality a reflexivity v současné kinematografii. Disertační práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2002.

39 C. Grant. „Touching the Film Object with Audio Commentary“.

40 Tento fakt byl v mediální teorii reflektován již mnohokrát, nejznáměji snad v D. N. Rodowick. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

41 Ke konceptuálním překážkám pojmání filmu coby objektu viz např. Luka Arsenjuk. „On the Impossibility of Object-Oriented Film Theory“. *Discourse*. 2016, roč. 38, č. 2, s. 197–214. V kontextu videografických filmových studií hovoří o paradoxech, které ideál splynutí analyzujícího subjektu s filmovým objektem přináší, např. Luka Arsenjuk v „to speak, to hold, to live by the image: Notes in the Margins of the New Videographic Tendency“. In: Elizabeth Papazian – Caroline Eades (eds.). *The Essay Film: Dialogue, Politics, and Utopia*. London a New York: Wallflower Press, 2016, s. 284–285.

postihnout, jakými způsoby mohou myslet a být myšleny přes softwarový interface.

Haptická audiovizuální esej do značné míry závisí na vitálních afektech tvůrce či tvůrkyně, stříhací programy však nejsou v tomto procesu jen pasivním vykonavatelem. Samotní esejisté úlohu svého oblíbeného softwaru (Adobe Premiere, Final Cut, iMovie atd.) mnohdy vyzdvihují,⁴² někteří dokonce zakomponovávají rozhraní programu do výsledných děl.⁴³ Stříhací program se v jejich rukou proměňuje v nástroj na vyvolávání mimovolních vzpomínek: dotek digitálních okének rozprostřených na obrazovce a přístupných volitelné manipulaci a juxtapozici aktivuje mimoděčné spoje mezi libovolně přibližitelnými detaily filmové fikce a domněle ztracenými či vytěsněnými dojmy z původního sledování. Catherine Grant takto popisuje, do jaké míry vděčí její audiovizuální esej *The VERTIGO of Anagnorisis* (Vertigo z anagnorize)⁴⁴ za svůj vznik právě stříhovému softwaru. Podobnost mezi Hitchcockovým *Vertigem* (1958) a *Star Wars: Epizodou V – Impérium vrací úder* (Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back, Irvin Kershner, 1980) si údajně uvědomila až ve chvíli, kdy v knihovně svého stříhacího programu uviděla miniatury políček z vy-

42 Catherine Grant, citujíc Annette Michelson, zmiňuje „ludickou suverenitu, spočívající v hlubokém uspokojení fantazie dětské všemohoucnosti.“ C. Grant. „The Shudder of a Cinephiliac Idea?“, s. 52.

43 Lze zmínit třeba audiovizuální eseje Iana Garwooda, např. *Indy Vinyl on ‚The Clock‘ (and the clock)* z roku 2019, v níž zpracovává databázi záběrů s vinyly z amerických nezávislých filmů. Časová osa Adobe Premiere zde slouží jako temporální horizont každého záběru. Ian Garwood. „Indy Vinyl on ‚The Clock‘ (and the clock)“ [online]. *Indy Vinyl*. 7. 2. 2019 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: <https://indyvinyl.gla.ac.uk/indy-vinyl-on-the-clock-and-the-clock/>.

44 Catherine Grant. „The VERTIGO of Anagnorisis“ [online]. *Vimeo*. 28. 5. 2012 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/42963508>.

braných sekvencí obou filmů vedle sebe. Její pozornost upoutaly dvě ústřední pasáže, které znázorňují motiv anagnorize, bodu zápletky, v níž protagonista dochází k osudovému poznání, zde skrze metaforu pádu. Simul-tánní režim zobrazení autorce dovolil spatřit niternou spojitost, kterou tušila již od dětství,⁴⁵ ale nemohla do tohoto okamžiku empiricky ověřit.

Krajně intimní zkušenost, kterou Catherine Grant popisuje, nemusí být nicméně zcela nevinná. Předpoklad automatické reciprocit mezi tvůrci audiovizuálních esejí a filmovými objekty zastírá možnost, že rozhraní stříhacího programu tuto asociativní formu vidění nejen povzbuzuje, ale potenciálně také vnucuje. Film nahraný do stříhacího softwaru se proměňuje ve zdánlivě bezpří-znakový „archiv zvuků a pohyblivých obrazů“,⁴⁶ touha po vytváření vazeb mezi jednotlivými okénky a ustavení nějaké formy organizace ale nemizí. Autoři a autorky jsou při orientaci ve změní obrazových informací vždy již limitováni mřížkou digitálně přetvořených rámečků, kte-ré se jeví znepokojivě podobně. Spojování či porovnávání okének v tomto přesně vymezeném prostoru je potom stejně tak aktem tvůrčího rozpomínání, jako aktem ne-vyhnutelnosti. Kladení scén z *Vertiga* a *Star Wars* vedle

45 Grant v pozdějším vysvětlujícím textu tvrdí, že *Vertigo* i pátá epizoda *Star Wars* pro ni souvisí se zjištěním, že muž, který ji vychoval, není jejím skutečným biologickým otcem. Catherine Grant. „Déjà-Viewing?: Videographic Experiments in Inter textual Film Studies“ [online]. *Mediascape: UCLA's Journal of Cinema and Media Studies*. 2013, roč. 7, č. 1 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_DejaViewing.html.

46 Jason Mittell. „Videographic Criticism as a Digital Humanities Method“ [online]. In: Matthew Gold – Lauren Klein (eds.). *Debates in the Digital Humanities 2019*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: <https://dhdebates.gc.cuny.edu/read/untitled-f2acf72c-a469-49d8-be35-67f9ac1e3a60/section/b6dea70a-9940-497e-b7c5-930126fbd180#ch20>.

sebe a narovnávání jejich odchylek – ve výsledné split-screenové eseji je Scottieho závrať na střeše ve *Vertigu* oproti „Luku, jsem tvůj otec“ zpomalená a ztišená – je determinované svébytným viděním střihacího softwaru, naprogramovaného k hledání podobností a rozdílů na mikroúrovni a univerzální souvislosti na makroúrovni. Pokud chtějí esejisté požívat výhod tohoto vidění, aniž by byli vtaženi do systému, který „nahodilost převrací v nutnost“,⁴⁷ musí přemýšlet o variantách, jak programovou perspektivu vyvážit i pohledem jiným. Nebo ještě jinak: jak reflektovat rozhraní, v němž se tyto pohledy střetávají.

Význam (nejen) haptické audiovizuální eseje se tedy odehrává na pomezí cinefilně-teoretického subjektu, unikajícího filmového objektu a aktivně zprostředkovávajícího editačního softwaru. Tyto procesy nelze vyčerpát optikou lidského subjektu, materiálního objektu ani technologické mediace. Primární je zde interface coby horizont, který utváří prostor pro jejich transformativní interakce. Nabízí se využití pojmu „antropotechnický interface“, s nímž přišel Shane Denson ve své knize *Postnaturalism: Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface* (Postnaturalismus: Frankenstein, film a antropotechnický interface).⁴⁸ Souvislost, v níž Denson daný pojem používá, je poněkud odlišná (týká se hlavně postižení technologických proměn filmového média vtělených ve figuře Frankensteina), důležitý je však princip provázání lidské a technické perspektivy, který umožňuje uchopit jejich vzájemnou implikovanost, aniž by redukoval jedno na druhé. Autor skrze antropotechnický interface propojuje dvě domněle

47 Vilém Flusser. „Náš program“. In: Týž. *Postdějiny*. Mělník: Přestupní stanice, 2018, s. 19.

48 Shane Denson. *Postnaturalism: Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface*. Berlin: Transcript Verlag, 2014, zejm. s. 11–15, 40–51.

vzdálené myšlenkové tradice: z naturalismu si bere rezistenci hmoty vůči lingvistickému či reprezentativnímu zachycení, z fenomenologie zase intencionální zakotvení jakéhokoli porozumění v materialitě – z této konfrontace vychází „postnaturalismus“, respektive „technofenomenologie“.⁴⁹ Rozhraní mezi nimi je potom měřítkem, prostřednictvím něž je distribuována mnohost lidských i ne-lidských perspektiv a vtělení vstříc materialitě, v níž jsou zahrnuty.⁵⁰

Není záměrem zde postihnout všechny podmínky a implikace tohoto modelu, lze jej však instrumentálně využít ke zpětnému zobecnění procesů, jež audiovizuální eseji dávají vzniknout – tím spíše proto, že Denson sám je ve videografických filmových studiích činný.⁵¹ Audiovizuální esejisté se snaží projikovat svou fascinaci filmem přímo do filmového objektu, ovšem tento efemérní objekt i v momentu přiblížení a rozklíčování prezentuje diskrétní svět, jehož uchopení je nad rámec syntetických schopností subjektu. A naopak, videografický objekt, rozložený na stovky políček v „haptické mozaice“⁵² programu, provokuje autory a autorky k hledání všech možných i nemožných souvislostí. Stříhací program rozevírá konceptuální pole, v němž se mohou stýkat a potýkat různé polohy vidění jak na straně haptického

49 *Tamtéž*, s. 11–13, podrobněji 61–75.

50 *Tamtéž*, s. 226, 283.

51 Viz zejména esej se třemi různými verzemi slavné tranzitivní scény z *Frankenstein*a (James Whale, 1931), jež se bezprostředně váže k dané knize: Shane Denson. „Sight and Sound Conspire: Monstrous Audio-Vision in James Whale's *Frankenstein*“ [online]. [in] *Transition: Journal of Videographic & Moving Image Studies*. 2015, roč. 2, č. 4 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/2015/12/29/sight-and-sound-conspire-monstrous-audio-vision-james-whale-s-frankenstein>.

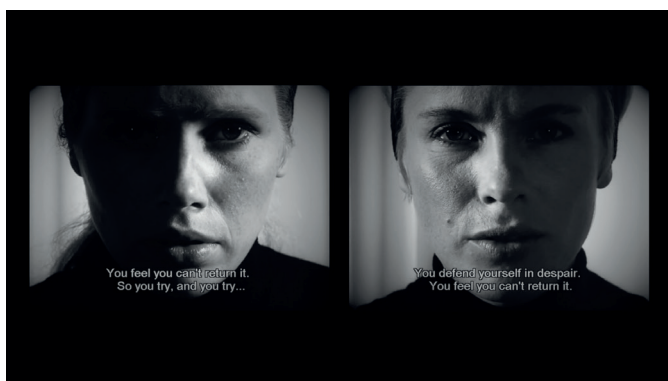
52 K pojmu „haptická mozaika“ viz Roger Cardinal. „Pausing Over Peripheral Detail“. *Framework*. 1986, č. 30, s. 112–130.

subjektu, tak na straně nedosažitelného objektu, zakrývá ale zároveň hledisko, ze kterého by bylo možné nahlédnout arbitrárnost daného skopického režimu. Zveřejnění tohoto antropotechnického rozhraní v audiovizuální esejí samotné a zvýrazňování heterogenity zapojených technik vidění může být cestou, jak perspektivu stříhačského softwaru zužitkovat a současně také přelstít. Tím lépe, když se předmětem stanou filmy, jež provázanost lidského a technického samy reflektují – což u *Persony* i Densonova *Frankensteina* platí bezesporu.⁵³

Catherine Grant spolu s Amber Jacobs vytvořila audiovizuální esej *Persona Non Grata Sonata*, která se zaměřuje na konfrontaci Elisabet a Almy ze závěru *Persony*.⁵⁴ Původní sekvence dvakrát opakuje ten samý monolog, v němž Alma obviňuje Elisabet z nenávisti vůči vlastnímu dítěti – nejprve sledujeme detail tváře Elisabet perspektivou Almy, poté se role prohodí, přičemž druhý záběr je oproti prvnímu o několik vteřin opožděný. Interface audiovizuální esejí uskutečňuje cinefilní fantazii – vidět scénu z pohledu obou postav, současně však odpovídá typickému vidění stříhačů, kteří scénu potřebují sledovat a zároveň do ní zasahovat. Vzniká tak podivuhodný mix simultánního a lineárního vnímání: namísto upřeného pohledu lze volně přepínat z jednoho

53 Nikoli náhodou existuje dokonce i audiovizuální esej *Persona versus Frankenstein*, která vedle sebe staví úvodní sekvenci a její takřka analogickou rekonstrukci ze scén z různých filmových variací na *Frankensteina*. David Verdeure. „Persona versus Frankenstein“ [online]. *Filmscalpel*. 27. 8. 2015 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://www.filmscalpel.com/persona-vs-frankenstein/>.

54 Catherine Grant – Amber Jacobs. „Persona Non Grata Sonata“ [online]. *MAI: Feminism & Visual Culture*. 2018, roč. 1, č. 1 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://maifeminism.com/persona-non-grata-sonata>. Audiovizuální esej má ještě druhou část s dalším Bergmanovým filmem *Podzimní sonáta* (1978), ale od té pro tuto chvíli abstrahujeme.



Persona Non Grata Sonata (Catherine Grant – Amber Jacobs, 2018)

obrazu na druhý, nejen za účelem rozkrývání všech detailů haptické mozaiky, nýbrž také kvůli lokalizaci přesných okamžiků, v nichž se již proběhnuvší moment v záběru vlevo konečně otiskne i do záběru vpravo. Podobně z opačného pólu – zatímco klíčová okénka vpravo teprve přicházejí, vlevo se již důraz posunul jinam. Nemožné splnutí tváří například nastane až ve chvíli, kdy detail Elisabet zmizí a scéna se vrací zpět na začátek, k dotýkajícím se rukám nad fotografií Elisabetina syna. Děsivá skrytost stínem obcházených tváří v původním filmu je zde prohloubena fundamentální skrytostí obrazů ve stříhacím programu, respektive v jeho mozaikovitém rozhraní – jednotlivá políčka mohou být libovolně provázána, avšak bez reflektované tvůrčí iniciativy ústí tento potenciál nezřídka v nekritický automatismus. Když esej zdůrazní asynchronicitu a rozptýlenost těchto spojů, mohou vznikat lidské i nelidské perspektivy napříč audiovizuálním spektrem. Jinak řečeno, aby byl antropotechnický interface využit a zároveň přelstěn, musí být nejen odkryt, nýbrž i zanesen perspektivou Jiného, programem ne zcela předurčeného. Stříhači, cinefilové a teoretici se dotýkají obrazů

v editačním softwaru tak, aby obsáhli nejen konkrétní (ideálně i reflexivní) film, ale i podmínky, v nichž je utvářen, a podmínky, v nichž je recipován.⁵⁵ Haptická kritika se tak svébytně vrací k okolnostem, které ji zakládají, aniž by zradila princip afektivního zájmu o svůj objekt.

Epilog: Od audiovizuální eseje zpět k akademickému psaní?

Proces psaní této studie přinesl tři poznatky, klíčové pro můj počáteční problém s *Personou*. Zaprvé, i když Bergmanův snímek vybízí k aplikaci haptické kritiky či teorie, nestačí pouze poukazovat na tělesné doteky a blízkost tváří, případně na metaforickou rovinu sepětí obou postav. Teoretici by se neměli zdráhat do filmu sami zasáhnout, byť třeba jen v rámci přípravného procesu, rozklikávat jej políčko po políčku a hledat, jestli se jeho haptičnost nevztahuje také k epistemickým podmínkám jeho sledování a vytváření. Zadruhé, svými sebereflexivními momenty a významovou neurčitostí film vyzývá k projekci vlastních vitálních afektů – u cinefilů to platí obzvlášť, neboť *Persona* je metatextová jak původním zaměřením (vložené záběry z existujících snímků, odkazy na další režisérovy počiny), tak i zrcadlením v mnoha dalších filmech (o audiovizuálních esejích nemluvě).

55 Stran metodologických otázek a výhledu k dalšímu potenciálnímu využívání audiovizuálních esejí k rozkrývání vztahu mezi subjektem a objektem lze doporučit dosud poslední videografické dílo Shanea Densona „The Algorithmic Nickelodeon”. *Medieninitiative*. 22. 6. 2019 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <https://medieninitiative.wordpress.com/2019/06/22/the-algorithmic-nickelodeon>.

Změť letmých asociací na filmové momenty (od Lynchova *Mulholland Drive* [2001] po Flemingův found footage experiment *Never Never Land* [2018]) se setkává s filmově-teoretickými poznatky (od obrazu-afekce k materialitě média), rozhodující je však podrobit tyto impresy korektivu obrazů a zvuků samotných, i s hrozbou, že mezi pamětí a audiovizí budou vznikat nesrovnalosti. Zatřetí, jakkoli je *Persona* považována za ukázkový film-tvář, i okamžiky zdánlivé blízkosti (např. závěrečná konfrontace Elisabet a Almy) jsou infikovány prvky cizosti – haptická zkušenost přináší hrozbu, že se za stínem neschovává lidský obličej, ale zastřený filmový objekt, respektive technický režim vidění, který naše vnímání tvářnosti filmu předurčuje. Prohlížení ikonického splynutí tváří v rozhraní stříhacího programu odhaluje, do jaké úrovně haptický účinek závisí na antropotechnické mediaci.

Existuje nějaká šance, jak nastíněný videografický přístup zobecnit a promítnout zpět do psaného formátu? Haptická kritika by se neměla spokojit jen s barvitým líčením viscerálních účinků, ale měla by se pokusit více rozvinout tvůrčí potenciál diváckého zážitku a zanášet přeměny filmového objektu plynoucí z cinefilně-teoretického zacílení přímo do textu. Stanley Cavell ještě v dobách obtížné dosažitelnosti filmového textu popisoval, do jaké míry jsou všechny jeho reflexe filmů poznamenány špatnou pamětí, ale zároveň dodával, že nesprávně zapamatované okamžiky tvoří nedílnou součást toho, co pro něj filmy znamenají.⁵⁶ Můžeme jít ještě dále a v duchu „produktivního nedorozumění“ dále rozehrávat momenty vědomé i nevědomé transformace filmového objektu i v psané podobě. Zkrátka, nerozebírat donekonečna významy, které snímek zprostředkovává, výrazové prostředky, které

56 Stanley Cavell. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979, s. xxiv.

uplatňuje, ani reakce, které vyvolává, ale vycházet, slovy Luky Arsenjuka, z „nemožnosti filmu být plně a jednoznačně sám sebou“⁵⁷ a střetávat se s pohyblivými obrazy tak, abychom mohli s pomocí cinefilně-teoretické výbavy reflektovat vzájemné proměny mezi subjektem, objektem a zprostředkujícím softwarem v kontextu antropotechnického rozhraní.

Bráno z druhé strany, není třeba se bát ani kreativního zapojení otisků sledovaného snímku – stále nedocenené umění screenshotů zdaleka nemusí být jen ilustrací verbálního argumentu, nýbrž svébytným problémem. Už Roland Barthes si při hledání „třetího smyslu“ v Ejzenštejnově *Křižníku Potěmkin* (Броненó сец «Потёмкин», 1925) a *Ivana Hrozného* (Иван Грозный I., 1945) vystačil s fotogramy: z nízko posazeného šátku na hlavu, zavřených očí a konvexně rozevřených úst staré ženy dovedl vykristalizovat souhru tvarů, jež dohromady tvoří subjektivní, a přece soudržný význam.⁵⁸ Ze současnějšího pohledu zdůrazňuje Hannah Frank úlohu filmového okénka (v analogové i digitální podobě), které svými nepatrnými či stěží zapadajícími detaily odvádí badatele od konkrétního díla směrem k materiálnímu světu, potažmo k představám, odkud tyto odchylky vzešly.⁵⁹ Filmové políčko nezachytitelné popisným jazykem a nezapadající do narativních ani figurativních schémat může sloužit jako nástroj k ohledávání hranic filmového i akademického jazyka a jejich specifických materialit. Namísto pasivního diváka přehlížejšího jednotlivé obrazy v kontinuálním pohybu

57 L. Arsenjuk. „to speak, to hold, to live by the image“, s. 276.

58 Roland Barthes. „Třetí smysl: Poznámky z výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna“. *Iluminace*. 1994, roč. 6, č. 1, s. 61–76.

59 Hannah Frank. *Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Berkeley: University of California Press, 2019, s. 56–57.

filmu, ale i namísto audiovizuálního esejisty zapojujícího všemožné asociace mezi políčky přes nereflekтовanou mřížku stříhacího programu, může přijít haptický teoretik zkoumající políčko jako diskrétní a svébytný filmový objekt. Zaměřením na izolovanou skladební jednotku dokáže obrátit pozornost od paradigmatu souvislosti k pozici jednotlivých lidských a technických aktérů, jež podobu této nejnižší jednotky ustavují a strukturují její subjektivní i objektivní účinky.

Abych parafrázoval Raymonda Belloura, když selže analýza i interpretace, musí přijít gesto.⁶⁰ Jestliže navzdory proklamovaným cílům haptické kritiky vězí mezi cinefilně-teoretickým subjektem a filmovým objektem nadále absence, je nutné tuto absenci vtělit do psaní. Zohledňovat, že dotek filmu je aktem násilí, ale také transformace, že filmový objekt může být rozložen na atomy, ale vždy obsáhne i vlastnosti skryté či divergující, a že rozhraní mezi nimi není čistě polem technologické manipulace ani fetišistického diváctví, ale mozaikou mnoholicných lidských i nelidských perspektiv. Pokud jde o psaní *Persony*, či *Personou*, možná by bylo na místě zamyslet se, zda by haptická kritika tomuto jen stěží sešívanému filmu-tváři neprospěla nejlépe, kdyby jeho stehy nezacelovala, ale naopak rozevírala.

Tato studie vznikla v rámci projektu „Kreativita a adaptabilita jako předpoklad úspěchu Evropy v propojeném světě“, reg. číslo: CZ.02.1.01/0.0/0.0/16_019/0000734.

60 Raymond Bellour. „Analysis in Flames“. *Diacritics*. 1985, roč. 15, č. 1, s. 54–56.

Použité zdroje

- Anger, Jiří. *Afekt, výraz, performance: Proměny melodramatického excessu v kinematografii těla*. Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2018.
- — — „Médium, které myslí sebe sama: Audiovizuální esej jako nástroj bádání a vyústění akademických trendů“. *Illuminace*. 2018, roč. 30, č. 1, s. 5–27.
- Arsenjuk, Luka. „On the Impossibility of Object Oriented Film Theory“. *Discourse*. 2016, roč. 38, č. 2, s. 197–214.
- — — „to speak, to hold, to live by the image: Notes in the Margins of the New Videographic Tendency“. In: Elizabeth Papazian – Caroline Eades (eds.). *The Essay Film: Dialogue, Politics, and Utopia*. London and New York: Wallflower Press, 2016, s. 275–299.
- Avissar, Ariel – Kreutzer, Evelyn (eds.). „Once Upon a Screen: Audiovisual Essays“ [online]. *The Cine-Files*. 2020, č. 15 [cit. 22. 12. 2020]. Dostupné z: <https://www.thecine-files.com/issue15-audiovisual-essays/>.
- Baptista, Tiago. *Lessons in Looking: The Digital Audiovisual Essay*. Disertační práce. London: Birkbeck, University of London, 2016.
- Barker, Jennifer M. *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press, 2009.
- Barthes, Roland. „Třetí smysl: Poznámky z výzkumu několika fotogramů S. M. Ejzenštejna“. *Illuminace*. 1994, roč. 6, č. 1, s. 61–76 [1. vyd. orig. 1970].
- Bellour, Raymond. „The Unattainable Text“. *Screen*. 1975, roč. 16, č. 3, s. 19–27.
- — — „Analysis in Flames“. *Diacritics*. 1985, roč. 15, č. 1, s. 54–56.
- — — *Le Corps du cinema: hypnoses, émotions, animalités*. Paris: P.O.L., 2009.
- — — „Thierry Kuntzel and the Return of Writing“. In: Raymond Bellour – Allyn Hardyck (eds.). *Between-the-Images*. Zurich: JRP/Ringier, 2012.
- Brinkema, Eugenie. *The Forms of the Affects*. London and Durham: Duke University Press, 2014.
- Cardinal, Roger. „Pausing Over Peripheral Detail“. *Framework*. 1986, č. 30, s. 112–130.
- Cavell, Stanley. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979.
- Deleuze, Gilles. *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: Éditions du Seuil, 2002.
- Deleuze, Gilles – Guattari, Félix. *Tisíc plošin*. Přeložila Marie Carrucio Caporale. Praha: Herrmann & synové, 2011.
- Denson, Shane. *Postnaturalism: Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface*. Berlin: Transcript Verlag, 2014.
- Elo, Mika – Luoto, Miika (eds.). *Figures of Touch: Sense, Technics, Body*.

- Helsinki: The Academy of Fine Arts at the University of the Arts Helsinki, 2018.
- Flusser, Vilém. „Náš program“. In: Týž. *Postdějiny*. Mělník: Přestupní stanice, 2018, s. 19.
- Frank, Hannah. *Frame by Frame: A Materialist Aesthetics of Animated Cartoons*. Berkeley: University of California Press, 2019.
- Grant, Catherine. „Touching the Film Object? Notes on the ‚Haptic‘ in Videographical Film Studies“ [online]. *Filmanalytical*. 29. 8. 2011 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://filmanalytical.blogspot.cz/2011/08/touching-film-object-notes-on-haptic-in.html>.
- — — „Déjà-Viewing?: Videographic Experiments in Intertextual Film Studies“ [online]. *Mediascape: UCLA's Journal of Cinema and Media Studies*. 2013, roč. 7, č. 1 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Winter2013_DejaViewing.html.
- — — „The Shudder of a Cinephiliac Idea? Videographic Film Studies Practice as Material Thinking“. *Aniki: Portuguese Journal of the Moving Image*. 2014, roč. 1, č. 1, s. 53.
- Grant, Catherine – Keathley, Christian. „The Use of an Illusion: Childhood Cinephilia, Object Relations, and Videographic Film Studies“ [online]. *photogénie*. 19. 6. 2014 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://cinea.be/the-use-an-illusion-childhood-cinephilia-object-relations-and-videographic-film-studies>.
- Keathley, Christian. *Cinephilia and History, or The Wind in the Trees*. Bloomington: Indiana University Press, 2005.
- — — „La Caméra Stylo: Notes on Video Criticism and Cinephilia“. In: Alex Clayton – Andrew Klevan (eds.). *The Language and Style of Film Criticism*. London a New York: Routledge, 2011, s. 176–191.
- Keathley, Christian – Mittell, Jason – Grant, Catherine (eds.). *The Videographic Essay: Practice and Pedagogy* [online]. Scalar. 2019 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <http://videographicessay.org/works/videographic-essay/videographic-epigraph?path=videographic-exercises>.
- Kuntzel, Thierry. *Title TK*. Dijon: Les Presses du réel, 2006.
- Marks, Laura U. „Video Haptics and Erotics“. *Screen*. 1998, roč. 39, č. 4, s. 331–348.
- — — *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham: Duke University Press, 2000.
- — — *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- — — „Haptic Visuality: Touching with the Eyes“. *Framework. The Finnish Art Review*. 2004, č. 2, s. 79–82.
- — — „Thinking Like a Carpet: Embodied Perception and Individuation in Algorithmic Media“. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*. 2013, roč. 7, č. 1, s. 7–20.
- McGowan, Todd. *The Real Gaze: Film Theory After Lacan*. New York: SUNY Press, 2007.

- Mulvey, Laura. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books, 2006.
- Paterson, Mark. *The Senses of Touch: Haptics, Affects and Technologies*. Oxford and New York: Berg, 2007.
- Radner, Hillary – Fox, Alistair. *Raymond Bellour: Cinema and the Moving Image*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2018.
- Riegl, Alois. *Historical Grammar of the Visual Arts*. New York: Zone Books, 2003 [1. vyd. orig. 1966].
- Rodowick, D. N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- Sedgwick, Eve Kosofsky. *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*. Durham: Duke University Press, 2003.
- Shambu, Girish. *The New Cinephilia*. Second Expanded Edition. Montreal: caboose, 2020.
- Shaviri, Steven. *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- Sobchack, Vivian. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton: Princeton University Press, 1992.
- Stern, Daniel. *The Interpersonal World of the Infant*. New York: Basic Books, 2000.
- Szczepanik, Petr. *Filmy, které vidí vlastní vidění: Strategie intermediality a reflexivity v současné kinematografii*. Disertační práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2002.
- Walton, Saige. *Cinema's Baroque Flesh: Film, Phenomenology and the Art of Entanglement*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2016.

Citované audiovizuální eseje

- Denson, Shane. „Sight and Sound Conspire: Monstrous Audio-Vision in James Whale's *Frankenstein*“ [online]. [in] *Transition: Journal of Videographic & Moving Image Studies*. 2015, roč. 2, č. 4 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/2015/12/29/sight-and-sound-conspire-monstrous-audio-vision-james-whale-s-frankenstein>.
- — — „The Algorithmic Nickelodeon“ [online]. *Medieninitiative*. 22. 6. 2019 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <https://medieninitiative.wordpress.com/2019/06/22/the-algorithmic-nickelodeon>.
- Ferguson, Kevin L. „Lizard Train“ [online]. [in] *Transition: Journal of Videographic & Moving Image Studies*. 2017, roč. 4, č. 4 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <http://mediacommons.futureofthebook.org/intransition/2018/01/10/lizard-train/>.
- Garwood, Ian. „Indy Vinyl on ‚The Clock‘ (and the clock)“ [online]. *Vimeo*. 7. 2. 2019 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/315825426>.
- Grant, Catherine. „Touching the Film Object?“ [online]. *Filmanalytical*. 29. 8. 2011 [cit. 20. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/28201216>.

- — — „Touching the Film Object with Audio Commentary“ [online]. *Vimeo*. 23. 6. 2012 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/44566069>.
- — — „ImPersona“ [online]. *Vimeo*. [cit. 21. 12. 2019] Dostupné z: <https://vimeo.com/37854109>.
- — — „The VERTIGO of Anagnorisis“ [online]. *Vimeo*. 28. 5. 2012 [cit. 23. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/42963508>.
- — — „Efface“ [online]. *Vimeo*. 25. 8. 2014 [cit. 22. 12. 2019]. Dostupné z: <https://vimeo.com/104309443>.
- — — „Screen Memories: A Video Essay on Smultronstället / Wild Strawberries“. *Cinergie*. 12. 7. 2018 [cit. 21. 12. 2019]. Dostupné z: <https://cinergie.unibo.it/article/view/7914/8116>.
- Grant, Catherine – Jacobs, Amber. „Persona Non Grata Sonata“ [online]. *MAI: Feminism & Visual Culture*. 2018, roč. 1, č. 1 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://maifeminism.com/persona-non-grata-sonata>.
- López, Cristina Álvarez – Martin, Adrian „Twin Peaks: The Return — Then He Kissed Me“ [online]. *MUBI*. 3. 10. 2017 [cit. 22. 12. 2019]. Dostupné z: <https://mubi.com/notebook/posts/video-essay-twin-peaks-the-return-then-he-kissed-me>.
- Malcolm, Paul. „Notes Towards a Project on Citizen Kane“ [online]. *Internet Archive*. 2007 [cit. 20. 12. 2019]. Dostupné z: <https://archive.org/details/NotesTowardsAProjectOnCitizenKane>.
- Verdeure, David. „Persona versus Frankenstein“ [online]. *Filmscalpel*. 27. 8. 2015 [cit. 24. 12. 2019]. Dostupné z: <http://www.filmscalpel.com/persona-vs-frankenstein/>.

Abstract

The growing importance of the audiovisual essay, a form based on using existing footage for critical or research purposes, poses a challenge to many questions which film theory and film philosophy have been asking since their origins. One of these questions is how to overcome the distance between the film theorist and their film object and translate the sensory and affective engagement with moving images into academic writing. Digital manipulation presents scholars with many opportunities to narrow this gap, not only to analyse it but also to reflect upon the whole experience of touching the “unattainable object”.

There is a certain tendency in videographic film studies that focuses on these issues. Laura U. Marks’s concept of “haptic criticism”, concerned with erasing the distance between the film and its spectator, proves to be particularly useful in this respect. Audiovisual essayists such as Catherine Grant, Cristina Álvarez López, or Adrian Martin project their cinephiliac experience into manipulation with sound and images in the editing program, using operations such as slow-motion, split-screen, or distortion, and thereby giving the haptic criticism a concrete manifestation.

Nevertheless, this subject-object relation is not unidirectional – the author’s haptic manipulation clashes with the editing program. The film object imported into video-editing software becomes a mosaic of sounds and images, sorted in a way that makes them infiltrate into the creative process and confront the subject with a different mode of seeing. Some audiovisual essayists try to incorporate this complex interface, making visible how their cinephiliac and scholarly associations and insights are being reworked through technological mediation, yet often lack the conceptual tools to grasp these convoluted exchanges and transformations.

This essay aims to theorise this “anthropotechnical” interface, which emerges through the encounters between the haptic subject, the responsive yet elusive film object, and the mediating video-editing software. First, it focuses on the methodological questions linked to the conversion of haptic criticism into an audiovisual format. Second, it examines the “vitality affects” of haptic theorists and their impact on the shaping of moving images in audiovisual essays. Third, it analyses the position of the film object in the editing program and the creative possibilities that result from the clash between human and technological perspectives. Ingmar Bergman’s film *Persona* (1966), viewed through the audiovisual essays by Catherine Grant, serves as a case study that reveals how many forms a single film can attain through these haptic encounters.

Bio

Jiří Anger vystudoval magisterský obor Filmová studia na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy. V současné době je na téže fakultě doktorandem v programu Filmová věda, zároveň pracuje jako redaktor odborného časopisu *Illuminace* a kurátor a výzkumník v Národním filmovém archivu. Ve svém teoretickém i praktickém výzkumu se zabývá primárně otázkami afektivity a materiality ve found footage, archivním filmu a videografických filmových studiích.

Jeho texty a videa se objevily v časopisech *NECSUS: European Journal of Media Studies*, *[in]Transition: Journal of Videographic Film & Moving Image Studies*, *The Moving Image*, *Film-Philosophy*, *Studies in Eastern European Cinema* ad. Je autorem monografie *Afekt, výraz, performance: Proměny melodramatického excesu v kinematografii těla* (Praha: Filozofická fakulta Univerzity Karlovy, 2018). Momentálně připravuje disertační práci o digitalizovaných filmech Jana Kříženeckého pod vedením Lucie Česálkové a Bernda Herzogenratha a rozvíjí výuku videografických filmových studií na FF UK.

Jmenný rejstřík

Adorno, Theodor	17, 26
Aischylos	159
Alfredson, Tomas	246
Aristoteles	159
Arnold, Henry Harley „Hap“	217, 218
Arsenjuk, Luka	253, 262
Bacon, Francis	109
Barnum, Phineas Taylor	149, 150
Barthes, Roland	31, 262
Batchen, Geoffrey	32, 33, 35, 52
Baudrillard, Jean	12, 184, 185, 186
Beard, George	14
Beasley, Curtis	209, 212, 228
Bellour, Raymond	238, 249, 250, 251, 263
Benjamin, Walter	13, 15, 21, 22, 30
Benning, Sadie	241
Bergman, Ingmar	235, 236, 240, 245, 246, 248, 251, 258, 260, 269
Bordwell, David	158
Bourdieu, Pierre	58, 71
Bratton, Benjamin	103, 104
Brey, Philip	96, 97, 98, 99, 100, 103, 121, 129
Bridle, James	161
Brinkema, Eugenie	238, 243
Bryant, Brandon	222, 223
Buchanan, Ralph	38, 41
Cage, John	108, 109
Castells, Manuel	170
Cavell, Stanley	261
Coeckelbergh, Mark	214, 219, 222
Crary, Jonathan	144, 145, 146, 147, 148, 155, 164
Csicsery-Ronay, Istvan	170
Cocteau, Jean	251
Cruz, Edgar Gómez	32, 59, 61, 62

Daguerre, Louis-Jacques-Mandé	37
Deleuze, Gilles	11, 170, 171, 193, 236, 242, 243, 248
Denson, Shane	256, 257, 258, 260
Deuze, Mark	25, 167, 168, 176, 177, 189
Dick, Philip K.	175
Dvořák, Tomáš	16, 32, 84, 87, 172, 199, 200
Egan, Greg	179, 180
Eastman, George	43, 45, 46
Ejzenštejn, Sergej Michajlovič	262
Epstein, Jean	22
Filipo, Paul di	181, 186, 187, 195
Fincke, Hermann E.	47
Fleming, Michael	261
Floridi, Luciano	142, 143
Flusser, Vilém	29, 51, 54, 193, 256
Frank, Hannah	262
Gable, Clark	218
Galileo, Galilei	128, 129
Gibson, William	169, 171, 175, 187, 188, 189, 190, 192, 195, 196, 197, 198
Giroux, Alphonse	37
Goethe, Johann Wolfgang von	145
Grant, Catherine	239, 240, 244, 245, 246, 247, 248, 250, 251, 253, 254, 255, 258, 259
Grossman, Dave	220, 221
Guattari, Félix	11, 242
Gunning, Tom	144, 146, 147, 148, 155, 160
Gusterson, Hugh	221, 222
Hackenschmied, Alexander	23
Haraway, Donna	92
Harris, Neil	149, 150, 152
Havelock, Eric	86
Heidegger, Martin	94, 95, 100, 116, 117
Hitchcock, Alfred	254
Homér	213
Horrocks, Christopher	186
Hubík, Stanislav	181, 182
Hughes, Howard	194
Huhtamo, Erkki	87, 158
Husserl, Edmund	94, 116, 117, 126

Ihde, Don	100, 112, 113, 116, 117, 119, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 135
Innis, Harold	86, 88
Jacobs, Amber	258, 259
Jobs, Steve	190
Kafka, Josef	53, 54
Keathley, Christian	238, 144, 245, 248
Kelly, James P.	180, 183, 184
Kelsey, Robin	33, 52, 53
Kershner, Irvin	254
Kessel, John	183, 184
Kilburn, Benjamin W.	38, 42
Kleinhamlová, Barbora	7, 8, 9, 11
Kracauer, Siegfried	13, 14, 17
Kuntzel, Thierry	248, 249
Lacan, Jacques	236
Latour, Bruno	46, 84, 112, 113, 114, 115, 116, 118
Leary, Timothy	192
Lee, Peter	215, 225, 228
Leónidas I.	214
Lethem, Jonathan	188, 191
Lévinas, Emmanuel	124
Lévy, Pierre	184, 187
Lewis, William H.	43, 44
Lindbergh, Charles	217
Loon, Joost van	89
López Álvarez, Cristina	239, 252
Lovejoy, Josh	55, 56, 59
Lynch, David	261
Maddox, Tom	178, 183, 197
Malcolm, Paul	243
Manning, Erin	9, 10, 13
Marais, Jean	251
Markl, Antonín	36, 37, 47, 53
Marks, Laura U.	240, 241, 242, 243, 244, 245
Martin, Adrian	238, 252
Martin, Matt	223
McCosker, Anthony	35, 58, 66

McLuhan, Marshall	16, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 117, 118, 129, 130, 131, 135
Melville, Herman	150
Merleau-Ponty, Maurice	100, 116
Meyer, Eric T.	61, 62
Meyrowitz, Joshua	89, 90
Michálek, Jiří	95
Mitchell, Lisa Meryn	131, 132, 134, 135
Mitchell, William	177, 178
Mulvey, Laura	236, 238
Norman, Don	102, 103
Paglen, Trevor	31, 72
Paris, John Ayrton	153, 154, 158
Pirandello, Luigi	18, 21, 22
Platón	158
Plotnick, Rachel	34, 48, 49, 51, 52, 69
Poe, Edgar Allan	150, 151
Purkyně, Jan Evangelista	145, 155
Rauschenberg, Robert	109
Reagan, Ronald	218
Riegl, Alois	242
Ritter, Johann Wilhelm	155
Rosenberger, Robert	118, 120, 126, 130
Shannon, Claude	110
Simmel, George	13
Simondon, Gilbert	104, 113, 114
Singer, Ben	13
Skopec, Rudolf	47, 48
Steffens, Matthew J.	50
Stephenson, Neil	176, 177, 188, 189, 201
Stern, Daniel	249, 250
Stoddard, Isaas H.	37, 38, 39, 40
Strawser, Bradley Jay	219
Striegel, James F.	83, 94, 85
Sutton, John	93, 94
Swanson, Scott	223
Šíma, Josef	23, 24

Teige, Karel	22
Thompson, Kristin	158
Toister, Yanai	31, 53, 62, 72
Trotter, Thomas	14
Vávra, Otakar	23
Vaucanson, Jacques de	124
Verbeek, Peter-Paul	88, 132, 118, 120, 132
Vico, Giambattista	88, 109, 110
Vieceli, Alberto	48
Virilio, Paul	181, 184, 185, 194
Whitehead, Alfred North	141, 142
Weber, Max	156, 157, 159
Welles, Orson	244
Wilken, Rowan	35, 58, 66
Xerxes I.	214
Zamjatin, Jevgenij	182, 183

Nakladatelství vynaložilo veškeré úsilí, aby dohledalo vykonavatele autorských práv k reprodukovánému vizuálnímu materiálu. Bohužel se to ne ve všech případech podařilo. Vykonavatelé práv se vyzývají, aby se v případě potřeby obrátili na nakladatelství; veškeré nároky zůstávají zachovány.

Operátoři (nových) médií

Tomáš Dvořák, Martin Charvát a kol.

Vydala Akademie múzických umění v Praze
v Nakladatelství AMU

Odborná redakce: Veronika Klusáková

Rejstřík sestavila Miroslava Košťálová

Grafická úprava, obálka a sazba: Tereza Velíková
Praha 2022, 2026

ISBN 978-80-7331-742-3 (iPDF)

www.amu.cz

www.namu.cz